

DARE POTERE AGLI INSEGNANTI

INSEGNARE LA COMUNICAZIONE, LA COLLABORAZIONE E LA CITTADINANZA RESPONSABILE



Co-funded by
the European Union

2024-1-ES01-KA220-SCH-000244626

SOMMARIO

INTRODUZIONE

OBIETTIVI FORMATIVI

METODI PEDAGOGICI APPLICATI

Modulo 1

SICUREZZA E ALFABETIZZAZIONE DIGITALE

9

Modulo 2

ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA E PENSIERO CRITICO

80

Modulo 3

MIGLIORARE LE CAPACITÀ INTERPERSONALI DEGLI STUDENTI

108

Modulo 4

SALUTE MENTALE NELL'ERA DIGITALE E STRATEGIE PER IL BENESSERE DIGITALE

143

Modulo 5

UTILIZZO DEI SOCIAL MEDIA E DI INTERNET NELL'ISTRUZIONE

160

Modulo 6

CREARE UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO POSITIVO

185

CONCLUSIONE

PARTNER

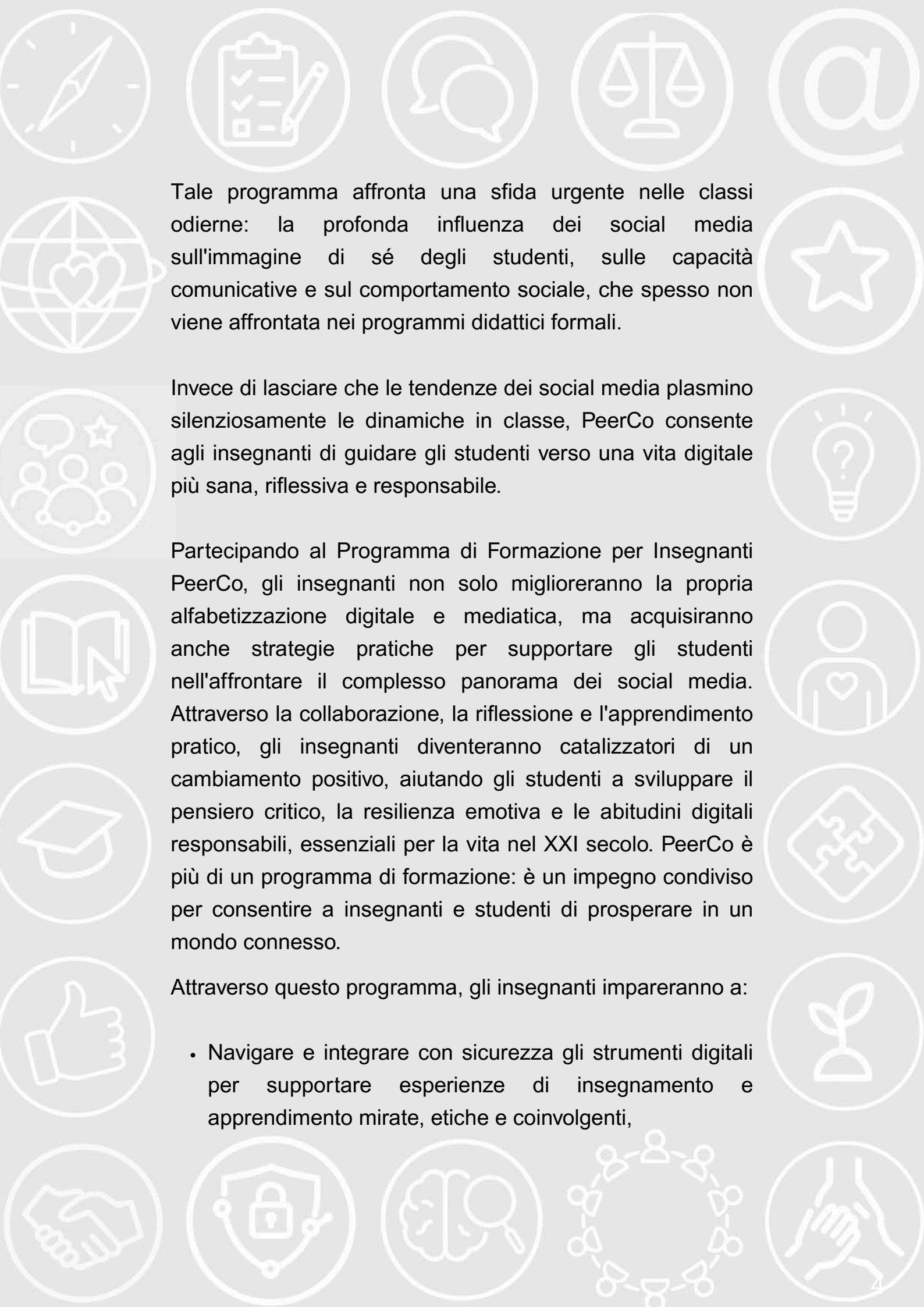
INTRODUZIONE

Benvenuti al programma di formazione per insegnanti PeerCo!

Siamo entusiasti di presentare il programma di formazione per insegnanti PeerCo, un'esperienza innovativa di sviluppo professionale per insegnanti di studenti dai 15 ai 19 anni. Questo programma fa parte di "PeerCo - Empowering Secondary Students Against Social Media-Caused Distortion through Collaboration", un partenariato strategico nell'istruzione scolastica cofinanziato dall'Unione Europea attraverso il programma Erasmus+.

PeerCo riunisce una rete eterogenea di scuole, ONG, aziende ed esperti di formazione provenienti da Spagna, Italia, Bulgaria, Serbia, Turchia e Lituania. Insieme, forniamo agli educatori gli strumenti e la formazione per aiutare i giovani a crescere come cittadini digitali responsabili.

Il programma di formazione è progettato per rafforzare l'alfabetizzazione digitale e mediatica degli insegnanti, migliorando al contempo la loro capacità di promuovere il pensiero critico, il benessere emotivo e un coinvolgimento sociale significativo, sia online che offline.



Tale programma affronta una sfida urgente nelle classi odierne: la profonda influenza dei social media sull'immagine di sé degli studenti, sulle capacità comunicative e sul comportamento sociale, che spesso non viene affrontata nei programmi didattici formali.

Invece di lasciare che le tendenze dei social media plasmino silenziosamente le dinamiche in classe, PeerCo consente agli insegnanti di guidare gli studenti verso una vita digitale più sana, riflessiva e responsabile.

Partecipando al Programma di Formazione per Insegnanti PeerCo, gli insegnanti non solo miglioreranno la propria alfabetizzazione digitale e mediatica, ma acquisiranno anche strategie pratiche per supportare gli studenti nell'affrontare il complesso panorama dei social media. Attraverso la collaborazione, la riflessione e l'apprendimento pratico, gli insegnanti diventeranno catalizzatori di un cambiamento positivo, aiutando gli studenti a sviluppare il pensiero critico, la resilienza emotiva e le abitudini digitali responsabili, essenziali per la vita nel XXI secolo. PeerCo è più di un programma di formazione: è un impegno condiviso per consentire a insegnanti e studenti di prosperare in un mondo connesso.

Attraverso questo programma, gli insegnanti impareranno a:

- Navigare e integrare con sicurezza gli strumenti digitali per supportare esperienze di insegnamento e apprendimento mirate, etiche e coinvolgenti,

- Analizzare criticamente i contenuti online e supportare gli studenti nell'identificazione e nella resistenza ai messaggi distorti che influenzano la loro autopercezione e la loro salute emotiva,
- Facilitare discussioni e attività che affrontino le pressioni del conformismo dei social media, del cyberbullismo e degli ideali irrealistici,
- Supportare lo sviluppo delle capacità di comunicazione offline, dell'empatia e della sicurezza sociale degli studenti, sia dentro che fuori dalla classe,
- Fornire agli studenti strategie per bilanciare la vita online e offline, promuovendo la consapevolezza di sé, la resilienza emotiva e il benessere socio-emotivo,
- Progettare esperienze di apprendimento inclusive e collaborative che promuovano valori civici, lavoro di squadra e una cultura digitale positiva.
- Progettare e integrare materiali curriculari che promuovano l'alfabetizzazione digitale e il benessere online degli studenti, affrontando sia le competenze tecniche sia gli impatti socio-emotivi della vita digitale.

Informazioni sul corso di formazione

Titolo del corso: "Fornire agli insegnanti gli strumenti per promuovere la comunicazione, la collaborazione e i valori civici negli studenti - corso di formazione"

Numero di moduli: 6

Destinatari: Insegnanti di scuola secondaria (studenti di età compresa tra 15 e 19 anni)

OBIETTIVI DELLA FORMAZIONE

1. Fornire agli insegnanti le competenze e la sicurezza necessarie per integrare gli strumenti digitali in modo etico, inclusivo e significativo in tutti gli ambiti del curriculum.

2. Rafforzare la capacità degli insegnanti di guidare gli studenti nella valutazione dei contenuti digitali, nell'identificazione della disinformazione e dei media manipolati e nella promozione di una cittadinanza digitale responsabile.

3. Aiutare gli insegnanti a identificare e rispondere agli impatti emotivi e psicologici dei social media, come i problemi legati all'immagine corporea, la pressione dei pari e la dipendenza digitale.

4. Consentire agli insegnanti di progettare attività e progetti strutturati che promuovano la comunicazione interpersonale offline, la resilienza emotiva e il lavoro di squadra, sia dentro che fuori dalla scuola.

5. Formare gli insegnanti affinché supportino gli studenti nella creazione di contenuti digitali significativi e nella partecipazione a iniziative di impatto sociale che promuovano i valori civici e la partecipazione digitale.

6. Supportare gli insegnanti nello sviluppo delle loro competenze per promuovere il feedback tra pari, l'intelligenza emotiva, il dialogo inclusivo e una cultura di collaborazione e rispetto all'interno delle loro classi.



METODI PEDAGOGICI APPLICATI

Nella formazione degli insegnanti, è stato integrato un mix di metodi interattivi ed esperienziali, adattati al contesto di apprendimento degli adulti. Per moduli come l'alfabetizzazione mediatica o la sicurezza digitale, sono stati applicati l'analisi di casi di studio e dibattiti strutturati, consentendo agli insegnanti di esplorare dilemmi etici del mondo reale, analizzare la disinformazione e riflettere sul comportamento online in modo significativo.

L'apprendimento esperienziale, attraverso simulazioni, giochi di ruolo e analisi di scenari, è stato utilizzato per collegare la teoria a situazioni di insegnamento reali, mentre pratiche riflessive come la tenuta di un diario, il feedback tra pari e l'autovalutazione guidata hanno supportato una consapevolezza più profonda e una crescita professionale a lungo termine.

L'apprendimento basato su progetti è stato integrato per rafforzare la collaborazione e la creatività, soprattutto quando i partecipanti sviluppavano contenuti o campagne didattiche sui social media. La formazione ha incluso anche contributi di esperti, come psicologi o operatori socio-educativi, in particolare quando si affrontavano argomenti delicati relativi al benessere digitale degli studenti.



I principi di leadership positiva hanno caratterizzato l'intera formazione, consentendo agli insegnanti di promuovere ambienti di apprendimento inclusivi, empatici e motivanti.

Attraverso dialoghi di gruppo strutturati, giochi di ruolo e sessioni di feedback che incoraggiavano l'ascolto attivo, la chiarezza nell'espressione e la presenza emotiva, le capacità comunicative sono state ulteriormente sviluppate.

Inoltre, agli insegnanti è stata data l'opportunità di esplorare un'ampia gamma di strumenti digitali, imparando non solo a utilizzarli tecnicamente, ma anche a valutarne il valore pedagogico, adattarli alle diverse esigenze degli studenti e rimanere aggiornati sulle tendenze in evoluzione. Dimostrazioni seguite da esercitazioni pratiche sono state utilizzate per introdurre le piattaforme digitali, garantendo che gli insegnanti potessero non solo comprenderle, ma anche applicarle con sicurezza in classe.

Questa combinazione di metodi ha garantito che la formazione rimanesse coinvolgente, pratica e direttamente applicabile alla pratica quotidiana degli educatori.

Sicurezza e alfabetizzazione digitale

Questo modulo fornisce agli insegnanti le conoscenze e gli strumenti essenziali per promuovere la sicurezza digitale e un comportamento digitale responsabile tra gli studenti. Si concentra sullo sviluppo di competenze di alfabetizzazione digitale, tra cui la tutela della privacy, la comprensione della sicurezza delle password, la prevenzione del cyberbullismo, il riconoscimento delle frodi online, la promozione di abitudini online sicure e l'uso etico della tecnologia.

Modulo 1: Sicurezza e alfabetizzazione digitale

Parole chiave: alfabetizzazione digitale, sicurezza digitale, cyberbullismo, privacy online, alfabetizzazione mediatica, impronta digitale, etica online, uso responsabile della tecnologia, resilienza digitale

Ambito

Questo modulo affronta concetti chiave e strategie didattiche per insegnare agli studenti come muoversi nel mondo digitale in modo sicuro e responsabile. Affronta i rischi e le opportunità degli ambienti online e fornisce metodi pratici per guidare i giovani nello sviluppo di un rapporto sano con le tecnologie digitali.

Obiettivi formativi

- Migliorare la comprensione da parte degli insegnanti dei principi di sicurezza digitale e dei rischi comuni online.
- Supportare l'integrazione dell'alfabetizzazione digitale e della sicurezza nell'insegnamento quotidiano.
- Favorire la comprensione da parte degli insegnanti dei principi chiave della cittadinanza digitale e l'applicazione di metodi efficaci per aiutare gli studenti ad adottare comportamenti responsabili, etici e sicuri negli ambienti online.
- Fornire strategie per prevenire e affrontare i rischi digitali, tra cui il cyberbullismo.

Contesto teorico

Nell'era digitale odierna, gli insegnanti svolgono un ruolo fondamentale che va oltre l'istruzione tradizionale. Oltre a trasmettere conoscenze, hanno la responsabilità di formare studenti digitalmente competenti, responsabili e sicuri. Poiché i giovani trascorrono sempre più tempo online, spesso senza consapevolezza dei rischi, le scuole devono promuovere attivamente l'alfabetizzazione e la sicurezza digitale.

Questo modulo mira a fornire agli insegnanti le conoscenze e le competenze necessarie per insegnare un comportamento online responsabile, etico e sicuro. L'alfabetizzazione digitale va ben oltre la semplice conoscenza dell'uso del computer; include la comprensione dei diritti digitali, della privacy, della sicurezza informatica, il riconoscimento della manipolazione e lo sviluppo del pensiero critico. Gli insegnanti non sono tenuti solo a seguire l'evoluzione tecnologica, ma anche a contribuire a creare una cultura digitale responsabile nelle scuole.

L'alfabetizzazione digitale include l'identificazione di informazioni rilevanti, l'analisi dei contenuti online e la valutazione della loro credibilità. Gli studenti dovrebbero imparare a distinguere le fonti affidabili, riconoscere le informazioni manipolate o false e proteggere i propri dati e la propria identità. Comprendere la propria impronta digitale, ovvero la traccia lasciata online, è essenziale. Gli insegnanti devono guidare gli studenti nell'utilizzo di strumenti per la privacy, nella condivisione attenta delle informazioni e nell'evitare comportamenti digitali rischiosi.

La protezione tramite password è fondamentale per la sicurezza online. Gli studenti utilizzano spesso password deboli, quindi gli insegnanti dovrebbero spiegare come crearne di più complesse, evitare ripetizioni e applicare l'autenticazione a due fattori. Adottando pratiche di sicurezza, gli insegnanti danno il buon esempio di un comportamento digitale responsabile.

Il cyberbullismo è un altro problema in crescita, spesso invisibile ma profondamente dannoso. Può comportare messaggi offensivi, esclusione, false identità o condivisione di foto private senza consenso. Gli insegnanti devono saper individuare e affrontare tali casi, assicurandosi che gli studenti comprendano che la violenza online ha conseguenze reali. Gli studenti devono anche affrontare truffe online, dai messaggi di phishing ai profili falsi, fino all'ingegneria sociale. Gli insegnanti possono utilizzare esempi concreti per mostrare come riconoscerli ed evitarli.

La diffusione di disinformazione e fake news pone un'ulteriore sfida. In un'epoca di sovraccarico di informazioni, gli studenti hanno bisogno di capacità di pensiero critico per distinguere i fatti dalle opinioni e le fonti attendibili da quelle inaffidabili. Gli insegnanti dovrebbero promuovere verifica dei fatti, dibattito e analisi indipendente.

Oltre alla sicurezza tecnica, è importante sviluppare sane abitudini digitali: aggiornamenti software regolari, antivirus, scelta di app verificate e bilanciamento tra vita online e offline. Gli insegnanti possono aiutare gli studenti a riflettere sul proprio comportamento digitale e a riconoscere quando è necessario un detox digitale.

Altrettanto cruciale è la dimensione etica della vita digitale. Gli studenti devono rispettare il copyright, evitare il plagio e comportarsi responsabilmente online. Gli insegnanti dovrebbero infondere consapevolezza che la libertà di espressione comporta responsabilità e che la tecnologia deve essere utilizzata nel rispetto della legge e dell'etica.

Le scuole devono fornire un ambiente digitale sicuro e di supporto, che comprenda la formazione degli insegnanti e linee guida chiare per integrare le competenze digitali nell'insegnamento quotidiano. L'alfabetizzazione digitale non richiede lezioni separate; può essere integrata in materie esistenti: le lezioni di lingua possono discutere di etica della comunicazione, le lezioni di informatica si concentrano sulla sicurezza tecnica e l'educazione civica esplora i diritti e le responsabilità digitali.

In conclusione, l'alfabetizzazione digitale e l'educazione alla sicurezza dovrebbero essere complete, continue e adatte all'età. Gli insegnanti, attraverso la conoscenza, l'esempio e la pedagogia, svolgono un ruolo chiave nel guidare gli studenti verso un uso critico e responsabile della tecnologia. Solo attraverso la cooperazione tra insegnanti, studenti, genitori e scuole possiamo creare una comunità digitale sicura, informata ed etica.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
1. Rafforzare la capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali	• Gli insegnanti sanno utilizzare con sicurezza strumenti e tecnologie digitali per progettare, implementare e valutare attività di insegnamento e apprendimento. • Gli insegnanti hanno competenze in materia di intelligenza artificiale e capacità di valutare criticamente opportunità, limiti e implicazioni etiche dell'intelligenza artificiale, integrando intenzionalmente le applicazioni di intelligenza artificiale nella loro pratica didattica.
2. Comprendere i concetti di "impronta digitale" e identità online Scopri come si crea un'impronta digitale, la sua permanenza e l'importanza di gestire responsabilmente l'identità online.	• Gli insegnanti sanno spiegare cos'è un'"impronta digitale" e analizzarne le implicazioni a lungo termine. • Gli insegnanti sanno guidare gli studenti nella creazione e nel mantenimento di un'identità online positiva.
3. Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali Scopri come proteggere i dati personali, riconoscere le minacce online e le migliori pratiche per mantenere la privacy e la sicurezza digitale.	• Gli insegnanti sanno identificare i rischi e le minacce più comuni per la privacy online. • Gli insegnanti sanno istruire gli studenti su misure pratiche per proteggere i dati personali e gli account online. • Gli insegnanti sanno come promuovere pratiche sicure per la condivisione di informazioni sui social media e altre piattaforme online.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
4. Cyberbullismo ed etica della comunicazione online Comprendere le forme e gli impatti del cyberbullismo, sviluppare strategie per prevenirlo e promuovere una comunicazione online rispettosa ed etica.	• Gli insegnanti riconoscono varie forme e segnali di cyberbullismo. • Gli insegnanti sanno come attuare strategie per prevenire e contrastare il cyberbullismo in classe. • Gli insegnanti sanno come promuovere una comunicazione online rispettosa ed etica tra gli studenti.

Conclusione:

Nel mondo digitale odierno, gli insegnanti svolgono un ruolo fondamentale nel guidare i giovani a utilizzare la tecnologia in modo responsabile, sicuro ed etico. Oltre a insegnare contenuti, guidano gli studenti a diventare cittadini digitali critici e consapevoli. L'alfabetizzazione digitale va oltre le competenze tecniche: include la valutazione delle informazioni, il riconoscimento delle manipolazioni e la tutela della privacy. Questo modulo di formazione per insegnanti fornisce agli educatori gli strumenti per aiutare gli studenti a gestire rischi come cyberbullismo, furto di dati, fake news e truffe attraverso esempi pratici e reali. Si concentra sulla comprensione della propria impronta digitale e sulla costruzione di un'identità online positiva basata sul rispetto e su un comportamento etico. Gli insegnanti sono inoltre incoraggiati a promuovere una comunicazione responsabile, il rispetto del copyright e l'integrità online. Le scuole devono supportare gli insegnanti attraverso la formazione e integrare l'alfabetizzazione digitale in tutte le materie. In definitiva, questo approccio promuove una cultura di sicurezza, responsabilità e creatività, preparando gli studenti alla vita e al lavoro nel XXI secolo.



Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

Risultati

- Gli insegnanti sanno applicare con sicurezza strumenti e tecnologie digitali per progettare, implementare e valutare attività di insegnamento e apprendimento. Sanno dimostrare competenze in materia di intelligenza artificiale valutando criticamente opportunità, limiti e implicazioni etiche dell'intelligenza artificiale e integrando intenzionalmente le applicazioni di intelligenza artificiale nella loro pratica didattica.

Breve descrizione teorica

L'alfabetizzazione mediatica implica la capacità di analizzare, valutare e creare contenuti multimediali in modo critico. Gli insegnanti svolgono un ruolo fondamentale nel consentire agli studenti di distinguere le fonti attendibili dalla disinformazione, il che ha un impatto diretto sullo sviluppo del loro pensiero critico e della loro cittadinanza digitale.

Questa attività sfrutta l'apprendimento esperienziale per consentire agli insegnanti di creare uno strumento pratico (checklist di domande) immediatamente applicabile in classe. Il quadro teorico si basa dunque su diversi aspetti chiave: pensiero critico, valutazione delle fonti di informazione, uso etico dei media e alfabetizzazione digitale.

Il pensiero critico implica la capacità di identificare fatti rilevanti, analizzare il contesto, riconoscere potenziali pregiudizi e trarre conclusioni basate su prove. Analizzare i contenuti digitali in classe aiuta gli studenti a distinguere i fatti dalle opinioni, le informazioni oggettive dalle interpretazioni soggettive e i dati autentici da elementi falsi o manipolativi.

UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti
nell'uso degli strumenti digitali

Attività 1

VERITÀ O MANIPOLAZIONE

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/Gruppo: Lavoro di squadra

Descrizione dell'attività

Introduzione (10 minuti): Il formatore presenta l'obiettivo dell'attività: sviluppare il pensiero critico e la capacità di riconoscere la disinformazione. Vengono mostrati esempi di diverse fonti digitali: articoli, post sui social media, blog e titoli sensazionalistici. Vengono spiegati i principali indicatori di manipolazione: titoli clickbait, fonti non verificate, informazioni selettive e immagini manipolative.

Lavoro di squadra (25 minuti): gli insegnanti vengono divisi in piccoli gruppi e assegnati a specifiche fonti digitali. Utilizzando un laptop, un tablet o uno smartphone, analizzano il contenuto. Ogni gruppo identifica gli elementi che potrebbero essere manipolativi o sospetti, discute lo scopo del post e chi ne trae beneficio e registra le proprie osservazioni.

Creazione di uno strumento per la classe (15 minuti): Sulla base dell'analisi, i team creano una checklist di domande per gli studenti. La lista aiuta gli studenti a valutare criticamente l'affidabilità delle informazioni e la qualità delle fonti. Domande di esempio: "Chi è l'autore?", "Quali prove sono fornite nel testo?", "Altre fonti confermano queste informazioni?"



UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

Presentazione e discussione (10 minuti): i team presentano le proprie liste e analisi, condividono esperienze e individuano congiuntamente le migliori pratiche. Il formatore facilita la discussione, evidenzia gli insegnamenti chiave e li collega alla pratica didattica.

Riflessione (5 minuti): i partecipanti riflettono sulle proprie pratiche e abitudini digitali, nonché su come possono applicare in classe gli strumenti e le strategie acquisite.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno utilizzare con sicurezza strumenti e tecnologie digitali per progettare, implementare e valutare attività di insegnamento e apprendimento.
- Gli insegnanti dimostrano competenze in materia di intelligenza artificiale valutando criticamente opportunità, limiti e implicazioni etiche dell'intelligenza artificiale e integrando intenzionalmente le applicazioni di intelligenza artificiale nella loro pratica didattica.

Ambientazione e materiali

In questa attività, gli insegnanti utilizzano diverse fonti digitali (articoli, blog e post sui social media) per analizzare e identificare elementi manipolativi. Un laptop, un tablet o uno smartphone consentono di verificare i fatti e di esplorare fonti aggiuntive in tempo reale. Esempi stampati e carta e penna vengono utilizzati per annotare le osservazioni e identificare gli indicatori chiave di disinformazione. Il materiale è strutturato in modo che i partecipanti possano applicarlo direttamente in classe: creano una checklist di domande per gli studenti a supporto della valutazione critica delle informazioni.

UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

Attraverso il lavoro di gruppo e la discussione, gli insegnanti si scambiano osservazioni, collegando la teoria alla pratica e assicurandosi che il materiale sia pratico, adattabile e immediatamente applicabile.

Materiali e dispositivi:

Computer portatile, tablet, smartphone, esempi di fonti digitali, carta e penne per appunti, modello di elenco delle domande.

Approccio pedagogico utilizzato

- Analisi di casi di studio e dibattiti strutturati: i partecipanti analizzano fonti digitali reali e disinformazione, discutendo dilemmi etici e potenziali implicazioni.
- Apprendimento esperienziale: lavorare in team e condurre analisi pratiche di articoli e post sui social media consente ai partecipanti di collegare la teoria a situazioni di vita reale.
- Apprendimento basato su progetti: la creazione di una checklist di domande per gli studenti funge da mini-progetto che può essere immediatamente implementato in classe.
- Dialoghi di gruppo strutturati: discutere e presentare i risultati del team aiuta a sviluppare le capacità comunicative e la capacità di esprimere opinioni.
- Riflessione e autovalutazione guidata: domande e discussioni guidate aiutano gli insegnanti a rivalutare le proprie pratiche digitali e a considerarne l'applicazione nell'insegnamento.



UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

Requisiti tecnologici:

- Laptop, tablet o smartphone: per accedere a fonti digitali, cercare informazioni e verificare i fatti.
- Connessione Internet: una connessione stabile che consenta ai partecipanti di ricercare fonti in tempo reale e di utilizzare strumenti di fact-checking online.
- Proiettore o lavagna interattiva (se necessario) per mostrare esempi di articoli, post e materiali visivi all'intero gruppo.
- Software o applicazioni per prendere appunti: Google Docs, Word, OneNote o simili, per registrare le osservazioni e creare checklist di domande.
- Esempi stampati di fonti digitali: sebbene non siano digitali, facilitano la discussione e l'analisi di gruppo, soprattutto quando la connettività Internet è limitata.

Adattabilità a partecipanti diversi:

L'attività può essere adattata a gruppi di diverse dimensioni: da piccoli team di 3-4 insegnanti a team più grandi di 6-8 membri.

I materiali (fonti digitali, articoli e post) possono essere selezionati in base al livello di alfabetizzazione digitale dei partecipanti, spaziando da articoli più semplici e chiari a contenuti multimediali più complessi e multistrato.

L'attività comprende sia la versione digitale che quella cartacea dei materiali, consentendo ai partecipanti con diverse capacità tecniche di partecipare in modo altrettanto efficace.

Supporto per diversi stili di apprendimento: visivo (analisi di immagini e infografiche), uditivo (discussioni e dibattiti), cinestetico (lavoro di gruppo e creazione di checklist di domande).

UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

Supporto per diversi stili di apprendimento: visivo (immagini e infografiche), uditivo (discussioni e dibattiti), cinestetico (lavoro di gruppo e creazione di checklist di domande).

Domande di riflessione e discussioni guidate consentono ai partecipanti di collegare le attività alle loro esperienze personali e al contesto della loro scuola o area disciplinare.

Documenti di supporto:

- Esempi di fonti digitali: articoli, blog, post sui social media, infografiche.
- Modello di checklist delle domande: per valutare l'affidabilità delle informazioni e identificare le manipolazioni.
- Guida per facilitare attività: istruzioni dettagliate per i formatori
- Schede per appunti e riflessioni: per registrare le osservazioni durante l'analisi e la discussione.
- Presentazione o guida PDF – con esempi di indicatori di disinformazione e contenuti manipolativi.
- Strumenti di collaborazione digitale (facoltativi): Google Docs, Padlet o simili, per creare insieme elenchi di domande.

Conclusione

La creazione di un piano di sicurezza personale, lo "Scudo Digitale", ha permesso agli insegnanti di applicare in modo pratico quanto appreso, sviluppando competenze di pianificazione, organizzazione e valutazione del proprio comportamento digitale. L'attività ha inoltre consentito ai partecipanti di valutare criticamente la propria esposizione ai rischi e di riconoscere l'importanza di monitorare e aggiornare costantemente le misure di protezione. Il lavoro di gruppo e le discussioni collaborative hanno contribuito allo scambio di esperienze e idee, offrendo agli insegnanti prospettive diverse ed esempi concreti di buone pratiche.

UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

L'utilizzo pratico di dispositivi digitali (laptop, tablet e smartphone) consente un'immediata verifica dei fatti e un apprendimento esperienziale, mentre materiali e modelli cartacei facilitano l'analisi e la riflessione strutturate. L'attività è flessibile e può essere adattata a diversi livelli di alfabetizzazione digitale ed esperienza didattica, garantendo inclusività e applicabilità in diversi contesti scolastici. Attraverso la riflessione e l'autovalutazione guidata, gli insegnanti collegano le competenze acquisite con la loro pratica didattica e sviluppano strategie per l'implementazione in classe. L'attività rafforza la capacità degli insegnanti di guidare gli studenti nella valutazione critica dei contenuti multimediali, contribuendo allo sviluppo di una cittadinanza digitale responsabile e consapevole.

In definitiva, "Verità o Manipolazione?" fornisce agli insegnanti strumenti e metodi pratici immediatamente applicabili, migliorando la loro autonomia professionale e la capacità di guidare gli studenti attraverso il complesso mondo delle informazioni online. L'attività combina teoria e pratica, promuove la collaborazione, la riflessione e lo sviluppo professionale, promuovendo al contempo il pensiero critico e l'uso sicuro delle fonti digitali.



UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

Attività 2

AULA ONLINE SICURA

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/di gruppo: lavoro di squadra

Descrizione dell'attività

Introduzione (10 minuti): il formatore spiega l'obiettivo dell'attività: fornire agli insegnanti le competenze per riconoscere i rischi digitali e creare un ambiente digitale sicuro. Vengono presentati scenari tipici: cyberbullismo, condivisione di dati personali, post e commenti inappropriati.

Simulazione e gioco di ruolo (30 minuti): gli insegnanti vengono divisi in squadre e vengono presentati scenari che comportano diversi rischi digitali. Ogni membro della squadra assume il ruolo di studente, insegnante, genitore o psicologo. I partecipanti utilizzano un laptop, un tablet o uno smartphone per simulare la situazione digitale e risolvere il problema. Le squadre discutono su come prevenire o rispondere al rischio, sviluppando strategie e linee guida.

Creazione di linee guida per la classe (10 minuti): ogni team sviluppa una serie di regole pratiche e raccomandazioni per l'uso sicuro degli strumenti digitali nell'insegnamento, tra cui la prevenzione del cyberbullismo e la protezione dei dati personali. Presentazione e discussione (5 minuti): i team condividono le proprie soluzioni e il formatore modera la discussione e registra le best practice.



UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

Riflessione (5 minuti): i partecipanti riflettono sulle proprie abitudini digitali e valutano come possono migliorare la sicurezza e il benessere digitale degli studenti in classe.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno utilizzare con sicurezza strumenti e tecnologie digitali per progettare, implementare e valutare attività di insegnamento e apprendimento.
- Gli insegnanti sanno dimostrare la loro competenza in materia di intelligenza artificiale valutando criticamente le opportunità, i limiti e le implicazioni etiche dell'intelligenza artificiale e integrando intenzionalmente le applicazioni di intelligenza artificiale nella loro pratica didattica.

Ambientazione e materiali

In questa attività, i materiali includono scenari di rischio digitali stampati e modelli per linee guida sull'uso sicuro della tecnologia. Computer portatili, tablet e smartphone vengono utilizzati per simulare situazioni di vita reale (invio di messaggi, commenti o condivisione di contenuti), consentendo ai partecipanti di esercitarsi a identificare e rispondere ai rischi in un ambiente controllato.

I materiali consentono ai team di creare protocolli e linee guida pratici per la pratica scolastica, mentre gli scenari stampati facilitano discussioni strutturate e giochi di ruolo. Attraverso l'applicazione pratica e la riflessione, gli insegnanti sviluppano competenze digitali, pensiero critico e la capacità di progettare un ambiente digitale sicuro per gli studenti, collegando la teoria alla pratica didattica quotidiana.



UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

Materiali e attrezzature:

Computer portatile, tablet, smartphone, scenari di rischio digitali stampati, carta e penne, modelli per linee guida sull'uso sicuro della tecnologia.

Requisiti tecnologici:

- Laptop, tablet, smartphone: per simulare invio di messaggi, commenti, condivisione di contenuti o altre situazioni digitali
- Connessione Internet: per la verifica pratica di scenari digitali e la simulazione della comunicazione online.
- Proiettore o lavagna interattiva (se necessario) per presentare scenari e linee guida.
- Strumenti di collaborazione digitale: Google Docs, Miro, Padlet o simili, per creare insieme linee guida e protocolli.
- Scenari stampati e modelli di linee guida: per discussioni strutturate e giochi di ruolo, soprattutto quando l'infrastruttura digitale non è accessibile a tutti.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Le simulazioni e i giochi di ruolo possono essere adattati a diversi livelli di esperienza degli insegnanti: da quelli con conoscenze minime in materia di sicurezza digitale a quelli con maggiore esperienza nell'uso della tecnologia.

Gli scenari di rischio digitale possono essere semplici o complessi, a seconda del livello dei partecipanti e dell'area tematica. L'attività utilizza sia materiali digitali che cartacei, consentendo a tutti i partecipanti di partecipare indipendentemente dalle risorse tecniche di cui dispongono. I team e i ruoli possono essere combinati in modo flessibile per supportare la collaborazione e l'apprendimento inclusivi tra partecipanti con background professionali e pedagogici diversi.

UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

La discussione e la riflessione consentono ai partecipanti di applicare quanto appreso al proprio contesto e di sviluppare strategie pertinenti alla propria scuola.

Documenti di supporto:

- Scenari di rischio digitali stampati: situazioni che coinvolgono cyberbullismo, contenuti inappropriati e condivisione di dati personali.
- Modelli di linee guida e protocolli per creare un ambiente digitale sicuro in classe.
- Istruzioni per la facilitazione delle attività: una guida passo passo per il formatore.
- Schede per appunti e riflessioni: per registrare osservazioni e strategie durante le simulazioni.
- Presentazione o guida in PDF con esempi di rischi digitali, suggerimenti per la prevenzione e strumenti per il monitoraggio della sicurezza.
- Strumenti di collaborazione digitale: Google Docs, Miro, Padlet, per la creazione di linee guida e protocolli in team.

Conclusione dell'unità

L'attività "Safe Online Classroom" sviluppa le competenze degli insegnanti nell'identificazione dei rischi digitali e nella creazione di un ambiente sicuro e di supporto per gli studenti. Attraverso simulazioni, giochi di ruolo e analisi di scenari, i partecipanti si esercitano a rispondere al cyberbullismo, alla condivisione di dati personali e a contenuti inappropriati, acquisendo un'esperienza pratica direttamente applicabile in classe.

UNITÀ 1

Rafforzare le capacità degli insegnanti nell'uso degli strumenti digitali

L'uso di dispositivi digitali – laptop, tablet e smartphone – consente la simulazione di situazioni online reali, mentre scenari stampati e modelli di linee guida facilitano la discussione strutturata e il lavoro di squadra. L'attività è adattabile a diversi livelli di competenza digitale ed esperienza didattica, consentendo un'implementazione inclusiva e flessibile in diversi contesti scolastici.

La riflessione e l'analisi guidata delle abitudini digitali personali aiutano gli insegnanti a comprendere come le loro pratiche influenzino la cultura digitale della classe e come possano indirizzare gli studenti verso un comportamento online responsabile. L'attività sviluppa anche le competenze socio-emotive degli insegnanti – empatia, ascolto attivo e risoluzione dei conflitti – contribuendo alla creazione di un ambiente digitale sicuro.

In conclusione, "Safe Online Classroom" fornisce strumenti pratici, protocolli e strategie che gli insegnanti possono applicare immediatamente, migliorando la sicurezza, la responsabilità digitale e il benessere degli studenti. L'attività collega teoria e pratica, rafforza le competenze professionali degli insegnanti e contribuisce a creare un ambiente digitale positivo e sicuro nella classe moderna.





Unità n. 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Risultati

- Gli insegnanti sanno spiegare cos'è un'impronta digitale e analizzarne le implicazioni a lungo termine.
- Gli insegnanti sanno guidare gli studenti nella creazione e nel mantenimento di un'identità online positiva.

Breve descrizione teorica

I partecipanti vengono introdotti all'argomento attraverso una breve presentazione sul concetto di impronta digitale: cos'è, come si forma e quali dati vengono lasciati attraverso social media, ricerche, app e interazioni digitali. Dopo l'introduzione, i gruppi sono incaricati di analizzare scenari preimpostati (ad esempio, uno studente che pubblica frequentemente foto private, un insegnante che utilizza più strumenti digitali senza protezione della privacy). Ogni gruppo mappa le "tracce digitali" nell'esempio e considera le potenziali conseguenze a lungo termine.

Dopo il lavoro di gruppo, i partecipanti espongono le loro mappe di tracce e conseguenze su una lavagna a fogli mobili. La discussione affronta domande come: "In che modo le nostre tracce digitali influenzano la nostra reputazione e la nostra identità professionale?" e "Come possiamo spiegare agli studenti l'importanza di gestire la loro presenza digitale?". L'attività si conclude con una riflessione in cui ogni partecipante individua il suo prossimo passo per aumentare la consapevolezza sull'impatto digitale nella propria pratica didattica.

Attività 1

MAPPA DELL'IMPRONTA DIGITALE

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/di gruppo: lavoro di gruppo (piccoli gruppi di 3-5 insegnanti)

Descrizione dell'attività Introduzione e motivazione (10 min)

Il formatore introduce il concetto di impronta digitale riproducendo un breve video o presentando un'infografica che spiega come le tracce digitali vengono create, archiviate e riutilizzate nel tempo.

Segue una riflessione guidata con i partecipanti, utilizzando domande stimolanti come:

- Quali tracce digitali lasci personalmente ogni giorno?
- Quali di queste tracce sono intenzionali e quali vengono create automaticamente?
- Quanto sei consapevole della tua impronta digitale professionale in quanto insegnante?

Gli insegnanti sono incoraggiati ad attingere alle proprie pratiche professionali e personali, come ad esempio:

- utilizzando i registri elettronici e le piattaforme scolastiche
- comunicare tramite e-mail o app di messaggistica
- mantenere i profili sui social media
- partecipare a corsi di formazione o forum online

Il formatore sottolinea esplicitamente l'importanza dell'autoconsapevolezza, sottolineando che il comportamento digitale degli insegnanti serve da modello per gli studenti.

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Lavoro di gruppo – Analisi dello scenario (20 min) I partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi e ricevono scenari pre-preparati che descrivono diversi profili di insegnanti o studenti e il loro comportamento online.

Compito:

- Identificare le tracce digitali lasciate in ogni scenario.
- Analizzare le potenziali conseguenze a breve e lungo termine, sia positive che negative.
- Discutere in che modo la consapevolezza (o la sua mancanza) influenzi la reputazione professionale, la sicurezza e la credibilità.

Ogni gruppo compila un foglio di lavoro e crea una mappa digitale visiva delle proprie impronte su una lavagna a fogli mobili o su una lavagna digitale.

Per approfondire la riflessione, il formatore pone ai gruppi domande quali:

- Come potrebbero gli studenti interpretare o imitare questo comportamento?
- Quale messaggio trasmette questa impronta digitale in termini di valori e responsabilità?
- Come potrebbe questa situazione essere utilizzata come esempio di apprendimento nella tua materia?

Questa fase collega esplicitamente la riflessione personale al trasferimento pedagogico.

Presentazione e discussione (15 min) Ogni gruppo presenta la propria mappa dell'impronta digitale e i risultati principali.

Il formatore facilita la discussione evidenziando:

- differenze tra impronte digitali private e professionali
- somiglianze e contrasti tra il comportamento online degli insegnanti e degli studenti
- come le piccole azioni quotidiane si accumulano in identità digitali a lungo termine

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

I partecipanti sono incoraggiati ad aggiungere commenti, porre domande e collegare gli scenari a situazioni reali in classe.

Riflessione e conclusioni (15 min)

In un esercizio di riflessione individuale, ogni partecipante scrive:

- una visione d'insieme del proprio comportamento digitale
- un cambiamento concreto che vorrebbero apportare in futuro

Il gruppo formula quindi in modo collaborativo tre messaggi chiave che gli insegnanti possono trasmettere agli studenti, quali:

- Pensa prima di condividere: le tracce digitali sono durature.
- La tua identità online influenza le opportunità della vita reale.
- Le impostazioni sulla privacy sono una responsabilità, non un dettaglio tecnico.

Il formatore conclude fornendo strumenti e risorse pratiche, quali:

- link alle impostazioni di privacy e sicurezza sulle piattaforme più diffuse
- guide per controllare la propria impronta digitale
- esempi di attività adatte alle classi sull'identità digitale

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno spiegare cos'è un'impronta digitale e analizzarne le implicazioni a lungo termine.
- Gli insegnanti sanno guidare gli studenti nella creazione e nel mantenimento di un'identità online positiva.

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Ambientazione e materiali

Metodo di utilizzo:

Gli insegnanti riflettono innanzitutto individualmente e scrivono su post-it i tipi di dati che lasciano online (ricerche, attività sui social media, email, acquisti online, utilizzo di app). Questi appunti vengono poi posizionati su una lavagna fisica o digitale condivisa, creando una mappa collettiva delle impronte digitali.

Utilizzando strumenti digitali (ad esempio Padlet o Miro), emergono modelli che mostrano come le singole tracce formino un'identità digitale più ampia. Un proiettore consente ai partecipanti di seguire l'evoluzione della mappa in tempo reale.

Segue una discussione guidata incentrata su:

- differenze di consapevolezza
- potenziali rischi e benefici
- implicazioni per l'insegnamento e l'orientamento degli studenti

Approccio pedagogico utilizzato

- Approccio costruttivista: gli insegnanti sviluppano la comprensione attraverso le proprie esperienze, anziché ricevere definizioni astratte.
- Apprendimento basato sull'indagine: i partecipanti analizzano i propri dati e traggono conclusioni su modelli e conseguenze.
- Apprendimento cooperativo: le discussioni di gruppo consentono l'apprendimento condiviso e prospettive multiple.
- Pratica riflessiva: l'auto-riflessione continua rafforza la responsabilità professionale e il ruolo di modello.
- Apprendimento visivo: la mappatura rende tangibile e memorizzabile il concetto astratto di impronta digitale.

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Requisiti tecnologici:

- Computer o laptop per i partecipanti: consentono il lavoro individuale e di gruppo, nonché la ricerca di tracce digitali personali e la creazione di mappe visive.
- Connessione Internet – Necessaria per la ricerca e la consultazione di dati (ad esempio, ricerca del proprio nome su Google, analisi di informazioni disponibili al pubblico).
- Software o strumenti online per la creazione di mappe (MindMeister, Miro, Canva, XMind): utilizzati per rappresentare visivamente e strutturare l'impronta digitale.
- Proiettore o lavagna interattiva: utilizzati per presentare la mappa collettiva e confrontare i risultati all'interno del gruppo.
- Archivio digitale (Google Drive, Padlet o Moodle): consente di archiviare le mappe create e di utilizzarle nell'insegnamento.
- Telefoni cellulari (facoltativo): possono essere utilizzati per ricerche aggiuntive di account personali o per testare le impostazioni sulla privacy dei profili dei social media.
- Questi requisiti consentono agli insegnanti di esplorare concretamente la propria impronta digitale, visualizzarla e discuterne all'interno del gruppo, con la possibilità di utilizzare in seguito i materiali nelle attività in classe con gli studenti.

Adattabilità a partecipanti diversi:

- Insegnanti con diversi livelli di alfabetizzazione digitale: l'attività può essere svolta a un livello base (utilizzando carta e pennarelli per mappare le impronte) o a un livello avanzato (utilizzando strumenti di mappatura online).
- Insegnanti di diverse materie – L'attività è universale perché le impronte digitali influenzano tutti gli utenti di Internet e può essere facilmente adattata a materie linguistiche (analisi del linguaggio nei post), scienze sociali (conseguenze del comportamento digitale) o materie artistiche (presentazione visiva delle impronte).

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

- Lavoro individuale o di gruppo: i partecipanti possono creare le proprie mappe in modo indipendente oppure lavorare in piccoli gruppi in cui i colleghi si supportano e si assistono a vicenda.
- Diversi stili di apprendimento: i partecipanti con uno stile di apprendimento più visivo traggono vantaggio dalla mappa, quelli con uno stile riflessivo dalla riflessione personale, mentre i partecipanti con uno stile attivo imparano attraverso la discussione e la condivisione di esempi.

Documenti di supporto:

Guida per il formatore: include un'introduzione teorica alle impronte digitali, istruzioni per lo svolgimento dell'attività, spunti di discussione e domande di riflessione.

Foglio di lavoro "Digital Footprint Map": modelli pre-preparati (cartacei e digitali) in cui i partecipanti registrano le tracce della loro presenza online (social media, e-mail, forum, app).

Infografica: Cosa costituisce un'impronta digitale? – materiale visivo che illustra i tipi di dati (condivisi consapevolmente, generati inconsapevolmente, dati di terze parti).

Lista di controllo per l'autovalutazione: un breve elenco di domande che aiutano gli insegnanti a identificare dove finiscono i loro dati e quanto sono consapevoli delle conseguenze.

Esempi di casi di studio: brevi descrizioni di esempi reali (sia positivi che negativi) che mostrano l'impatto delle impronte digitali sulla vita professionale e personale.

Conclusione

L'attività "Digital Footprint Map" ha permesso agli insegnanti di esplorare criticamente la propria impronta digitale attraverso una riflessione

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

strutturata e un'analisi collaborativa. Concentrandosi innanzitutto sull'esperienza personale, i partecipanti hanno sviluppato una comprensione più approfondita di come le azioni digitali quotidiane plasmano le identità online a lungo termine.

L'unità ha ribadito con forza l'importanza degli insegnanti come modelli di riferimento e ha evidenziato come la consapevolezza dell'impronta digitale possa essere integrata in modo significativo nei programmi scolastici. Attraverso strumenti pratici, casi di studio e riflessioni, gli insegnanti hanno acquisito strategie immediatamente trasferibili alla pratica in classe.

La conclusione fondamentale è che la consapevolezza dell'impronta digitale è una competenza digitale fondamentale, essenziale sia per l'integrità professionale che per il benessere degli studenti. Attività di questo tipo consentono agli insegnanti di promuovere una cultura digitale sicura, responsabile e riflessiva nelle scuole.

Attività 2

COSTRUIRE UN'IDENTITÀ ONLINE POSITIVA

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/di gruppo: lavoro individuale e di gruppo (prima individualmente, poi condivisione in coppia o in piccoli gruppi)

Descrizione dell'attività

Introduzione e breve presentazione (10 minuti)

- Il formatore spiega il concetto di identità online e l'importanza di plasmarla in modo positivo.
- Vengono presentati esempi di profili diversi: professionale, personale e problematico.
- Discussione: i partecipanti identificano le buone e le cattive pratiche e le loro potenziali conseguenze.

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Analisi di esempio (10 minuti)

- I partecipanti lavorano in coppia o in piccoli gruppi. Ricevono una serie di esempi di profili (stampati o digitali) e analizzano: tono della comunicazione, tipi di contenuti, impostazioni sulla privacy e messaggi trasmessi agli altri utenti.
- Annotano gli elementi positivi e negativi chiave su quaderni o fogli di lavoro.

Creazione del profilo ideale (25 minuti) Ogni partecipante riceve il foglio di lavoro "La mia identità online ideale".

Compilano:

- Valori professionali e personali che vogliono trasmettere.
- Tono della comunicazione e stile dei post.
- Limiti della privacy e impostazioni del profilo.
- Focus tematico del contenuto che desiderano condividere.

Facoltativamente, i partecipanti possono utilizzare strumenti digitali (ad esempio Canva, Google Slides, Miro) per presentare visivamente il proprio profilo.

Presentazione e discussione di gruppo (10 minuti)

- I partecipanti presentano i loro profili ai colleghi.
- Discutono delle differenze, dei potenziali rischi e dei modi per migliorare la propria presenza online.

Riflessione e applicazione in classe (5 minuti)

- I partecipanti indicano come trasferirebbero le attività e le conclusioni ai loro studenti.
- Viene creato un breve piano per guidare gli studenti nella costruzione di un'identità online positiva, inclusi suggerimenti pratici e spunti di discussione.

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno spiegare cos'è un'impronta digitale e analizzarne le implicazioni a lungo termine.
- Gli insegnanti sanno guidare gli studenti nella creazione e nel mantenimento di un'identità online positiva.

Ambientazione e materiali

Materiali:

Schede di lavoro/Modelli:

- Digital Footprint Map: registrazione delle tracce dei dati personali e delle attività online.
- La mia identità online ideale: pianificare una presenza digitale professionale e sicura.
- Esempi e casi di studio: rappresentazioni digitali e cartacee di buone e cattive pratiche.

Infografiche e guide: panoramica sull'impronta digitale, sulla tutela della privacy e sul comportamento sicuro online.

Diario di riflessione: appunti, conclusioni e piani per l'implementazione in classe con gli studenti.

Strumenti digitali (facoltativi): Miro, Padlet, Canva, Google Slides per la visualizzazione e il lavoro sui contenuti interattivi.

Impostazioni:

- Le attività possono essere svolte in classe oppure online, individualmente o in gruppo.
- Ogni attività combina lavoro individuale (completamento di schede di lavoro, riflessione) e lavoro di gruppo (discussione, analisi di casi, presentazione).

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

- I partecipanti hanno accesso a un laptop, un tablet o uno smartphone per lavorare con strumenti digitali ed esempi di profili.
- Il formatore facilita la discussione, supervisiona il lavoro e fornisce consigli pratici, mentre i partecipanti sono incoraggiati a condividere esperienze e a riflettere.

Approccio pedagogico utilizzato

Gioco di ruolo (attraverso profili immaginari)

- Gli insegnanti assumono diverse identità digitali e simulano comportamenti online, il che consente loro di comprendere le potenziali conseguenze delle scelte relative ai contenuti, del tono della comunicazione e delle impostazioni sulla privacy.
- Questo approccio promuove l'empatia e il pensiero critico, poiché i partecipanti osservano come diversi stili di presenza online influenzano la percezione degli altri.

Analisi e discussione di gruppo

- Analizzando esempi di profili positivi e negativi in piccoli gruppi, i partecipanti sviluppano la capacità di valutare criticamente i contenuti digitali e di discutere dilemmi etici.
- Discussione: La discussione consente lo scambio di esperienze e la riflessione su diversi approcci, mentre il formatore guida la riflessione e sottolinea le implicazioni pedagogiche in classe.

Micro-insegnamento

- Gli insegnanti creano una mini-lezione o attività attraverso la quale spiegano agli studenti i principi per costruire un'identità online positiva.*
- Questo approccio consente la verifica immediata e il trasferimento della teoria alla pratica, sviluppa competenze per una spiegazione chiara e supporta una pedagogia adattata alla realtà digitale degli studenti.

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Apprendimento basato su progetti (creazione di un'identità digitale come mini-progetto)

- I partecipanti sviluppano il loro profilo digitale immaginario come un mini-progetto, scegliendo valori, tono di comunicazione e contenuti.
- Questo approccio rafforza la creatività, l'autonomia decisionale e le capacità di pianificazione, fornendo al contempo la preparazione pratica di materiali che possono essere trasferiti nell'insegnamento agli studenti.

Approccio riflessivo e autovalutazione guidata

- Attraverso diari riflessivi e discussioni guidate, i partecipanti collegano il proprio comportamento digitale agli obiettivi pedagogici.
- Ciò incoraggia lo sviluppo professionale continuo, il pensiero critico e la pianificazione delle attività per gli studenti.

Requisiti tecnologici:

- Computer o laptop per i partecipanti: consentono sia il lavoro individuale che quello di gruppo, nonché la ricerca delle proprie tracce digitali e la creazione di mappe visive.
- Connessione Internet – necessaria per la ricerca e la consultazione di dati (ad esempio, ricerca del proprio nome su Google, analisi di informazioni disponibili al pubblico).
- Software o strumenti di mappatura online (MindMeister, Miro, Canva, XMind): utilizzati per la rappresentazione visiva e la strutturazione dell'impronta digitale.
- Proiettore o lavagna interattiva: utilizzati per presentare la mappa collettiva e confrontare i risultati all'interno del gruppo.

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

- Archivio digitale (Google Drive, Padlet o Moodle): consente di archiviare le mappe create e di utilizzarle in seguito nell'insegnamento.
- Telefoni cellulari (facoltativo): possono essere utilizzati per ricerche aggiuntive di account personali o per testare le impostazioni sulla privacy sui profili dei social media.
- Questi requisiti consentono agli insegnanti di esplorare concretamente la propria impronta digitale, visualizzarla e discuterne in gruppo, con la possibilità di utilizzare in seguito i materiali nell'insegnamento con gli studenti.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Livello di competenze digitali degli insegnanti: L'attività è progettata per essere accessibile sia ai principianti che agli utenti avanzati.

I principianti possono lavorare con modelli di creazione di profili ed esempi di pratiche positive, mentre gli insegnanti più esperti possono sperimentare impostazioni di privacy avanzate, strumenti di creazione di contenuti digitali o l'analisi di casi reali.

Diversi contesti educativi: Nelle scuole con risorse tecniche limitate, l'esercizio può essere svolto utilizzando carta e matita (disegnando profili immaginari, descrivendo le identità in forma scritta).

Negli ambienti digitalizzati, gli insegnanti possono lavorare direttamente su laptop/tablet, utilizzando social network, simulatori o piattaforme didattiche.



UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Diverse materie e ambiti di insegnamento: L'attività può essere adattata a diverse materie:

- nelle lingue e nella letteratura – creare identità attraverso la narrazione o la descrizione dei personaggi,
- nelle scienze sociali – collegandosi all'educazione civica e al comportamento responsabile online,
- nelle arti e nel design - concentrandosi sull'espressione visiva dell'identità.

Partecipanti con diverse esperienze professionali

- Gli insegnanti più esperti possono condividere esempi tratti dalla propria pratica (ad esempio, casi in classe in cui gli studenti hanno avuto problemi con l'identità digitale)
- Gli insegnanti più giovani possono mettere in pratica competenze più pratiche e apprendere attraverso il gioco di ruolo.

Adattabilità culturale e sociale: L'attività tiene conto delle diverse norme culturali relative all'autopresentazione online e alla privacy.

I compiti possono essere localizzati con esempi di piattaforme di social media che risultano più familiari agli studenti in un dato contesto.

Differenziazione dei compiti: Gli insegnanti possono scegliere il livello di complessità: dalla semplice creazione di un profilo allo sviluppo di un mini-progetto (ad esempio un piano di campagna o contenuti volti a costruire un'identità digitale positiva).



UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Documenti di supporto:

Manuale dell'insegnante - Istruzioni dettagliate per l'implementazione dell'attività.

Un breve background teorico sull'identità online e la cittadinanza digitale.

Suggerimenti per adattare il compito a diversi gruppi di studenti.

Modelli di profilo Moduli vuoti in formato digitale (Word/Google Docs) e cartaceo.

Sezioni suggerite: nome/profilo, elementi visivi (foto, logo), valori, interessi, comportamenti online.

Domande della checklist

- "Il mio profilo riflette i valori che voglio trasmettere?"
- "Quali informazioni è sicuro condividere e quali no?"
- "Come potrebbero gli altri interpretare il mio contenuto?"

Esempi di buone pratiche

- Una raccolta di esempi positivi di profili di personaggi pubblici, educatori o giovani che promuovono un comportamento sicuro e responsabile online.
- Analisi: perché questi esempi hanno successo e come possono essere applicati nel lavoro con gli studenti.

Guida al micro-insegnamento

- Un breve documento che aiuta gli insegnanti a progettare una mini-lezione sull'identità online per i loro studenti.
- Attività in classe suggerite (discussione, studio di casi, lavoro di gruppo).

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Elenco di strumenti digitali - Strumenti/piattaforme sicuri suggeriti che gli insegnanti possono utilizzare con gli studenti per la creazione di contenuti (ad esempio, Canva per l'identità visiva, Padlet per il lavoro di gruppo, gruppi Google privati per la discussione).

Diario riflessivo - Un breve documento in cui gli insegnanti annotano le loro osservazioni sullo svolgimento dell'attività e idee su come applicarle nel loro lavoro con gli studenti.

Conclusione dell'unità

L'attività "Costruire un'identità online positiva" rappresenta un passaggio fondamentale nella formazione degli insegnanti, poiché fornisce loro gli strumenti per comprendere concretamente l'importanza e le conseguenze dell'autopresentazione digitale. Il contesto educativo moderno implica che gli studenti trascorrono gran parte del loro tempo in ambienti digitali, dove plasmano la propria identità, costruiscono la propria reputazione e instaurano relazioni con i coetanei. Gli insegnanti sono in una posizione unica per riconoscere sia il potenziale che i rischi di questi processi e per guidare gli studenti verso la costruzione di un'identità autentica, positiva e sicura. Vengono suggeriti Strumenti/piattaforme sicuri che gli insegnanti possono utilizzare con gli studenti per la creazione di contenuti (ad esempio, Canva per l'identità visiva, Padlet per il lavoro di gruppo, gruppi Google privati per la discussione).

Diario riflessivo

- Un breve documento in cui gli insegnanti annotano le loro osservazioni sullo svolgimento dell'attività e le idee su come applicarle nel loro lavoro con gli studenti.

UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

Attraverso questa attività, gli insegnanti non solo riconoscono le componenti dell'identità online (linguaggio, elementi visivi, valori, contenuti condivisi), ma partecipano anche attivamente alla simulazione della creazione del profilo. In questo modo, sviluppano capacità di pensiero critico, comprendendo come piccole decisioni, come la scelta di una foto o di un commento, influenzino la percezione degli altri. L'attività incoraggia anche l'empatia: attraverso l'analisi di profili immaginati, gli insegnanti esplorano diverse prospettive, che possono poi trasferire in classe per aiutare gli studenti a sviluppare una maggiore consapevolezza del rispetto reciproco e della responsabilità negli spazi digitali.

Uno dei risultati chiave dell'attività è l'empowerment degli insegnanti affinché possano fungere da modelli di riferimento per gli studenti. Attraverso il processo di costruzione dell'identità, gli insegnanti acquisiscono esperienza che possono applicare direttamente in classe, attraverso micro-insegnamento, discussioni di gruppo o progetti. La componente riflessiva è particolarmente significativa, poiché gli insegnanti analizzano le proprie impronte digitali e le collegano alla propria identità professionale, promuovendo così la responsabilità sia personale che professionale.

Il valore pedagogico di questa attività risiede nella combinazione di approcci: gioco di ruolo, apprendimento cooperativo, apprendimento basato su progetti e riflessione. In questo modo, soddisfa le esigenze di diverse tipologie di partecipanti, rispondendo al contempo alle esigenze dell'istruzione moderna, integrando competenze digitali, capacità comunicative e pensiero critico.



UNITÀ 2

Comprendere le impronte digitali e l'identità online

A un livello più ampio, l'attività aiuta gli insegnanti a riconoscere il loro ruolo nel plasmare la cittadinanza digitale degli studenti. Quando gli studenti diventano consapevoli che la loro identità online ha conseguenze a lungo termine sulla loro reputazione, sulle relazioni interpersonali e sulle opportunità professionali, diventano più responsabili, indipendenti e meglio preparati ad affrontare le sfide della società digitale. In questo processo, gli insegnanti svolgono un ruolo di guida e di mentore fondamentale.

In conclusione, "Costruire un'identità online positiva" non è un semplice esercizio di creazione di un profilo, ma un processo profondamente educativo che trasforma il modo in cui gli insegnanti percepiscono lo spazio digitale, da un campo passivo di comunicazione a un campo attivo di istruzione e formazione. In questo modo, gli insegnanti non solo migliorano le proprie competenze digitali, ma consentono anche agli studenti di crescere come membri consapevoli, responsabili e costruttivi della comunità digitale.



Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Risultati

- Gli insegnanti sanno identificare i rischi e le minacce più comuni per la privacy online.
- Gli insegnanti sanno istruire gli studenti su misure pratiche per proteggere i dati personali e gli account online.
- Gli insegnanti sanno come promuovere pratiche sicure per la condivisione di informazioni sui social media e altre piattaforme online.

Breve descrizione teorica

In questo ambito, gli insegnanti impareranno, attraverso attività pratiche e interattive, a riconoscere, analizzare e proteggere i dati personali nell'ambiente digitale.

L'attenzione si concentra sulla comprensione dei principi fondamentali della privacy digitale, sull'identificazione di minacce online come il phishing, l'accesso non autorizzato o la diffusione di informazioni sensibili, nonché sull'applicazione delle migliori pratiche per il mantenimento della sicurezza digitale.

Attraverso discussioni di gruppo, analisi di casi studio ed esercitazioni pratiche, i partecipanti esamineranno i rischi concreti a cui sono esposti insegnanti e studenti e svilupperanno strategie per superarli. Le attività includono la creazione di piani di protezione personale, la simulazione di scenari di minaccia e l'applicazione di strumenti di controllo della privacy su social media e piattaforme digitali. Gli insegnanti condivideranno inoltre esperienze e buone pratiche, sviluppando competenze per trasferire le conoscenze agli studenti e rafforzare la loro alfabetizzazione digitale.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

L'obiettivo è che gli insegnanti acquisiscano conoscenze e competenze concrete per la gestione responsabile dell'identità e dei dati digitali, in modo da poter creare un ambiente digitale sicuro, solidale ed etico nelle loro scuole. Le attività sono progettate per combinare riflessione, attività pratiche e discussioni guidate, garantendo l'applicazione diretta di quanto appreso nella pratica didattica.

Attività 1

RICONOSCERE E PROTEGGERE I TUOI DATI

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/Gruppo: Lavoro di gruppo

Descrizione dell'attività

Lavoro di gruppo: "Identifica e proteggi i tuoi dati". In questa attività, gli insegnanti utilizzeranno esempi interattivi e casi di studio per analizzare i diversi tipi di dati personali che lasciano online, riconoscere potenziali minacce e rischi, tra cui phishing, condivisione inappropriata di informazioni e password deboli. L'attività è strutturata in diverse fasi:

Introduzione e motivazione (10 minuti)

Il formatore presenta i concetti base della privacy digitale e dei rischi online.

Una breve discussione sulle esperienze personali degli insegnanti ed esempi legati alla scuola.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Analisi del caso di studio (15 minuti)

I partecipanti lavorano in piccoli gruppi per analizzare esempi fittizi o reali di profili digitali.

Identificano i punti vulnerabili e le potenziali minacce.

Attività pratiche (20 minuti)

Ogni partecipante esamina la propria impronta digitale e valuta la sicurezza delle password, le impostazioni sulla privacy e le pratiche di condivisione delle informazioni.

Compito di gruppo: sviluppare strategie per la protezione dei dati personali in un contesto scolastico.

Discussione e riflessione (10 minuti)

- Discussione di gruppo sui rischi osservati e sulle misure di protezione suggerite.
- Feedback tra pari e condivisione delle esperienze.

Conclusione e applicazione (5 minuti)

- Gli insegnanti riassumono le intuizioni chiave e pianificano come applicare le conoscenze nella loro pratica didattica con gli studenti.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno identificare i rischi e le minacce più comuni per la privacy online.
- Gli insegnanti sanno istruire gli studenti su misure pratiche per proteggere i dati personali e gli account online.
- Gli insegnanti sanno come promuovere pratiche sicure per la condivisione di informazioni sui social media e altre piattaforme online.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Ambientazione e materiali

Proiettore o laptop: utilizzati per mostrare esempi, casi di studio, visualizzazioni di minacce alla sicurezza dei dati personali e dimostrazioni di strumenti per la privacy digitale. Tali strumenti consentono ai partecipanti di seguire situazioni di vita reale e comprendere meglio i potenziali rischi.

Schede di lavoro: contengono profili fittizi o reali, domande di analisi e modelli per la creazione di un piano di sicurezza digitale personale. Supportano il lavoro strutturato e l'applicazione pratica delle conoscenze teoriche.

Accesso a Internet: consente ai partecipanti di controllare la propria impronta digitale, ricercare esempi di minacce online, utilizzare strumenti di protezione dei dati e partecipare ad un apprendimento interattivo attraverso situazioni di vita reale.

Lavagna a fogli mobili, lavagna bianca o strumenti di collaborazione online (Miro, Google Docs, Jamboard): vengono utilizzati per registrare strategie, condividere idee, mappare visivamente i rischi e facilitare discussioni di gruppo.

Esempi e scenari pratici: situazioni reali tratte dalla scuola e dalla vita quotidiana, che i partecipanti analizzano per sviluppare strategie di protezione dei dati, collegando la teoria alla pratica.

Guide e modelli: aiutano i partecipanti a sviluppare un piano personale di sicurezza digitale, a definire misure concrete per la protezione dei dati e a preparare materiali da condividere con gli studenti.



UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Strumenti ed esercizi interattivi: simulazioni di minacce online, mini-quiz o esercizi pratici di valutazione del rischio aiutano i partecipanti a sviluppare la consapevolezza dei potenziali pericoli e delle pratiche sicure attraverso l'apprendimento esperienziale.

Utilizzo:

I materiali vengono applicati attraverso una combinazione di presentazioni, dimostrazioni, discussioni di gruppo ed esercizi pratici. Il proiettore e il computer portatile visualizzano rischi e strumenti, i fogli di lavoro supportano l'analisi e la pianificazione e l'accesso a Internet fornisce esempi concreti ed esplorazione interattiva. Lavagne a fogli mobili e strumenti digitali consentono la collaborazione di gruppo, mentre esempi pratici e scenari collegano le attività alla vita quotidiana dei partecipanti. Guide e modelli facilitano la creazione di piani di protezione digitale e gli esercizi interattivi approfondiscono le conoscenze attraverso l'apprendimento esperienziale, garantendo che gli insegnanti acquisiscano competenze pratiche e trasferibili da utilizzare con gli studenti.

Approccio pedagogico utilizzato

Analisi di casi di studio – I partecipanti analizzano profili digitali fittizi o reali per identificare vulnerabilità e minacce. Questo approccio collega le conoscenze teoriche a situazioni di vita reale, promuovendo il pensiero critico e la riflessione.

Discussione di gruppo e apprendimento cooperativo – Lavorando in piccoli gruppi, gli insegnanti condividono le proprie esperienze, discutono dei rischi e sviluppano strategie per la protezione dei dati personali. Questo incoraggia la collaborazione, la condivisione delle esperienze e l'apprendimento attraverso l'interazione tra pari.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Micro-insegnamento e riflessione: attraverso discussioni guidate e feedback tra pari, i partecipanti valutano come trasferire il loro apprendimento agli studenti e sviluppano piani per l'implementazione in classe.

Apprendimento orientato ai problemi: l'attività prevede l'identificazione di problemi e minacce reali nell'ambiente digitale e i partecipanti progettano in modo collaborativo strategie e soluzioni, migliorando la rilevanza pratica della formazione.

Requisiti tecnologici:

Computer o laptop: per visualizzare presentazioni, esempi o contenuti interattivi.

Proiettore e schermo/lavagna interattiva: in modo che tutti i partecipanti possano seguire il materiale e gli esempi visivi (ad esempio, come appaiono le e-mail di phishing, impostazioni sulla privacy, password).

Tablet o smartphone: per attività pratiche e simulazioni (ad esempio, regolazione delle impostazioni sulla privacy sui social network, installazione di app).

Connessione Internet: per accedere a esempi reali, piattaforme didattiche o quiz.

Relatori: se vengono utilizzati materiali video o audio.

Software/Applicazioni: PowerPoint, Canva, Kahoot, Google Forms o strumenti didattici specializzati per la sicurezza online.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Soggetti diversi

- Gli insegnanti di informatica possono approfondire gli aspetti tecnici (password, impostazioni di sicurezza).
- Gli insegnanti di scienze sociali possono sottolineare le conseguenze etiche e sociali della condivisione dei dati.
- Gli insegnanti di arte e lingue possono utilizzare attività creative (analisi dei contenuti, creazione di poster/campagne sulla sicurezza online).

Diversi livelli di competenze digitali

- Per insegnanti principianti: esempi più semplici e dimostrazioni guidate (come verificare la privacy del profilo, come riconoscere le email di phishing).
- Per gli insegnanti più esperti: compiti di analisi di impronte digitali più complesse e di creazione di strategie di protezione che possono essere condivise con gli studenti.

Diversi contesti lavorativi

- Insegnanti delle scuole primarie: concentrarsi sulla prevenzione e sull'igiene digitale di base (password complesse, non condividere informazioni personali).
- Insegnanti delle scuole secondarie: analisi più approfondita dell'identità digitale, conseguenze della negligenza, inclusi esempi concreti tratti dalle esperienze degli studenti.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Diversi stili di apprendimento degli insegnanti

- Apprendimento visivo: infografiche, rappresentazioni dell'impronta digitale.
- Apprendimento pratico: lavorano su compiti in piccoli gruppi.
- Apprendimento orientato alla discussione: dibattiti guidati e condivisione di esperienze scolastiche.

Documenti di supporto:

Fogli di lavoro

- Profili (fittizi o adattati da esempi reali) per l'analisi dei dati personali.
- Domande per l'analisi guidata (Quali dati sono disponibili al pubblico? Quali sono i rischi? Come possono essere limitati?).
- Mini quiz/verifica delle conoscenze con brevi scenari di minaccia.

Presentazione / Diapositive

- Concetti chiave: impronta digitale, phishing, password complesse, impostazioni sulla privacy.
- Esempi illustrati di minacce (ad esempio, messaggi falsi, profili pubblici).

Guida per formatori/insegnanti Guida dettagliata con istruzioni dettagliate per le attività, assegnazione del tempo per ogni fase e suggerimenti per guidare le discussioni.

Risorse per i partecipanti

- Elenco di strumenti online consigliati per verificare le impronte digitali.
- Guida per la creazione di password sicure e l'impostazione dell'autenticazione a due fattori.
- Link alle leggi e alle linee guida pertinenti (ad esempio, la legge sulla protezione dei dati personali, le raccomandazioni dell'UE e dell'UNICEF).

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Scheda di valutazione - Un breve sondaggio/riflessione su ciò che gli insegnanti hanno imparato e su come intendono applicare questa conoscenza nel loro lavoro con gli studenti.

Conclusione

Attività: "Riconoscere e rispondere - Cyberbullismo nelle scuole"

L'attività "Riconoscere e rispondere - Cyberbullismo nelle scuole" fornisce agli insegnanti una preparazione completa per identificare, comprendere e rispondere in modo appropriato alla violenza online tra gli studenti. Attraverso metodi interattivi, tra cui casi di studio, simulazioni e giochi di ruolo, i partecipanti vengono formati a riconoscere varie forme di cyberbullismo, come messaggi offensivi, condivisione di contenuti inappropriati o esclusione degli studenti dalle comunità digitali. L'attività consente agli insegnanti di comprendere l'impatto di tali comportamenti sulla salute mentale degli studenti e di sviluppare empatia verso le vittime, che è un elemento chiave della prevenzione e dell'intervento.

L'analisi di casi di studio e le simulazioni pratiche consentono ai partecipanti di esaminare situazioni reali nell'ambiente scolastico e di sviluppare strategie di risposta concrete.

Attraverso discussioni guidate e feedback tra pari, gli insegnanti identificano i comportamenti a rischio, propongono misure preventive e imparano come implementare le procedure scolastiche in caso di incidenti. Micro-insegnamento e riflessione aiutano i partecipanti a progettare metodi per presentare il concetto di comportamento online responsabile e



UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

prevenire il cyberbullismo agli studenti in modo chiaro e coinvolgente.

Strumenti tecnologici, come proiettori, piattaforme di collaborazione digitale e risorse online, facilitano un insegnamento dinamico e partecipativo, mentre la flessibilità dell'attività – attraverso lavoro individuale, lavoro in coppia o discussioni di gruppo – garantisce l'adattabilità a diversi livelli di esperienza e competenza degli insegnanti. L'attività consente agli insegnanti di migliorare le proprie competenze professionali, sviluppare la consapevolezza dell'etica e della sicurezza online e integrare strategie preventive nel loro lavoro quotidiano con gli studenti.

La conclusione di questa attività è che gli insegnanti diventano attori attivi nella creazione di un ambiente digitale sicuro nelle scuole. Le conoscenze e le competenze pratiche acquisite consentono loro non solo di rispondere agli episodi di cyberbullismo, ma anche di incoraggiare gli studenti a comportarsi in modo responsabile, etico e sicuro online, contribuendo così allo sviluppo a lungo termine di una cultura digitale sana e solidale nel contesto educativo.



Attività 2

DIGITAL SHIELD – CREAZIONE DI UN PIANO DI SICUREZZA PERSONALE

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/Gruppo: Lavoro individuale e di gruppo

Descrizione dell'attività

L'obiettivo di questa attività è che gli insegnanti sviluppino un piano di sicurezza digitale concreto e attuabile, da applicare sia nel loro lavoro personale che in quello con gli studenti. L'attività combina apprendimento guidato, attività pratiche e discussione:

Introduzione e presentazione degli obiettivi (10 minuti):

Il formatore spiega l'importanza di avere un piano personale di sicurezza digitale.

Segue una breve discussione sulle esperienze precedenti dei partecipanti e sui problemi identificati nell'attività precedente, "Riconoscere e proteggere i propri dati"

Analisi dei rischi e identificazione delle minacce (15 minuti)

Gli insegnanti valutano individualmente le proprie abitudini e vulnerabilità digitali.

Discussione di gruppo sulle minacce più comuni (phishing, disinformazione, password deboli, condivisione inappropriata di informazioni).



Creazione di un piano di sicurezza digitale personale (25 minuti)

Ogni partecipante sviluppa un piano concreto:

- Impostare password complesse e abilitare l'autenticazione a due fattori.
- Regole per la condivisione di informazioni online.
- Strategie per riconoscere messaggi e link sospetti.
- Aggiornamenti software regolari e protezione antivirus.

Le idee vengono condivise all'interno del gruppo e i partecipanti ricevono consigli dai colleghi.

Presentazione dei piani e feedback tra pari (5 minuti)

- I volontari presentano i loro piani e ricevono suggerimenti dai colleghi.

Conclusione e applicazione nell'insegnamento (5 minuti)

- Discussione su come adattare i piani e trasferirli agli studenti attraverso esempi pratici e progetti scolastici.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno identificare i rischi e le minacce più comuni per la privacy online.
- Gli insegnanti sanno istruire gli studenti su misure pratiche per proteggere i dati personali e gli account online.
- Gli insegnanti sanno come promuovere pratiche sicure per la condivisione di informazioni sui social media e altre piattaforme online.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Ambientazione e materiali

Schede di lavoro con modelli di piano di sicurezza digitale suggeriti. Ogni partecipante riceve una scheda di lavoro contenente i passaggi fondamentali per la creazione di un piano: identificazione dei dati personali condivisi online, valutazione dei rischi e definizione delle misure di protezione. Questi modelli servono da guida, ma i partecipanti possono integrarli con le proprie idee ed esperienze.

Laptop o tablet per esplorare l'impronta digitale e gli strumenti online. Gli insegnanti utilizzano dispositivi per controllare la propria impronta digitale (ricerche di dati, revisione di informazioni disponibili al pubblico, controllo delle impostazioni sulla privacy). Esplorano anche gli strumenti disponibili per migliorare la sicurezza: gestori di password, autenticazione a due fattori, impostazioni di sicurezza sui social media e piattaforme scolastiche.

Lavagna a fogli mobili o strumenti collaborativi digitali (ad esempio Padlet, Jamboard, Miro): idee e strategie vengono registrate collettivamente, consentendo la visualizzazione del processo e lo scambio tra i gruppi. Ogni gruppo crea il proprio "scudo digitale", ovvero un insieme di regole e raccomandazioni per la protezione dei dati, che viene poi presentato agli altri.

Esempi pratici e guide Il formatore fornisce brevi guide o infografiche su come riconoscere le minacce (phishing, link dannosi, password deboli). Questi materiali aiutano gli insegnanti a trasmettere più facilmente agli studenti ciò che hanno imparato.



UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Proiezione o presentazione con esempi concreti: Un proiettore o una lavagna interattiva vengono utilizzati per visualizzare esempi concreti (ad esempio, e-mail di phishing, impostazioni della privacy sulle reti), creando un collegamento visivo e pratico con la teoria.

Approccio pedagogico utilizzato

Gioco di ruolo (simulazione di minacce digitali reali): i partecipanti assumono il ruolo di un insegnante, di uno studente o di un potenziale "aggressore". Ad esempio, un gruppo potrebbe essere incaricato di creare un messaggio di phishing, mentre un altro gruppo analizza come reagirebbe e quali misure di protezione adotterebbe. Questo tipo di simulazione aiuta gli insegnanti a sperimentare le minacce in modo più realistico e a imparare a riconoscerle e a spiegarle agli studenti.

Analisi e discussione di gruppo: gli insegnanti lavorano in piccoli gruppi per analizzare le proprie abitudini digitali, identificare vulnerabilità comuni e proporre soluzioni. La dinamica di gruppo consente di ascoltare molteplici prospettive e la discussione porta allo sviluppo di strategie pratiche e realistiche che ogni partecipante può applicare al proprio contesto.

Micro-insegnamento e riflessione guidata - Ogni insegnante ha l'opportunità di presentare parte del proprio piano di sicurezza digitale al gruppo, come se lo stesse spiegando agli studenti. Gli altri partecipanti forniscono feedback, mentre il formatore guida la riflessione: cosa è stato chiaro e cosa potrebbe essere reso più pratico o coinvolgente per gli studenti. Questo processo aiuta a sviluppare capacità di trasferimento delle conoscenze.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Apprendimento basato su progetti: creare un piano come mini-progetto. L'attività è strutturata in modo che il risultato finale sia uno "scudo digitale" personale, ovvero un piano di protezione dei dati individuale. I partecipanti affrontano il processo di definizione del problema, progettazione di soluzioni e presentazione dei risultati. In questo modo, ottengono un prodotto concreto e pratico che può essere utilizzato personalmente e applicato anche nei progetti degli studenti.

Requisiti tecnologici:

Computer, tablet o smartphone Ogni partecipante dovrebbe avere accesso a un dispositivo personale per effettuare ricerche e creare il proprio "scudo digitale". I computer facilitano il lavoro con documenti più complessi e offrono una migliore visibilità, mentre tablet e smartphone offrono praticità e flessibilità.

Accesso stabile a Internet. L'attività richiede una connettività Internet continua, poiché i partecipanti possono utilizzare strumenti online per verificare la propria impronta digitale, la sicurezza delle password e le impostazioni sulla privacy su diverse piattaforme. Una connessione stabile è fondamentale per una partecipazione fluida.

Piattaforme di strumenti di collaborazione digitale come Miro, Google Docs o Mentimeter vengono utilizzate per mappare collettivamente i rischi, creare checklist e condividere idee. Questi strumenti consentono la raccolta e la visualizzazione dei dati in tempo reale durante il lavoro di gruppo, favorendo l'interattività.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Strumenti per test e valutazione della sicurezza Si consiglia di utilizzare strumenti online per verificare la sicurezza della password (ad esempio, "Quanto è sicura la mia password"), analizzare le impronte digitali (ad esempio, la ricerca Google con filtri) e simulare attacchi di phishing. Questo approccio collega immediatamente la teoria all'esperienza pratica.

Proiettore o lavagna interattiva. Sono necessari per mostrare collettivamente i risultati del lavoro di gruppo, le discussioni e le riflessioni guidate. La visualizzazione dei contenuti facilita l'apprendimento e garantisce che tutti i partecipanti possano seguire il flusso dell'attività.

Strumenti e risorse di sicurezza È possibile utilizzare esempi di software per l'autenticazione a due fattori (ad esempio, Google Authenticator), nonché piattaforme didattiche (ad esempio, guide gratuite sul GDPR dell'UE o organizzazioni specializzate in sicurezza digitale).

Adattabilità a partecipanti diversi:

Diversi livelli di alfabetizzazione digitale L'attività è progettata per includere insegnanti con conoscenze di base, intermedie e avanzate degli strumenti digitali. Per gli insegnanti meno esperti, vengono utilizzati modelli chiari ed esempi pratici (ad esempio, verificare la sicurezza della password o modificare le impostazioni sulla privacy sui social media). Per i partecipanti più avanzati, sono incluse attività più complesse, come l'analisi delle impostazioni di sicurezza su più piattaforme e l'utilizzo di strumenti aggiuntivi per la protezione dei dati.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Preferenze individuali e di gruppo- Durante l'attività, c'è un equilibrio tra compiti individuali (creazione di un piano di sicurezza personale) e discussioni di gruppo (condivisione di esperienze e analisi delle minacce). Questo consente ai partecipanti di lavorare al proprio ritmo e, al contempo, di avere l'opportunità di imparare attraverso l'interazione con i colleghi.

Applicabilità pratica nell'insegnamento Il piano che gli insegnanti creano durante l'attività può essere adattato al livello degli studenti con cui lavorano: versioni più semplici per gli studenti più giovani e versioni più dettagliate per gli studenti delle scuole superiori più grandi. Ciò garantisce che ciò che gli insegnanti sviluppano durante la formazione possa essere immediatamente applicato in classe.

Documenti di supporto:

- Foglio di lavoro: "Il mio scudo digitale" Modello per un piano di sicurezza digitale con sezioni:
- I miei account e password (valutazione della robustezza, necessità di modifiche, abilitazione dell'autenticazione a due fattori (2FA))
- Impostazioni sulla privacy (sui social network, e-mail, app).
- Identificazione dei rischi (esempi di messaggi di phishing, profili falsi, messaggi truffa).
- Il mio piano d'azione (passaggi che metterò in atto nella prossima settimana/mese).
- Lista di controllo: "Passaggi sicuri online" Un elenco di misure pratiche che insegnanti e studenti possono utilizzare (ad esempio, "Verifico le fonti di informazione", "Non uso la stessa password per più account", "Aggiorno regolarmente le mie app"). Utilizzato come strumento di autovalutazione.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

Casi di studio e scenari Brevi descrizioni di situazioni reali (ad esempio, e-mail di phishing, condivisione di foto senza autorizzazione, concorsi a premi falsi).

Compiti per i partecipanti: identificare la minaccia e suggerire misure di protezione.

Guida: “Le 10 principali regole di sicurezza digitale” Una risorsa concisa per insegnanti e studenti che riassume le linee guida più importanti.

Può essere preparata in formato PDF come risorsa per un uso futuro.

Tabella di valutazione del piano Consente agli insegnanti di valutare la qualità dello “Scudo digitale” creato. Criteri: chiarezza del piano, applicabilità, misure concrete, sostenibilità.

Risorse e link Un elenco di strumenti e siti web consigliati per verificare la sicurezza delle password, informarsi sul phishing e gestire le impostazioni sulla privacy.

Esempio: Centro sicurezza di Google, guide GDPR UE, Centro Internet sicuro



Conclusione dell'unità

“Digital Shield - Creare un piano di sicurezza personale” sottolinea il ruolo cruciale degli insegnanti nello sviluppo della consapevolezza digitale e delle pratiche di sicurezza tra gli studenti, nonché tra gli stessi partecipanti alla formazione. Nell'attuale contesto digitale, ogni individuo lascia tracce delle proprie attività online, il che comporta potenziali rischi per la privacy e la sicurezza dei dati personali. Attraverso questa attività, gli insegnanti hanno avuto l'opportunità di partecipare a esercitazioni pratiche, simulazioni e analisi di scenari reali e fittizi per identificare possibili minacce, comprenderne le implicazioni e sviluppare strategie per proteggere la propria identità digitale.

Attraverso discussioni guidate e giochi di ruolo, i partecipanti hanno acquisito familiarità con diverse tipologie di rischi, dai messaggi di phishing alle password deboli, dalla condivisione inadeguata di informazioni sui social media fino a forme sofisticate di ingegneria sociale. L'analisi di esempi concreti ha permesso agli insegnanti di riconoscere i punti vulnerabili dell'ambiente digitale e di progettare misure preventive appropriate. Il micro-insegnamento e la riflessione guidata hanno offerto ai partecipanti l'opportunità di riflettere su come trasmettere questi principi agli studenti, sviluppando al contempo le proprie strategie di sicurezza digitale.

UNITÀ 3

Privacy, sicurezza e gestione delle informazioni personali

La creazione di un piano di sicurezza personale, lo "Scudo Digitale", ha permesso agli insegnanti di applicare in modo pratico quanto appreso, sviluppando competenze di pianificazione, organizzazione e valutazione del proprio comportamento digitale. L'attività ha inoltre consentito ai partecipanti di valutare criticamente la propria esposizione ai rischi e di riconoscere l'importanza di monitorare e aggiornare costantemente le misure di protezione. Il lavoro di gruppo e le discussioni collaborative hanno contribuito allo scambio di esperienze e idee, offrendo agli insegnanti prospettive diverse ed esempi concreti di buone pratiche.

Oltre agli aspetti tecnici, l'attività ha evidenziato la dimensione pedagogica, mostrando come gli insegnanti, attraverso il loro comportamento, la loro guida e la pratica in classe, possano promuovere negli studenti la consapevolezza dell'importanza della privacy, della sicurezza e della gestione responsabile dei dati personali. Attraverso la creazione di un piano di sicurezza digitale, i partecipanti hanno acquisito uno strumento concreto da utilizzare nel loro processo didattico, nonché un modello da seguire per gli studenti.





Unità n. 4

Cyberbullismo ed etica della comunicazione online

Risultati

- Gli insegnanti riconoscono varie forme e segnali di cyberbullismo.
- Gli insegnanti sanno come attuare strategie per prevenire e contrastare il cyberbullismo in classe.
- Gli insegnanti sanno come promuovere una comunicazione online rispettosa ed etica tra gli studenti.

Breve descrizione teorica

Nell'attuale contesto digitale, un numero crescente di studenti trascorre una parte significativa del proprio tempo online, il che crea opportunità per vari rischi, tra cui cyberbullismo e comportamenti non etici nella comunicazione online. Gli insegnanti svolgono un ruolo chiave nel riconoscere queste sfide, educare gli studenti a comportamenti online responsabili e promuovere un ambiente digitale positivo nelle scuole.

Il cyberbullismo include messaggi offensivi, l'esclusione degli studenti dalle comunità online, la condivisione di contenuti inappropriati senza consenso, la sostituzione di persona e altre forme di comportamento aggressivo nello spazio digitale. Le conseguenze del cyberbullismo possono essere gravi e durature, tra queste stress emotivo, riduzione dell'autostima, ansia e difficoltà nell'interazione sociale.

Attività 1

RICONOSCERE E RISPONDERE: IL CYBERBULLISMO A SCUOLA

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo (con riflessioni individuali)

Descrizione dell'attività

In questa attività, gli insegnanti analizzeranno diverse forme di cyberbullismo attraverso esempi interattivi e casi di studio, tra cui messaggi offensivi, esclusione degli studenti dalle comunità online, condivisione di foto inappropriate e impersonificazione. L'attività include:

Introduzione e motivazione (10 min): presentazione dei concetti di base del cyberbullismo e dei suoi effetti sulla salute mentale degli studenti, seguita da una breve discussione sulle esperienze personali.

Analisi di casi di studio (20 min): lavorare in piccoli gruppi per identificare minacce e vulnerabilità e progettare misure preventive.

Compiti pratici (20 min): riflessione individuale: i partecipanti valutano come reagirebbero in varie situazioni scolastiche; compito di gruppo: creazione di una guida per l'intervento e il supporto alle vittime.

Discussione e conclusioni (10 min): condivisione di esperienze, feedback tra pari e sintesi degli apprendimenti chiave.

UNITÀ 4

Cyberbullismo ed etica della comunicazione online

Descrizione dell'attività

In questa attività, gli insegnanti analizzeranno diverse forme di cyberbullismo attraverso esempi interattivi e casi di studio, tra cui messaggi offensivi, esclusione degli studenti dalle comunità online, condivisione di foto inappropriate e impersonificazione. L'attività include:

Introduzione e motivazione (10 min): presentazione dei concetti di base del cyberbullismo e dei suoi effetti sulla salute mentale degli studenti, seguita da una breve discussione sulle esperienze personali.

Analisi di casi di studio (20 min): lavorare in piccoli gruppi per identificare minacce e vulnerabilità e progettare misure preventive.

Compiti pratici (20 min): riflessione individuale: i partecipanti valutano come reagirebbero in varie situazioni scolastiche; compito di gruppo: creazione di una guida per l'intervento e il supporto alle vittime.

Discussione e conclusioni (10 min): condivisione di esperienze, feedback tra pari e sintesi degli apprendimenti chiave.

Risultato/i:

- Gli insegnanti riconoscono varie forme e segnali di cyberbullismo.
- Gli insegnanti sanno come attuare strategie per prevenire e contrastare il cyberbullismo in classe.
- Gli insegnanti sanno come promuovere una comunicazione online rispettosa ed etica tra gli studenti.

UNITÀ 4

Cyberbullismo ed etica della comunicazione online

Ambientazione e materiali

Proiettore o computer portatile: utilizzati per mostrare esempi concreti, materiali video, notizie su casi di cyberbullismo e contenuti didattici che illustrano diverse forme di abuso online.

Schede di lavoro: includono casi di studio dettagliati con domande di discussione, attività di analisi del rischio e istruzioni guidate per l'identificazione di potenziali minacce. Le schede di lavoro servono per una valutazione strutturata delle situazioni e possono anche essere utilizzate per facilitare le discussioni di gruppo.

Lavagna a fogli mobili o strumenti online per la registrazione delle strategie: consentono ai partecipanti di annotare le conclusioni chiave, creare mappe visive di problemi e soluzioni o sviluppare in modo collaborativo guide di intervento. Strumenti digitali come Miro, Google Docs o Mentimeter facilitano l'apprendimento collaborativo simultaneo, soprattutto per gruppi più numerosi o per il lavoro da remoto.

Accesso a Internet: necessario per verificare risorse aggiuntive, quadri giuridici, linee guida delle politiche scolastiche ed esempi di buone pratiche

Approccio pedagogico utilizzato

Giochi di ruolo e simulazioni di vita reale: consentono agli insegnanti di esercitarsi a rispondere a vari scenari e di sviluppare capacità di comunicazione con studenti e genitori.

Analisi e discussione di gruppo: incoraggia lo scambio di esperienze, il pensiero critico e lo sviluppo collaborativo di soluzioni.

UNITÀ 4

Cyberbullismo ed etica della comunicazione online

Micro-insegnamento e riflessione guidata: i partecipanti creano mini-lezioni o spiegazioni per gli studenti e poi riflettono sull'efficacia dei loro approcci.

Apprendimento basato su progetti: comporta la creazione di guide di intervento o piani di risposta come mini-progetti che possono essere implementati nel contesto scolastico.

Requisiti tecnologici:

Computer, laptop o tablet: essenziali per visualizzare contenuti didattici, materiali video e casi di studio. I partecipanti utilizzano questi dispositivi anche per lavorare in modo pratico con strumenti digitali, come fogli di lavoro PDF, quiz online o esercizi interattivi.

Accesso stabile a Internet: consente ai partecipanti di accedere a risorse aggiuntive, articoli pertinenti e linee guida pratiche, nonché di lavorare simultaneamente su piattaforme digitali. È inoltre necessario per utilizzare servizi cloud e strumenti collaborativi in tempo reale.

Strumenti di collaborazione digitale: (Miro, Google Docs, Mentimeter) vengono utilizzati per registrare conclusioni, fare brainstorming, creare guide e mappe di processo. Questi strumenti consentono ai partecipanti di lavorare insieme, commentare, modificare contenuti e condividere idee, migliorando l'interattività e l'applicazione pratica delle conoscenze.

Attrezzatura aggiuntiva: proiettore o schermo intelligente per visualizzare i risultati dei lavori di gruppo, diapositive e materiali video; altoparlanti per riprodurre contenuti audio e video che illustrano situazioni reali di cyberbullismo.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Complessità del compito: i casi di studio e gli esercizi pratici possono essere adattati all'esperienza pregressa dei partecipanti, creando scenari più semplici per i principianti o situazioni più complesse per i partecipanti con maggiore esperienza nel lavorare con ambienti digitali e problematiche legate al cyberbullismo.

Flessibilità nel formato di lavoro: una combinazione di lavoro individuale, lavoro in coppia e discussioni di gruppo consente a ciascun partecipante di impegnarsi attivamente in base alle proprie capacità e conoscenze pregresse. Chi si sente meno sicuro può lavorare individualmente, mentre i partecipanti più esperti possono guidare le discussioni o assistere i colleghi.

Scelta dei ruoli nelle simulazioni: i partecipanti hanno la possibilità di scegliere un ruolo nelle simulazioni (vittima, osservatore o insegnante), il che favorisce l'empatia, la comprensione pratica di diverse prospettive e il coinvolgimento di tutti i tipi di partecipanti.

Risorse adattabili: materiali aggiuntivi, come esempi video, guide o contenuti interattivi online, possono essere utilizzati secondo necessità, a seconda del livello di conoscenza e di esperienza dei partecipanti.

Supporto di gruppo: durante l'attività, il formatore può fornire ulteriori spiegazioni o indicazioni ai partecipanti meno esperti, mentre i partecipanti più esperti possono assumere un ruolo di tutoraggio con i colleghi, promuovendo ulteriormente l'apprendimento collaborativo e la condivisione delle conoscenze.



Documenti di supporto:

Schede di lavoro dettagliate con casi di studio e domande guidate: includono vari scenari di cyberbullismo, dai più semplici ai più complessi, con domande guidate che aiutano gli insegnanti ad analizzare le situazioni, identificare i ruoli della vittima, dell'autore e dell'osservatore e sviluppare strategie di intervento. Queste schede di lavoro servono come base per discussioni di gruppo e simulazioni.

Guida passo passo per l'identificazione e l'intervento: illustra un approccio sistematico al riconoscimento delle diverse forme di cyberbullismo, le procedure consigliate per rispondere in ambito scolastico, nonché suggerimenti per misure preventive e attività educative che gli insegnanti possono implementare in classe. La guida è pratica e applicabile nel lavoro quotidiano.

Checklist per il monitoraggio delle risposte e il supporto alle vittime: consente agli insegnanti di monitorare sistematicamente le azioni e valutare l'efficacia dei loro interventi. Include indicatori di successo, la registrazione delle reazioni degli studenti e le misure per un supporto continuo.

Materiali didattici consigliati e risorse aggiuntive: includere link a video didattici, strumenti interattivi online, infografiche e piani didattici integrabili in diverse materie. Questi materiali consentono agli insegnanti di promuovere costantemente l'etica digitale, il pensiero critico e un comportamento sicuro online negli studenti.

Strumenti aggiuntivi per la riflessione e la valutazione: modelli per prendere appunti e autovalutare la disponibilità degli insegnanti a intervenire, nonché raccomandazioni per lo scambio di esperienze tra pari e la conduzione di workshop all'interno della scuola.

Conclusione

L'attività ha evidenziato l'importanza per gli insegnanti di riconoscere e comprendere i diversi rischi a cui i dati personali sono esposti nell'ambiente digitale. Attraverso l'analisi di casi di studio ed esercitazioni pratiche, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di vedere quante tracce digitali lasciano quotidianamente e come queste possano essere utilizzate in modo improprio. È stato sottolineato in particolare che i dati personali non si riferiscono solo ai nomi, ma anche a una serie di informazioni che condividiamo: foto, posizione, abitudini, nonché informazioni sugli studenti e sull'ambiente scolastico.

Combinando il lavoro individuale con discussioni di gruppo, gli insegnanti si sono esercitati a identificare le tipiche minacce online come phishing, messaggi falsi, condivisione impropria di informazioni e password deboli. Attraverso la riflessione e il feedback tra pari, hanno sviluppato strategie pratiche per la protezione dei dati, applicabili sia a livello personale che scolastico. Questo processo ha incoraggiato lo scambio di esperienze e la risoluzione collaborativa dei problemi, rafforzando ulteriormente il senso di sicurezza e competenza dei partecipanti.

Una parte importante dell'attività è stata l'esplorazione della propria impronta digitale. Gli insegnanti hanno avuto l'opportunità di verificare quali informazioni su di loro siano pubblicamente disponibili e di valutare cosa debba essere modificato per tutelare al meglio la privacy. Ciò ha accresciuto la consapevolezza di fungere da modello per gli studenti in termini di comportamento digitale e che una gestione responsabile dei propri dati può contribuire direttamente all'educazione dei giovani.

La conclusione di questa attività è che migliorare l'alfabetizzazione digitale degli insegnanti è un passo fondamentale verso la creazione di un ambiente educativo sicuro. Dopo la sessione, gli insegnanti hanno ricevuto conoscenze e strumenti pratici per guidare gli studenti nell'uso responsabile di Internet e per insegnare loro a riconoscere ed evitare i rischi. L'attività ha quindi offerto un duplice valore: ha migliorato le competenze personali degli insegnanti e ha fornito le basi per un lavoro di qualità superiore con gli studenti nel campo della sicurezza digitale.

Attività 2

ETICA DELLA COMUNICAZIONE ONLINE: CREARE UN AMBIENTE DIGITALE POSITIVO

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo (con riflessioni individuali)

Descrizione dell'attività

Questa attività è progettata per fornire agli insegnanti le competenze necessarie per riconoscere modelli di comunicazione etici e non etici nell'ambiente digitale e per sviluppare strategie per insegnare agli studenti un comportamento responsabile online. L'attività si articola in diverse fasi:

Introduzione e motivazione (10 min)

Il formatore presenta i principi fondamentali dell'etica della comunicazione online, tra cui rispetto, responsabilità, tutela della privacy e rispetto del copyright. La discussione affronta l'impatto della comunicazione inappropriata sulla vita scolastica e sociale, nonché il modo in cui un'interazione online positiva contribuisce a una sana cultura digitale. I partecipanti condividono le loro esperienze e osservazioni, aumentando il coinvolgimento e la motivazione.

Analisi di esempio (20 min)

I partecipanti lavorano in piccoli gruppi per analizzare esempi, fittizi e reali, di messaggi, commenti e post che illustrano contenuti digitali etici o non etici. Identificano le conseguenze negative di comportamenti inappropriati, tra cui l'impatto emotivo sugli studenti, l'erosione della fiducia e le potenziali implicazioni legali. La discussione di gruppo consente lo scambio di esperienze e una comprensione collettiva delle problematiche.

Discussione e conclusioni (10 min)

Riflessione di gruppo sugli apprendimenti chiave e condivisione del feedback tra pari. Gli insegnanti sintetizzano le strategie immediatamente applicabili a scuola e pianificano ulteriori attività per promuovere un ambiente digitale positivo.

Risultato/i:

- Gli insegnanti riconoscono varie forme e segnali di cyberbullismo.
- Gli insegnanti sanno come attuare strategie per prevenire e contrastare il cyberbullismo in classe.
- Gli insegnanti sanno come promuovere una comunicazione online rispettosa ed etica tra gli studenti.

UNITÀ 4

Cyberbullismo ed etica della comunicazione online

Ambientazione e materiali

Proiettore o laptop per visualizzare esempi di comunicazione online: consente ai partecipanti di seguire esempi reali di messaggi, commenti e post etici e non etici sui social media, sulle piattaforme scolastiche o via e-mail. I display aiutano a comprendere meglio le situazioni facilitando discussioni di gruppo.

Schede di lavoro con domande e attività per la creazione del codice: contengono domande strutturate e attività pratiche che guidano i partecipanti nell'analisi della comunicazione online e nella progettazione di linee guida. Includono scenari di discussione, riflessioni sul comportamento digitale personale e suggerimenti per integrare le regole etiche nell'insegnamento.

Lavagna a fogli mobili o strumenti di collaborazione digitale (Miro, Google Docs): utilizzati per registrare idee, fare brainstorming e creare congiuntamente il "Codice di comunicazione etica online". Consentono di prendere appunti simultaneamente, visualizzare le connessioni tra problemi e soluzioni e facilitare l'interazione e la discussione di gruppo.

Supporto aggiuntivo: i partecipanti possono utilizzare appunti delle lezioni, manuali e risorse online per verificare esempi e ampliare le proprie linee guida. La combinazione di materiali digitali e tradizionali garantisce flessibilità e partecipazione attiva a tutti gli insegnanti, indipendentemente dall'esperienza pregressa o dalle competenze tecniche.

Applicazione pratica: i materiali consentono agli insegnanti di progettare e testare immediatamente linee guida, creare compiti pratici per gli studenti e integrare i principi della comunicazione etica in varie materie.

Approccio pedagogico utilizzato

Gioco di ruolo e simulazione di dilemmi etici: i partecipanti assumono il ruolo di studenti, insegnanti o genitori per sperimentare in modo pratico diverse situazioni di comunicazione online, inclusi scenari conflittuali o non etici. Questo metodo aiuta a sviluppare empatia, riconoscere le conseguenze di comportamenti inappropriati e testare strategie di intervento in un ambiente sicuro.

Analisi e discussione di gruppo: i partecipanti lavorano in piccoli gruppi su specifici esempi di comunicazione, identificando modelli etici e non etici e discutendone le potenziali conseguenze. Una successiva discussione plenaria consente lo scambio di esperienze tra i gruppi, considerando i problemi da diverse prospettive e sviluppando linee guida in modo collaborativo.

Micro-insegnamento e riflessione guidata: gli insegnanti progettano brevi attività didattiche o scenari che possono essere applicati direttamente nel loro lavoro con gli studenti. Segue una riflessione guidata, in cui i partecipanti riflettono sul proprio comportamento digitale, sull'efficacia delle proprie strategie e su come adattarle a diverse età e situazioni.

Apprendimento basato su progetti: i partecipanti creano un "Codice di comunicazione etica online" come mini-progetto, che prevede la pianificazione, la stesura, la verifica e l'adattamento di linee guida per la comunicazione etica nel contesto scolastico. Questo approccio promuove l'apprendimento attivo, la collaborazione, il pensiero critico e il senso di responsabilità, producendo al contempo materiali concreti applicabili nella pratica didattica.



UNITÀ 4

Cyberbullismo ed etica della comunicazione online

Integrazione di metodi pratici e riflessivi: combinando simulazioni, discussioni, micro-insegnamento e attività di progetto, i partecipanti sviluppano una comprensione completa dell'etica della comunicazione online, acquisiscono competenze pratiche e la capacità di adattare continuamente il loro approccio in base alla loro esperienza e alle esigenze dei loro studenti.

Requisiti tecnologici:

Computer, laptop o tablet: consentono la visualizzazione di contenuti didattici, esempi interattivi e l'esecuzione di attività pratiche tramite strumenti digitali. I partecipanti possono esplorare contemporaneamente esempi di comunicazione online e lavorare sui propri compiti.

Accesso stabile a Internet: necessario per cercare ulteriori esempi e risorse di vita reale, tra cui articoli di giornale, social media e piattaforme online, consentendo ai partecipanti di osservare situazioni reali e tendenze nella comunicazione digitale.

Strumenti di collaborazione digitale (Miro, Google Docs, Mentimeter) – consentono l'acquisizione simultanea di idee, il brainstorming e la creazione congiunta di codici e linee guida. Attraverso questi strumenti, i partecipanti possono lavorare in gruppo in tempo reale, visualizzare le discussioni, organizzare il feedback e documentare i materiali creati per un successivo utilizzo in classe.

Risorse multimediali facoltative: proiettore o lavagna interattiva per presentazioni, videoclip ed esempi di interazioni digitali etiche e non etiche, che consentono ai partecipanti di comprendere meglio diversi scenari e di analizzare le conseguenze comportamentali.

UNITÀ 4

Cyberbullismo ed etica della comunicazione online

Supporto software e piattaforme: accesso a strumenti per quiz, sondaggi e valutazioni (ad esempio, Kahoot, Mentimeter), che facilitano la partecipazione attiva di tutti i partecipanti e forniscono un feedback immediato durante le attività.

Strumenti e raccomandazioni sulla sicurezza: opzioni per proteggere i dati personali dei partecipanti mentre lavorano online, come browser privati, controlli di condivisione dei documenti e impostazioni di sicurezza all'interno degli strumenti digitali.

Adattabilità a partecipanti diversi:

L'attività consente la riflessione individuale, il lavoro in coppia e la discussione di gruppo, garantendo la partecipazione attiva di tutti i partecipanti, indipendentemente dall'esperienza pregressa o dal livello di conoscenza dell'etica digitale.

Gli esempi e i compiti possono essere adattati a diverse situazioni, da quelle più semplici che coinvolgono forme basilari di comunicazione non etica a scenari più complessi che includono varie piattaforme digitali e interazioni tra studenti.

I partecipanti hanno la possibilità di scegliere l'argomento dell'attività (social media, e-mail, piattaforme scolastiche, gruppi di chat), rendendo il contenuto più pertinente e pratico per il loro lavoro quotidiano.

L'attività incoraggia la riflessione sul comportamento digitale personale e consente agli insegnanti di identificare i propri punti di forza e di debolezza nel guidare una comunicazione etica, contribuendo allo sviluppo professionale.

La sua struttura flessibile consente l'adattamento alle dimensioni del gruppo, all'età degli studenti e alle specifiche esigenze scolastiche, aumentandone l'applicabilità in diversi contesti educativi.

UNITÀ 4

Cyberbullismo ed etica della comunicazione online

Documenti di supporto:

Schede di lavoro dettagliate ed esempi di comunicazione online contenenti scenari di comportamento etico e non etico, domande di discussione e attività di analisi.

Proposta di un formato per il “Codice etico per la comunicazione online”, che può essere implementato direttamente nelle scuole e utilizzato come strumento pratico nel lavoro con gli studenti.

Una checklist per l'implementazione in classe e la valutazione del comportamento degli studenti, che consente la revisione e il monitoraggio sistematici dell'efficacia del codice, l'identificazione di modelli problematici e la pianificazione di attività aggiuntive.

Manuali e guide aggiuntivi con esempi di attività didattiche e scenari per il miglioramento continuo dell'etica digitale e di un ambiente digitale positivo nelle scuole.

Modelli digitali e strumenti di collaborazione che consentono ai partecipanti di adattare e condividere facilmente i documenti creati con colleghi o studenti.

Conclusione dell'unità

L'attività "Etica della comunicazione online - Creare un ambiente digitale positivo" fornisce agli insegnanti competenze pratiche e strumenti per promuovere comportamenti responsabili ed etici tra gli studenti nello spazio digitale. Attraverso l'analisi di esempi, discussioni di gruppo e la creazione di un "Codice di comunicazione etica online", i partecipanti acquisiscono la capacità di riconoscere modelli di comunicazione non etici, comprendere le conseguenze di comportamenti inappropriati e sviluppare strategie di prevenzione e intervento.

UNITÀ 4

Cyberbullismo ed etica della comunicazione online

La riflessione individuale sul proprio comportamento digitale aiuta gli insegnanti a identificare le proprie abitudini e a dare il buon esempio agli studenti, mentre il lavoro di gruppo facilita la condivisione delle esperienze e l'apprendimento collaborativo.

I partecipanti lavorano attivamente alla creazione di linee guida immediatamente applicabili in classe e integrabili in diverse materie, promuovendo responsabilità, rispetto ed empatia nella comunicazione online. Gli strumenti tecnologici, tra cui proiettori, piattaforme di collaborazione digitale e internet, consentono un lavoro dinamico e un apprendimento interattivo, mentre la flessibilità dell'attività garantisce l'adattabilità ai diversi livelli di esperienza degli insegnanti.

La conclusione dell'attività è che gli insegnanti non solo apprendono l'etica della comunicazione online, ma diventano anche creatori attivi di un ambiente digitale positivo nelle loro scuole. Le conoscenze e le competenze acquisite consentono loro di insegnare agli studenti come utilizzare gli strumenti digitali in modo responsabile, riconoscere i dilemmi etici e sviluppare la consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni, contribuendo così allo sviluppo a lungo termine di uno spazio digitale sicuro e solidale nell'istruzione.



Alfabetizzazione mediatica e pensiero critico

Questo modulo si concentra sulla formazione degli insegnanti per guidare gli studenti nell'analisi critica dei contenuti e delle fonti dei media, nella comprensione dell'impatto online e nel diventare consumatori e creatori responsabili. Gli argomenti includono l'identificazione di disinformazione, fake news, contenuti generati dall'intelligenza artificiale e altri tipi di contenuti manipolati, la comprensione degli algoritmi e del copyright.

Modulo 2:

Alfabetizzazione mediatica e pensiero critico

Parole chiave: alfabetizzazione, pensiero critico, comprensione della lettura, capacità analitiche, pensiero riflessivo, ragionamento, argomentazione, metacognizione, alfabetizzazione mediatica, strategie di interrogazione

Ambito

Questo modulo affronta concetti fondamentali e approcci pratici per integrare l'alfabetizzazione e il pensiero critico nell'insegnamento quotidiano. Evidenzia il ruolo del porre domande, della discussione e dell'analisi del testo nell'aiutare gli studenti a diventare pensatori indipendenti e comunicatori efficaci.

Obiettivi formativi

- Migliorare la comprensione da parte degli insegnanti dei principi di sicurezza digitale e dei rischi comuni online.
- Approfondire la comprensione da parte degli insegnanti dello sviluppo dell'alfabetizzazione e dei processi di pensiero critico.
- Fornire agli insegnanti strategie didattiche che promuovano la lettura attiva e l'analisi critica.
- Incoraggiare l'uso di domande e dialoghi per stimolare il pensiero di ordine superiore.
- Supportare gli studenti nella valutazione critica delle informazioni e nella costruzione di argomentazioni ben ragionate.

Contesto teorico

Questo modulo formativo è progettato per preparare gli insegnanti a guidare gli studenti nell'analisi critica dei contenuti mediatici. Nell'attuale contesto digitale, i giovani sono costantemente esposti a informazioni provenienti da fonti diverse e spesso contrastanti. Social media, piattaforme di informazione, pubblicità e intrattenimento contribuiscono a plasmare opinioni, valori e comportamenti. Per questo motivo, l'alfabetizzazione mediatica, intesa come la capacità di accedere, valutare, analizzare, creare e comunicare messaggi mediatici, è diventata una priorità educativa centrale.

I messaggi mediatici non sono mai neutrali; sono costruiti con scopi specifici, plasmati da valori culturali e influenzati da interessi economici o politici. Aiutare gli studenti a scoprire queste strutture sottostanti richiede che gli insegnanti stessi comprendano i fondamenti teorici dell'alfabetizzazione mediatica. Questa disciplina attinge a semiotica, studi culturali e pedagogia critica, sottolineando che il significato è prodotto attraverso la rappresentazione e le relazioni di potere. Gli insegnanti formati in questa prospettiva possono aiutare gli studenti a porsi domande come: chi ha creato questo messaggio? Per quale scopo? Quali tecniche vengono utilizzate per attirare l'attenzione? Quali voci vengono incluse o escluse?

Il pensiero critico fornisce il quadro cognitivo a supporto di questa analisi. Implica la messa in discussione delle ipotesi, il riconoscimento dei pregiudizi, la distinzione tra fatti e opinioni e la valutazione dell'affidabilità delle prove. Se abbinato all'alfabetizzazione mediatica, il pensiero critico consente agli studenti di diventare non solo consumatori informati dei media, ma anche produttori responsabili e creativi. Ad esempio, analizzando il modo in cui i titoli delle notizie inquadrano gli eventi in modo diverso a seconda della testata, gli studenti imparano a identificare i pregiudizi ideologici. Esaminando i trend virali sui social media, possono riflettere su come gli algoritmi influenzano la visibilità e l'opinione pubblica.

Per gli insegnanti, l'approccio costruttivista offre una pedagogia efficace. Invece di fornire risposte preconfezionate, gli educatori agiscono come facilitatori che incoraggiano la ricerca, il dialogo e la riflessione. Il concetto di pedagogia critica di Paulo Freire sottolinea ulteriormente l'importanza di collegare l'analisi dei media alla realtà vissuta dagli studenti, consentendo loro di "leggere il mondo" e di mettere in discussione le narrazioni dominanti. Questo approccio promuove la cittadinanza attiva e prepara gli studenti a interagire con la società in modo consapevole e responsabile.

Combinando l'alfabetizzazione mediatica e il pensiero critico, gli insegnanti possono trasformare le aule in spazi in cui gli studenti imparano non solo a fruire dei media, ma anche a mettere in discussione, sfidare e contribuire in modo significativo al panorama mediatico.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
1. Fondamenti di alfabetizzazione e pensiero critico	• Gli insegnanti sanno definire i concetti chiave dell'alfabetizzazione e del pensiero critico e spiegarne l'importanza nell'istruzione. • Gli insegnanti sanno applicare i principi del copyright per selezionare, utilizzare e condividere le risorse didattiche in modo responsabile.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
2. Tecniche di domande e discussione per favorire il pensiero	• Gli insegnanti sanno come utilizzare strategie di interrogazione efficaci per promuovere l'analisi e la riflessione degli studenti. • Gli insegnanti sanno come facilitare le discussioni in classe che incoraggiano gli studenti a considerare più prospettive.
3. Strategie di comprensione della lettura per una comprensione profonda	• Gli insegnanti sono in grado di insegnare agli studenti tecniche di lettura attiva, tra cui la previsione, la sintesi e le domande. • Gli insegnanti sanno come aiutare gli studenti a collegare le idee tra testi e contesti. • Gli insegnanti sanno insegnare agli studenti ad analizzare e valutare le fonti in termini di accuratezza, pertinenza e credibilità.
4. Valutazione e creazione di argomenti e alfabetizzazione mediatica	• Gli insegnanti sanno guidare gli studenti nella valutazione dell'attendibilità delle informazioni e nell'individuazione dei pregiudizi. • Gli insegnanti sanno spiegare in che modo gli algoritmi influenzano il consumo di informazioni e i contenuti digitali. • Gli insegnanti sanno come aiutare gli studenti a costruire argomentazioni coerenti e basate su prove, sia in forma orale che scritta.

Conclusione

Questo modulo sottolinea l'importanza di fornire agli insegnanti le conoscenze e le strategie per promuovere l'alfabetizzazione mediatica e il pensiero critico nelle loro classi. In un mondo in cui gli studenti si imbattono in un flusso costante di informazioni, la capacità di mettere in discussione le fonti, individuare pregiudizi e valutare la credibilità è essenziale per l'apprendimento permanente e la partecipazione democratica. Gli insegnanti che adottano questo approccio aiutano gli studenti a riconoscere che i messaggi mediatici sono costruiti, mirati e spesso plasmati da interessi sociali e politici. Modellando l'indagine e incoraggiando la riflessione, gli educatori consentono agli studenti non solo di consumare i media in modo critico, ma anche di creare contenuti responsabili, etici e socialmente consapevoli. In questo modo, le classi diventano spazi che coltivano cittadini informati, coinvolti e attivi.



Unità n. 1

Fondamenti di alfabetizzazione e pensiero critico

Risultati

- Gli insegnanti sanno definire i concetti chiave dell'alfabetizzazione e del pensiero critico e spiegarne l'importanza nell'istruzione.
- Gli insegnanti sanno applicare i principi del copyright per selezionare, utilizzare e condividere le risorse didattiche in modo responsabile.

Breve descrizione teorica

I fondamenti dell'alfabetizzazione e del pensiero critico forniscono agli insegnanti gli strumenti essenziali per guidare gli studenti nell'orientamento del complesso panorama informativo odierno. L'alfabetizzazione non si limita più alla lettura e alla scrittura, ma implica anche l'interpretazione di diversi media, la valutazione delle fonti e la creazione di conoscenza in modo responsabile. Il pensiero critico integra l'alfabetizzazione consentendo agli studenti di mettere in discussione le ipotesi, analizzare argomentazioni ed esprimere giudizi basati sull'evidenza. Insieme, queste competenze consentono agli insegnanti di promuovere studenti indipendenti, riflessivi ed etici. Inoltre, la comprensione dei principi del copyright garantisce che insegnanti e studenti utilizzino le risorse educative in modo responsabile, rispettando la proprietà intellettuale e promuovendo al contempo la creatività e la collaborazione. Questa base teorica sottolinea il ruolo degli educatori non solo come trasmettitori di conoscenza, ma anche come facilitatori della ricerca, fornendo agli studenti competenze permanenti per partecipare attivamente alle società democratiche e digitali.

Attività 1

INDIVIDUA IL PREGIUDIZIO – ANALISI DEL MESSAGGIO MEDIATICO

Durata consigliata dell'attività: 40 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo di 4

Descrizione dell'attività Riscaldamento (5 minuti):

Il formatore mostra un breve post SM e chiede: "Qual è il messaggio principale? Chi l'ha scritto?".

Gli insegnanti condividono risposte rapide.

Attività di gruppo (10 minuti):

Ogni gruppo riceve due versioni della stessa notizia (una da un sito neutrale, una di parte). Vengono evidenziate le parole che esprimono emozione, esagerazione o parzialità.

Confronta e discuti (10 minuti):

Foglio di lavoro con le risposte dei gruppi:

1. Chi è il pubblico di riferimento?
2. Quali fatti vs. opinioni?
3. Cosa resta fuori?

Presentazione (10 minuti):

I gruppi attaccano i risultati delle loro ricerche al muro/alla lavagna. Ogni gruppo spiega brevemente le differenze. Per favorire la procedura, si possono usare Menti, Kahoot e Canva.



UNITÀ 1

Fondamenti di alfabetizzazione e pensiero critico

Riflessione (5 minuti):

Il formatore chiede: "Come guideresti gli studenti a individuare i pregiudizi?". Gli insegnanti suggeriscono delle strategie.

Attività "RISCRIVI": al pubblico viene chiesto di riscrivere il post in modo più sano.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno definire i concetti chiave dell'alfabetizzazione e del pensiero critico e spiegarne l'importanza nell'istruzione.

Ambientazione e materiali:

Ambiente: aula, gruppi di 4 persone.

Materiali:

Due articoli di giornale contrastanti per gruppo (stampati), evidenziatori, foglio di lavoro con domande guida, post-it.

Approccio pedagogico utilizzato

Questa attività si avvale di pedagogia critica e apprendimento collaborativo. Gli insegnanti analizzano attivamente i testi, mettono in discussione le prospettive e co-costruiscono il significato. Promuove il pensiero critico confrontando le fonti e riflettendo su come guidare gli studenti nell'alfabetizzazione mediatica.

Requisiti tecnologici:

Proiettore

Adattabilità a partecipanti diversi:

Adattabile semplificando i testi per gli insegnanti meno esperti o utilizzando fonti complesse e specifiche per disciplina (notizie scientifiche, commenti politici) per gruppi avanzati. In contesti multilingue, gli articoli possono essere nella lingua di insegnamento dei partecipanti.

Il lavoro di gruppo garantisce il supporto tra pari, consentendo ai diversi livelli di competenza di completarsi a vicenda.

Attività 2

COPYRIGHT DETECTIVE

Durata consigliata dell'attività: 40 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo di 4

Descrizione dell'attività

Attività rompighiaccio (0–5 min) Il formatore chiede: "Hai mai copiato del materiale per la lezione senza pensare al copyright?" (alza la mano, senza fare nomi).

Mini-input da 5–10 minuti Il formatore spiega le basi del copyright + i simboli Creative Commons (diapositive o poster).

Attività investigativa 10–20 min A coppie, gli insegnanti ricevono delle "schede di prova" (immagini, testi, video con note di utilizzo). Decidono: legale / ✗ non legale per la classe.

Gioco di ruolo 20–30 min Ogni coppia giustifica la propria scelta: "Siamo i detective del copyright. Permettiamo/vietiamo questo utilizzo perché..."

Risposte corrette 30–35 min Il formatore rivela le decisioni corrette e spiega il ragionamento.

Riepilogo 35–40 min Gli insegnanti condividono una regola pratica in classe per promuovere un uso etico.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno applicare i principi del copyright per selezionare, utilizzare e condividere le risorse didattiche in modo responsabile.

UNITÀ 1

Fondamenti di alfabetizzazione e pensiero critico

Il lavoro di gruppo garantisce il supporto tra pari, consentendo ai diversi livelli di competenza di completarsi a vicenda.

Ambientazione e materiali

Ambientazione: Aula con proiettore.

Materiali: Diapositive sulle basi del copyright, "schede di prova" (stampate), opuscolo con la lista di controllo del copyright.

Approccio pedagogico utilizzato

Questa attività si avvale di pedagogia critica e apprendimento collaborativo. Gli insegnanti analizzano attivamente i testi, mettono in discussione le prospettive e co-costruiscono il significato. Promuove il pensiero critico confrontando le fonti e riflettendo su come guidare gli studenti nell'alfabetizzazione mediatica.

Requisiti tecnologici:

Proiettore

Adattabilità a partecipanti diversi:

Adattabile adattando le "schede di prova" ai contesti dei partecipanti (ad esempio, immagini di libri di testo per gli insegnanti della scuola primaria, clip di YouTube per le scuole secondarie). I formatori possono adattare la difficoltà: "legale/non legale" di base per i principianti, o scenari Creative Commons più articolati per i gruppi avanzati. Il gioco di ruolo supporta diversi stili di apprendimento e livelli di comfort.

Documenti di supporto per questa unità:

Attività 1: ATTO 1.docx

TT1 Individua i Blas

Conclusione dell'unità

Queste attività forniscono agli insegnanti strategie pratiche per promuovere l'alfabetizzazione mediatica e un uso responsabile del digitale. Analizzando i pregiudizi e praticando la consapevolezza del diritto d'autore, i partecipanti non solo affinano le proprie capacità critiche, ma acquisiscono anche metodi adattabili per guidare gli studenti nell'interrogazione, nella valutazione e nell'interazione etica con i media.





Unità n. 2

Tecniche di interrogazione e discussione per favorire il pensiero

Risultati

- Gli insegnanti sanno come utilizzare strategie di interrogazione efficaci per promuovere l'analisi e la riflessione degli studenti.
- Gli insegnanti sanno come facilitare le discussioni in classe che incoraggiano gli studenti a considerare più prospettive.

Breve descrizione teorica

Nell'educazione all'alfabetizzazione mediatica, le tecniche di interrogazione e discussione consentono agli studenti di riflettere criticamente sui messaggi che incontrano. Domande ponderate e aperte spingono gli studenti oltre la comprensione superficiale verso un'analisi più approfondita di fonti, intenzioni e pregiudizi nascosti. Analizzando i fatti anziché le opinioni e chiedendosi quali voci siano incluse o escluse, gli insegnanti guidano gli studenti a riflettere su credibilità e prospettiva. Le discussioni strutturate consentono quindi agli studenti di ascoltare molteplici punti di vista, confrontare interpretazioni e sviluppare argomentazioni ragionate. Attraverso queste pratiche, gli insegnanti promuovono una classe basata sulla ricerca, in cui il dialogo affina sia il pensiero critico che un coinvolgimento responsabile nei media.

UNITÀ 2

Tecniche di interrogazione
e discussione per favorire il pensiero

Attività 1

GENERATORE DI DOMANDE: FORMULAZIONE DI DOMANDE CRITICHE

Durata consigliata dell'attività: 40 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo di 4

Descrizione dell'attività

0–5 min | Riscaldamento: il formatore mostra un filmato (ad esempio, uno spot pubblicitario di 1 minuto o un titolo di giornale). Gli insegnanti condividono rapidamente le prime reazioni.

5–15 min | Input ed esempi: il formatore introduce i livelli di domande della tassonomia di Bloom con campioni correlati ai media.

15–25 min | Attività di gruppo: ogni gruppo crea 3–4 domande aperte e critiche sulla clip multimediale (ad esempio, "Di chi è la prospettiva mancante?").

25–35 min | Condivisione: i gruppi si scambiano domande e rispondono a vicenda, confrontando le interpretazioni.

35–40 min | Riflessione: Il formatore chiede: "Come potresti usare questa tecnica nella tua classe?"

UNITÀ 2

Tecniche di interrogazione e discussione per favorire il pensiero

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno come utilizzare strategie di interrogazione efficaci per promuovere l'analisi e la riflessione degli studenti.

Ambientazione e materiali

Ambiente: aula, gruppi di 3-4 persone.

Materiali: domande sulla tassonomia di Bloom, carta da grafico o post-it.

Approccio pedagogico utilizzato

Utilizza la pedagogia costruttivista e l'apprendimento basato sulla ricerca. Gli insegnanti costruiscono attivamente la conoscenza creando e testando domande, passando dalla teoria alla pratica. Il lavoro di gruppo collaborativo promuove l'apprendimento tra pari e l'impegno critico con i testi multimediali.

Requisiti tecnologici:

Proiettore/stampe di clip multimediali

Adattabilità a partecipanti diversi:

Può essere adattato con testi multimediali più semplici per i principianti o con fonti complesse e specifiche per la disciplina per gruppi avanzati. Le basi delle domande possono essere fornite come supporto per gli insegnanti meno esperti, mentre i partecipanti avanzati possono generarle autonomamente. La collaborazione di gruppo bilancia i livelli di competenza eterogenei.



UNITÀ 2

Tecniche di interrogazione
e discussione per favorire il pensiero

Attività 2

DISCUSSIONE SU ATTIVITA' DI "FISHBOWL": ESPLORARE MOLTEPLICI PROSPETTIVE

Durata consigliata dell'attività: 40 minuti

Individuale/Gruppo: Due metà dell'intero gruppo

Descrizione dell'attività

0–5 min | Preparazione: l'istruttore introduce il metodo della "fishbowl" - boccia per pesci (il cerchio interno discute, il cerchio esterno osserva).

–10 min | Suggerimento per i media: mostra un articolo di giornale controverso o un post sui social media.

10–20 min | Discussione in gruppo: metà del gruppo discute il pezzo mediatico utilizzando domande guida (pregiudizio, prove, impatto).

20–30 min | Cambio di ruolo: il gruppo esterno condivide le osservazioni, poi si scambia con il gruppo interno per il secondo round.

UNITÀ 2

Tecniche di interrogazione e discussione per favorire il pensiero

30–35 min | Debriefing: il formatore evidenzia come la discussione abbia fatto emergere prospettive diverse.

35–40 min | Riflessione: gli insegnanti indicano una strategia per promuovere una discussione equilibrata nelle loro classi.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno come facilitare le discussioni in classe che incoraggiano gli studenti a considerare più prospettive.

Ambientazione e materiali

Ambientazione: Aula, sedie disposte in due cerchi.

Materiali: testo/post su supporto cartaceo, foglio di domande guida, checklist di osservazione.

Approccio pedagogico utilizzato

Applica la pedagogia dialogica e l'apprendimento esperienziale. Gli insegnanti sperimentano la discussione strutturata come studenti, per poi riflettere come educatori. Il metodo modella il modo in cui il dialogo rivela molteplici prospettive e sviluppa il pensiero critico attraverso la partecipazione attiva e l'osservazione.

Requisiti tecnologici:

Nessuno



UNITÀ 2

Tecniche di interrogazione e discussione per favorire il pensiero

Adattabilità a partecipanti diversi:

Facilmente adattabile selezionando spunti multimediali pertinenti al contesto dei partecipanti (notizie locali, problemi globali, media specifici per argomento). Per gruppi numerosi, è possibile utilizzare più fishbowl in parallelo. Le checklist di osservazione supportano i partecipanti con minore sicurezza nella discussione, garantendo l'accessibilità a tutti i ruoli.

Documenti di supporto per questa unità:

[ATTO 1-2.docx](#)

Conclusione dell'unità

Queste attività mostrano agli insegnanti come domande mirate e discussioni strutturate possano approfondire l'analisi dei media e il pensiero critico. Progettando spunti aperti e praticando tecniche come il dialogo "fishbowl", gli insegnanti imparano a guidare gli studenti nell'analisi dei pregiudizi, nella valutazione delle prospettive e nell'impegno in un dialogo riflessivo e orientato all'indagine.

Strategie di comprensione della lettura per una comprensione profonda



Risultati

- Gli insegnanti sono in grado di insegnare agli studenti tecniche di lettura attiva, tra cui la previsione, la sintesi e le domande.
- Gli insegnanti sanno come aiutare gli studenti a collegare le idee tra testi e contesti.
- Gli insegnanti sanno insegnare agli studenti ad analizzare e valutare le fonti in termini di accuratezza, pertinenza e credibilità.

Breve descrizione teorica

Una comprensione efficace della lettura va oltre la decodifica delle parole; richiede un coinvolgimento attivo con i testi per costruirne il significato. Strategie come la previsione, la sintesi e la formulazione di domande aiutano gli studenti ad anticipare i contenuti, a identificare le idee chiave e a esaminare criticamente le informazioni. Collegare le idee tra testi e contesti consente una comprensione più profonda e promuove il trasferimento delle conoscenze. Valutare le fonti in termini di accuratezza, pertinenza e credibilità coltiva l'alfabetizzazione critica, preparando gli studenti a orientarsi nel complesso panorama dei media. Modellando e praticando queste strategie, gli insegnanti consentono agli studenti di diventare lettori riflessivi, analitici e autonomi, capaci di interpretare, mettere in discussione e utilizzare le informazioni in modo responsabile.

UNITÀ 3

Strategie di comprensione della lettura per una comprensione profonda

Attività 1

TECNICA DI PREVISIONE, SINTESI, DOMANDA (PSQ)

Durata consigliata dell'attività: 40 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppi di 4

Descrizione dell'attività

0–5 min | Riscaldamento: il formatore mostra un breve articolo o un estratto di testo. Gli insegnanti condividono l'argomento che ritengono verrà trattato.

5–15 min | Mini-input: il formatore spiega la strategia PSQ: prevedere, riassumere, interrogare. Dimostrazione con un testo di esempio.

I 5 obiettivi principali della tecnica PSQ sono:

- Attivare le conoscenze pregresse. Gli studenti visualizzano in anteprima il testo per collegarlo a ciò che già sanno.
- Sviluppare una lettura mirata. Gli studenti leggono con obiettivi chiari invece di leggere passivamente.
- Migliorare la comprensione. Riassumere e porre domande aiuta gli studenti a comprendere meglio i concetti chiave.
- Aumentare il pensiero critico. Formulare domande incoraggia un coinvolgimento più profondo con il testo.
- Promuovere l'indipendenza degli studenti. Gli studenti imparano ad affrontare i nuovi testi in modo strategico e autonomo.

UNITÀ 3

Strategie di comprensione della lettura per una comprensione profonda

15–25 min | Esercizi di gruppo: gli insegnanti lavorano in gruppo. Per un nuovo articolo,

1. Prevedere il contenuto in base al titolo/primo paragrafo.
2. Riassumere i punti chiave del testo.
3. Generare 2-3 domande critiche per la discussione.

25–35 min | Condivisione e discussione: i gruppi si scambiano previsioni, riassunti e domande. Il formatore guida la riflessione su accuratezza e profondità.

35–40 min | Riflessione: gli insegnanti osservano come il PSQ può essere adattato ai loro studenti.

Risultato/i: (Seleziona e copia qui i risultati desiderati)

- Gli insegnanti sono in grado di insegnare agli studenti tecniche di lettura attiva, tra cui la previsione, la sintesi e le domande.
- Gli insegnanti sanno come aiutare gli studenti a collegare le idee tra testi e contesti.

Ambientazione e materiali:

Ambiente: aula, gruppi di 3-4 persone.

Materiali: estratti di articoli stampati, carta da grafico o fogli di lavoro, penne/evidenziatori.

Approccio pedagogico utilizzato

Utilizza la pedagogia costruttivista e l'apprendimento attivo. Gli insegnanti interagiscono con i testi prevedendo, riassumendo e ponendo domande, costruendo la comprensione attraverso la pratica.

UNITÀ 3

Strategie di comprensione della lettura per una comprensione profonda

Il lavoro di gruppo collaborativo favorisce l'apprendimento e la riflessione tra pari, modellando strategie per una comprensione più profonda da parte degli studenti.

Requisiti tecnologici:

Nessuno

Adattabilità a partecipanti diversi:

I testi possono essere semplificati per gli insegnanti meno esperti o resi più complessi per gruppi avanzati. Insegnanti di diverse materie possono utilizzare articoli specifici per disciplina. La collaborazione di gruppo consente a livelli di competenza diversi di supportarsi a vicenda e i prompt possono essere adattati alle diverse competenze linguistiche.

Attività 2

CAROSELLO DI VALUTAZIONE DELLA FONTE

Durata consigliata dell'attività: 40 minuti

Individuale/Gruppo: in coppia

Descrizione dell'attività

Tempo e passi

0–5 min | Introduzione: il formatore introduce i criteri per la valutazione delle fonti: accuratezza, pertinenza, credibilità, parzialità.

5–10 min | Esempio di modello: il formatore mostra come valutare un breve articolo o un sito web.

UNITÀ 3

Strategie di comprensione della lettura per una comprensione profonda

10–25 min | Attività "Carousel": vengono posizionate in giro per l'aula delle schede contenenti fonti (articoli, siti web, post sui social media). Gli insegnanti ruotano in coppia, dedicando 3–4 minuti a ciascuna fonte, valutandola utilizzando una checklist.

25–35 min | Debriefing: le coppie condividono le proprie idee e confrontano le valutazioni. Il formatore evidenzia le strategie per guidare gli studenti nella valutazione critica.

35–40 min | Riflessione: gli insegnanti scrivono una strategia pratica in classe per insegnare la valutazione delle fonti.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno insegnare agli studenti ad analizzare e valutare le fonti in termini di accuratezza, pertinenza e credibilità.

Ambientazione e materiali

Ambiente: aula con spazio sufficiente per muoversi, gruppi di 2.

Materiali: schede di riferimento (stampate), checklist di valutazione, penne, post-it.

Approccio pedagogico utilizzato

Applica l'apprendimento esperienziale e l'apprendimento basato sui problemi. Gli insegnanti valutano attivamente diverse fonti, applicando criteri di accuratezza, pertinenza e credibilità. Il formato a carosello rotante incoraggia il movimento, la discussione e l'osservazione, promuovendo il pensiero critico e competenze pratiche che possono essere trasferite all'insegnamento in classe.

UNITÀ 3

Strategie di comprensione della lettura per una comprensione profonda

Requisiti tecnologici:

Nessuno

Adattabilità a partecipanti diversi:

Le fonti possono essere selezionate in base al contesto didattico dei partecipanti, alla materia o alla rilevanza locale/globale. Le checklist di valutazione possono essere semplificate per i principianti o rese più dettagliate per gli insegnanti avanzati. L'abbinamento e la rotazione dei ruoli garantiscono la partecipazione attiva di tutti i partecipanti, indipendentemente dall'esperienza pregressa.

Documenti di supporto per questa unità:

[ATTO 3.docx](#)

Conclusione dell'unità

Queste attività preparano gli insegnanti a promuovere una comprensione approfondita della lettura e il pensiero critico. Praticando strategie come la previsione, la sintesi, il porre domande e la valutazione delle fonti, gli insegnanti imparano a guidare gli studenti nell'interazione attiva con i testi, collegando idee in contesti diversi e valutando criticamente le informazioni, preparando gli studenti a navigare in ambienti multimediali e testuali complessi con comprensione e discernimento.

Valutazione e creazione di argomenti e alfabetizzazione mediatica



Risultati

- Gli insegnanti sanno guidare gli studenti nella valutazione dell'attendibilità delle informazioni e nell'individuazione dei pregiudizi.
- Gli insegnanti sanno spiegare in che modo gli algoritmi influenzano il consumo di informazioni e i contenuti digitali.
- Gli insegnanti sanno come aiutare gli studenti a costruire argomentazioni coerenti e basate su prove, sia in forma orale che scritta.

Breve descrizione teorica

Questo modulo si concentra sullo sviluppo della capacità degli insegnanti di promuovere l'alfabetizzazione mediatica critica e le capacità di argomentazione negli studenti. Concentrandosi sui social media, esplora come valutare la credibilità delle informazioni, identificare i pregiudizi e riconoscere gli algoritmi come fattori che influenzano il consumo di contenuti. Gli insegnanti apprendono strategie per guidare gli studenti nella costruzione di argomentazioni coerenti e basate su prove, sia in forma orale che scritta. Comprendendo le dinamiche dei media digitali, gli studenti sono in grado di impegnarsi in modo ponderato, valutare criticamente le fonti e comunicare in modo persuasivo, promuovendo una partecipazione responsabile e informata negli spazi online.

UNITÀ 4

Valutazione e creazione di argomenti e alfabetizzazione mediatica

Attività 1

SFIDA DI VERIFICA DEI FATTI

Durata consigliata dell'attività: 40 minuti

Individuale/Gruppo: Coppie

Descrizione dell'attività

0–5 min: Introduzione: il facilitatore spiega l'importanza del fact-checking e dell'identificazione dei pregiudizi nei media digitali.

5-15 minuti: gli insegnanti ricevono 3-4 post sui social media (reali o simulati) con livelli di accuratezza variabili. Individualmente, identificano affermazioni, possibili pregiudizi e ne verificano l'attendibilità.

15–30 min: A coppie, gli insegnanti discutono i risultati e creano una mini “guida per studenti” per valutare post simili in classe.

30–40 min: Riflessione di gruppo: ogni coppia condivide le strategie; il facilitatore evidenzia suggerimenti pratici per l'insegnamento (liste di controllo, domande guidate e modellazione della verifica dei fatti).

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno guidare gli studenti nella valutazione dell'attendibilità delle informazioni e nell'individuazione dei pregiudizi.
- Gli insegnanti sanno spiegare in che modo gli algoritmi influenzano il consumo di informazioni e i contenuti digitali.

Ambientazione e materiali

Ambientazione: aula laboratorio con tavoli per lavoro in coppia; proiettore per post campione

UNITÀ 4

Valutazione e creazione di argomenti e alfabetizzazione mediatica

Materiali: post sui social media stampati o digitali, modello di checklist di credibilità/parzialità, penne, lavagna

Approccio pedagogico utilizzato

Gli insegnanti si impegnano nell'apprendimento esperienziale analizzando post reali sui social media, collaborano in coppia per confrontare le intuizioni, utilizzano checklist guidate per scoprire metodi di valutazione e riflettono in gruppo su strategie per insegnare agli studenti competenze di valutazione critica.

Requisiti tecnologici:

Proiettore per post campione

Adattabilità a partecipanti diversi:

Adattabile variando la complessità dei post, utilizzando argomenti diversi e offrendo formati scritti, orali o digitali per adattarsi alle esperienze e agli stili degli insegnanti.

Attività 2

LABORATORIO DIDATTICO: INSEGNARE ARGOMENTI BASATI SULLE PROVE

Durata consigliata dell'attività: 40 minuti

Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi di 3-4 persone

Descrizione dell'attività

0–5 min: Introduzione: il facilitatore spiega l'argomentazione basata sulle prove e la sua rilevanza per il pensiero critico.

UNITÀ 4

Valutazione e creazione di argomenti e alfabetizzazione mediatica

5–15 minuti: gli insegnanti selezionano un argomento di tendenza sui social media e delineano individualmente le affermazioni chiave, le prove a supporto e le potenziali controargomentazioni.

15-30 minuti: in piccoli gruppi, gli insegnanti progettano una mini-lezione o un'attività in classe di 10-15 minuti per guidare gli studenti nella costruzione di argomentazioni a partire dall'argomento. Includono spunti di discussione e attività di valutazione delle prove.

30–40 min: i gruppi presentano delle mini-lezioni; il facilitatore e i colleghi forniscono un feedback incentrato su praticità, chiarezza e strategie di coinvolgimento.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno come aiutare gli studenti a costruire argomentazioni coerenti e basate su prove, sia in forma orale che scritta.

Ambientazione e materiali

Ambiente: Aula laboratorio con tavoli per piccoli gruppi;
(facoltativo) proiettore per presentazioni

Materiali: esempi di contenuti per i social media, cartacei o laptop/tablet, modello di pianificazione delle lezioni, rubrica per la valutazione degli argomenti

Approccio pedagogico utilizzato

Gli insegnanti utilizzano l'apprendimento basato sui problemi per progettare mini-lezioni, collaborare in gruppi per pianificare attività, costruire conoscenze integrando l'esperienza con nuove strategie e riflettere sulle proprie lezioni attraverso presentazioni e feedback tra pari per migliorare l'applicazione in classe.

UNITÀ 4

Valutazione e creazione di argomenti e alfabetizzazione mediatica

Requisiti tecnologici:

Opzionale

Adattabilità a partecipanti diversi:

Adattabile, consentendo agli insegnanti di scegliere gli argomenti pertinenti, fornendo supporti per i principianti e formati di presentazione flessibili.

Documenti di supporto per questa unità:

Attività 1

[Mini guida per studenti.jpeg](#)

Attività 2

[template.jpeg rubric.jpeg](#)

Conclusione dell'unità

In questa unità, gli insegnanti hanno sviluppato strategie pratiche per promuovere l'alfabetizzazione mediatica e il pensiero critico nelle loro classi. Valutando la credibilità e la parzialità dei contenuti dei social media, hanno rafforzato la loro capacità di guidare gli studenti nel fact-checking e nel riconoscimento dell'influenza algoritmica. Progettando attività argomentative basate sull'evidenza, gli insegnanti hanno acquisito esperienza nel supportare le capacità di ragionamento e comunicazione degli studenti. L'attenzione alla collaborazione, alla riflessione e all'adattabilità garantisce che questi approcci possano essere applicati in classi diverse, fornendo agli insegnanti gli strumenti per coltivare cittadini digitali attenti, responsabili e informati.

MODULO N°3



Migliorare le capacità interpersonali degli studenti

L'obiettivo di questo modulo di formazione è rafforzare la capacità degli insegnanti di promuovere un efficace lavoro di squadra e la collaborazione tra studenti in diversi contesti educativi. Per raggiungere questo obiettivo, il modulo sviluppa la comprensione da parte

degli insegnanti dei principi e dei vantaggi dell'apprendimento collaborativo e cooperativo, fornendo al contempo strategie pratiche per la pianificazione, la facilitazione e la valutazione del lavoro di gruppo sia in contesti di apprendimento in presenza che online. Un ulteriore obiettivo è fornire agli insegnanti strumenti per gestire le dinamiche di gruppo, migliorare la comunicazione e affrontare le situazioni di conflitto in modo costruttivo ed educativo. Il modulo si propone inoltre di promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo che riconosca la diversità, valorizzi i diversi contributi e promuova il rispetto reciproco. Attraverso la riflessione guidata e attività pratiche, il modulo supporta gli insegnanti nel trasferire le conoscenze e le competenze acquisite nella propria pratica in classe, migliorando così il coinvolgimento degli studenti, l'apprendimento sociale e l'efficacia del gruppo. Il modulo fornisce fondamenti teorici e approcci pratici per lo sviluppo di competenze collaborative in tutte le materie e fasce d'età. Sottolinea l'importanza delle competenze sociali ed emotive, insieme alle competenze cognitive, per un lavoro di squadra di successo.

Modulo 3:

Migliorare le capacità interpersonali degli studenti

Parole chiave: lavoro di squadra, collaborazione, capacità comunicative, risoluzione dei conflitti, apprendimento cooperativo, dinamiche di gruppo, leadership, capacità sociali, interazione tra pari, risoluzione collaborativa dei problemi

Obiettivi formativi

- Aumentare la comprensione da parte degli insegnanti dei principi e dei benefici del lavoro di squadra e della collaborazione.
- Fornire agli insegnanti strategie per facilitare un lavoro di gruppo efficace e un apprendimento cooperativo.
- Sviluppare le capacità degli insegnanti nella gestione delle dinamiche di gruppo e nella risoluzione dei conflitti.
- Promuovere un ambiente inclusivo che valorizzi i diversi contributi e promuova il rispetto reciproco.

Ambito

Il modulo affronta fondamenti teorici e approcci pratici per sviluppare capacità collaborative in tutte le materie e fasce d'età. Sottolinea l'importanza delle competenze sociali ed emotive, oltre a quelle cognitive, per un lavoro di squadra di successo.

Contesto teorico

Le competenze interpersonali, come la comunicazione, la collaborazione, l'empatia e la risoluzione dei conflitti, sono componenti essenziali dello sviluppo complessivo degli studenti. Mentre l'istruzione tradizionale si è concentrata principalmente sui risultati cognitivi, crescenti evidenze provenienti dalla psicologia dell'educazione, dalle neuroscienze e dalle teorie dell'apprendimento sociale sottolineano l'importanza dell'apprendimento socio-emotivo (SEL) come fondamento del successo accademico e del benessere.

Secondo la teoria socio-costruttivista di Vygotskij, l'apprendimento è intrinsecamente sociale: gli studenti costruiscono la conoscenza attraverso l'interazione, il dialogo e la cooperazione. Gli ambienti di classe che promuovono la collaborazione tra pari non solo migliorano la comprensione dei contenuti, ma supportano anche lo sviluppo di capacità comunicative, autoregolazione e assunzione di prospettiva. La teoria dell'apprendimento sociale di Bandura sottolinea inoltre che gli studenti apprendono comportamenti e atteggiamenti osservando e prendendo a modello gli altri, rendendo di fondamentale importanza il ruolo dell'insegnante come facilitatore e modello di comportamento interpersonale efficace.

Il lavoro di gruppo, se intenzionalmente strutturato, supporta molteplici obiettivi di apprendimento. La ricerca di Johnson & Johnson sull'apprendimento cooperativo identifica elementi chiave per una collaborazione efficace: interdipendenza positiva, responsabilità individuale, interazione faccia a faccia, competenze interpersonali e di gruppo e capacità di elaborazione di gruppo. Quando questi elementi sono presenti, il lavoro di gruppo porta a risultati migliori, relazioni più solide tra gli studenti e una maggiore motivazione all'apprendimento.

Tuttavia, l'apprendimento collaborativo presenta anche delle sfide: partecipazione diseguale, esclusione, interruzioni della comunicazione o conflitti irrisolti. Per affrontarle, gli insegnanti devono sviluppare la capacità di gestire le dinamiche di gruppo e guidare gli studenti nella risoluzione costruttiva dei disaccordi. Il modello Thomas-Kilmann, che delinea cinque stili di gestione dei conflitti (competizione, evitamento, accomodamento, compromesso e collaborazione), offre un quadro pratico per comprendere come gli individui reagiscono al conflitto e come la collaborazione possa portare a risultati vantaggiosi per tutti.

Inoltre, la comunicazione nell'era digitale introduce nuove complessità. Le interazioni online spesso mancano di segnali non verbali, aumentando il rischio di incomprensioni. Gli insegnanti devono aiutare gli studenti a muoversi in questi spazi con attenzione, insegnando loro a comunicare in modo chiaro e rispettoso sia di persona che online.

In definitiva, promuovere le competenze interpersonali in classe non è una materia a sé stante, ma parte integrante dell'insegnamento e dell'apprendimento in tutte le discipline. Quando gli studenti imparano a lavorare insieme in modo efficace, non solo migliorano accademicamente, ma sviluppano anche resilienza, empatia e consapevolezza sociale, preparandoli per ruoli futuri in comunità eterogenee e ambienti di lavoro collaborativi.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
1. Principi e vantaggi del lavoro di squadra	• Gli insegnanti sanno progettare e implementare attività che sviluppino negli studenti le capacità di lavoro di squadra. • Gli insegnanti sanno riconoscere e facilitare il ruolo della collaborazione nello sviluppo sociale e cognitivo degli studenti.
2. Competenze comunicative online e offline	• Gli insegnanti comprendono le differenze tra comunicazione online e offline e le loro implicazioni per le interazioni con gli studenti. • Gli insegnanti sanno insegnare agli studenti l'ascolto attivo, la comunicazione chiara e le capacità di feedback. • Gli insegnanti sanno come dare il buon esempio e facilitare un dialogo rispettoso e aperto all'interno dei gruppi.
3. Gestione delle dinamiche di gruppo e risoluzione dei conflitti	• Gli insegnanti sono in grado di individuare le sfide comuni del gruppo e le fonti di conflitto. • Gli insegnanti sanno come attuare strategie per mediare e risolvere i conflitti in modo costruttivo. • Gli insegnanti sanno come promuovere un ambiente scolastico favorevole, che valorizzi le diverse prospettive.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
4. Strategie di apprendimento cooperativo e lavoro di gruppo inclusivo	• Gli insegnanti sono in grado di progettare e implementare attività di apprendimento cooperativo che promuovono il coinvolgimento e la responsabilità degli studenti. • Gli insegnanti sanno come adattare il lavoro di gruppo per accogliere studenti diversi e promuovere l'equità. • Gli insegnanti sanno come guidare gli studenti nella riflessione sui processi e sui risultati del gruppo.
Conclusione Questo modulo ha fornito agli insegnanti un quadro completo per migliorare le competenze interpersonali degli studenti attraverso il lavoro di squadra, la comunicazione, la risoluzione dei conflitti e l'apprendimento cooperativo. Attraverso attività esperienziali e pratiche riflessive, i partecipanti hanno sviluppato strategie pratiche per creare ambienti di apprendimento di gruppo inclusivi, rispettosi e produttivi. Supportare gli studenti nello sviluppo di queste competenze sociali ed emotive non solo migliora le dinamiche in classe, ma li prepara anche a una collaborazione significativa anche al di fuori dell'ambiente scolastico.	



Unità n. 1

Principi e benefici del lavoro di squadra



Risultati

- Gli insegnanti sanno progettare e implementare attività che sviluppino negli studenti le capacità di lavoro di squadra.
- Gli insegnanti sanno riconoscere e facilitare il ruolo della collaborazione nello sviluppo sociale e cognitivo degli studenti.

Breve descrizione teorica

Il lavoro collaborativo apporta notevoli benefici al processo educativo. Innanzitutto, aiuta gli studenti a sviluppare competenze essenziali di lavoro di squadra e cooperazione. Lavorando insieme, imparano a coordinarsi con gli altri, a essere flessibili e a contribuire attivamente al raggiungimento di un obiettivo comune. Queste competenze sono sempre più apprezzate nel mercato del lavoro moderno e sono riconosciute come competenze sociali chiave nel Quadro europeo delle competenze chiave. La scuola è il luogo ideale per iniziare a svilupparle e a praticarle.

L'apprendimento non consiste solo nell'assorbire e riprodurre informazioni. Fatta eccezione per l'acquisizione di alcune competenze di base come la lettura o la scrittura, la maggior parte dell'apprendimento avviene quando gli studenti sono attivamente impegnati nella costruzione delle proprie conoscenze. Questo processo è particolarmente efficace quando avviene in collaborazione con gli altri. Attraverso il dialogo e i compiti condivisi, gli studenti esprimono ipotesi, sviluppano e perfezionano idee, mettono alla prova e rivedono la loro comprensione e imparano a pensare in modo critico. La ricerca dimostra che un lavoro di gruppo ben organizzato porta a una conoscenza più duratura e applicabile rispetto all'apprendimento isolato.

UNITÀ 1

Principi e benefici del lavoro di squadra

Oltre al suo valore accademico, il lavoro di gruppo svolge anche un forte ruolo sociale. Promuove la coesione di classe, l'accettazione reciproca e la valorizzazione delle differenze tra gli studenti. Questo è particolarmente importante nelle classi eterogenee. Quando le attività di gruppo sono pianificate con attenzione, permettono agli studenti di lavorare con compagni diversi, costruire legami più forti e riconoscere i punti di forza di coetanei più silenziosi, riservati o provenienti da contesti o interessi diversi.

L'apprendimento collaborativo può essere implementato in qualsiasi fase del processo di insegnamento, che si tratti di introdurre un nuovo argomento, consolidare quanto appreso o valutare la comprensione degli studenti.

Sebbene il lavoro individuale abbia la sua importanza, soprattutto quando si mettono in pratica competenze che devono essere acquisite in autonomia, i benefici del lavoro di squadra sono solitamente maggiori. Infatti, gli sforzi congiunti di un gruppo spesso producono risultati che superano quelli che i singoli individui potrebbero ottenere da soli.

Attività 1

JIGSAW: GRUPPI DI ESPERTI COLLABORATIVI

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo

Descrizione dell'attività

Dividete i partecipanti in "gruppi di lavoro" composti da 4-5 insegnanti. Ogni gruppo di lavoro identifica un problema reale in classe, partendo dal proprio contesto didattico (ad esempio, assenteismo, scarsa partecipazione o mancanza di motivazione). All'interno del gruppo di lavoro, a ciascun insegnante viene assegnata un indirizzo pedagogico-psicologico (Comportamentismo, Costruttivismo, Socio-costruttivismo, Approccio Umanistico) e si rivolge al rispettivo gruppo di esperti. Nei gruppi di esperti, i partecipanti studiano la propria prospettiva utilizzando il mini-manuale, ne discutono i principi chiave e valutano come potrebbe affrontare il problema identificato dal loro gruppo di lavoro. Gli insegnanti tornano quindi ai loro gruppi di lavoro e presentano le proprie riflessioni dal punto di vista degli esperti. I gruppi di lavoro collaborano per sviluppare una soluzione integrata che combini tutte le prospettive.

Risultati:

- Gli insegnanti sanno progettare e implementare attività che sviluppino negli studenti le capacità di lavoro di squadra.
- Gli insegnanti sanno riconoscere e facilitare il ruolo della collaborazione nello sviluppo sociale e cognitivo degli studenti.



UNITÀ 1

Principi e benefici del lavoro di squadra

Ambientazione e materiali

Sala formazione con tavoli mobili o stanze di breakout online; mini-manuali per ogni tradizione; pennarelli, fogli di lavoro o strumenti di collaborazione digitale (ad esempio, Jamboard, Google Docs) per prendere appunti e condividere spunti.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento collaborativo, insegnamento tra pari e approcci costruttivisti. Gli insegnanti si impegnano attivamente nella costruzione della conoscenza, nella condivisione delle prospettive e nella risoluzione dei problemi all'interno dei loro gruppi.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: stanze di breakout online (Zoom, MS Teams) o piattaforme collaborative (Google Docs, Padlet) per sessioni ibride o online.

Adattabilità a partecipanti diversi:

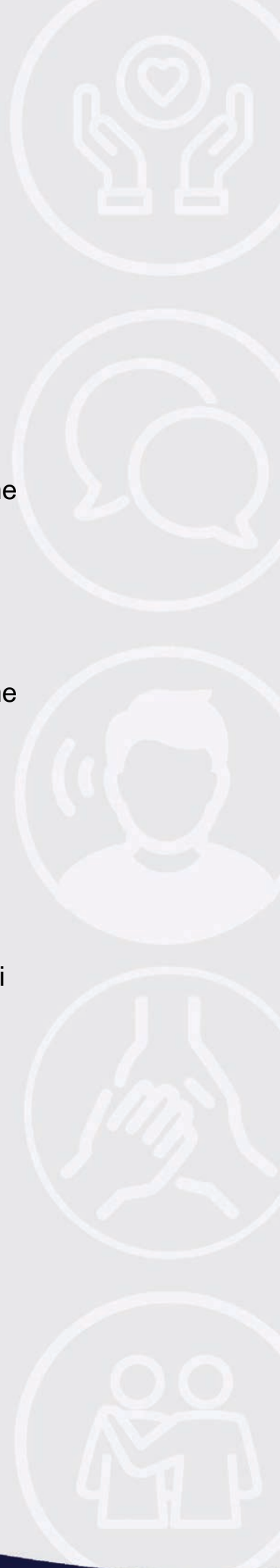
Il mini-manuale e le attività di discussione possono essere adattati a diversi livelli di esperienza didattica. Le dimensioni dei gruppi, i problemi e il tempo di discussione possono essere adattati per garantire la piena partecipazione e un contributo equo da parte di tutti gli insegnanti.

Attività 2

STRATEGIE DECISIONALI

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo



UNITÀ 1

Principi e benefici del lavoro di squadra

Descrizione dell'attività

Dividere i partecipanti in tre gruppi. Ogni gruppo lavora sullo stesso problema in classe: gli studenti usano ChatGPT per completare i compiti.

A ciascun gruppo viene assegnata una diversa strategia decisionale:

- Gruppo di consenso: le decisioni vengono prese solo quando tutti i membri sono d'accordo.
- Gruppo di voto di maggioranza: le decisioni vengono prese in base alla maggioranza dei voti.
- Il leader decide per il gruppo: il leader del gruppo designato prende la decisione finale dopo la discussione.

I gruppi discutono il problema e sviluppano una soluzione concreta utilizzando la strategia assegnata. Durante la discussione è incoraggiata la partecipazione dei membri del gruppo. I membri del gruppo sono inoltre incoraggiati a prestare attenzione al peso degli argomenti elencati.

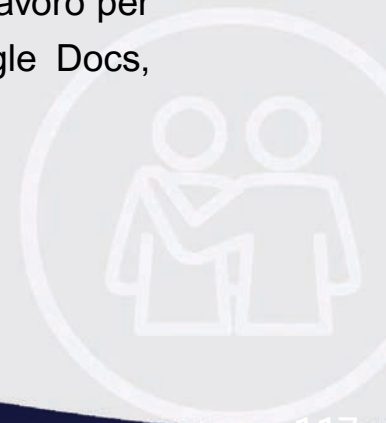
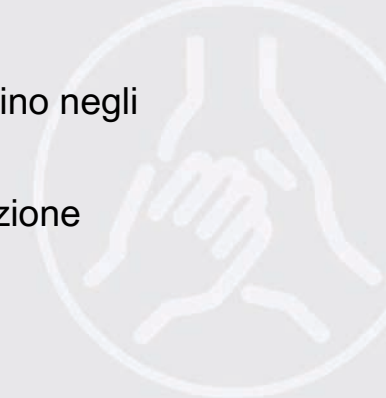
Successivamente, ogni gruppo presenta la propria soluzione e spiega il processo decisionale. I partecipanti riflettono sui punti di forza e sui limiti di ciascuna strategia, incluso il suo impatto sulla partecipazione, sulla motivazione e sulla qualità della soluzione.

Risultati:

- Gli insegnanti sanno progettare e implementare attività che sviluppino negli studenti le capacità di lavoro di squadra.
- Gli insegnanti sanno riconoscere e facilitare il ruolo della collaborazione nello sviluppo sociale e cognitivo degli studenti.

Ambientazione e materiali

Sala formazione con tavoli mobili o stanze di breakout online; fogli di lavoro per prendere appunti; pennarelli o strumenti digitali (ad esempio, Google Docs, Jamboard) per registrare le soluzioni di gruppo.



Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento collaborativo, apprendimento esperienziale e riflessione guidata. Enfatizza la partecipazione attiva, la risoluzione dei problemi e la riflessione metacognitiva sui processi decisionali.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: stanze di breakout online (Zoom, MS Teams) e piattaforme collaborative (Google Docs, Padlet) per sessioni ibride o online.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Le dimensioni dei gruppi e i tempi di discussione possono essere adattati. Gli insegnanti possono essere guidati nel supportare i partecipanti meno sicuri di sé. Il contesto del problema può essere adattato a diverse materie o fasce d'età degli studenti.

Attività 3

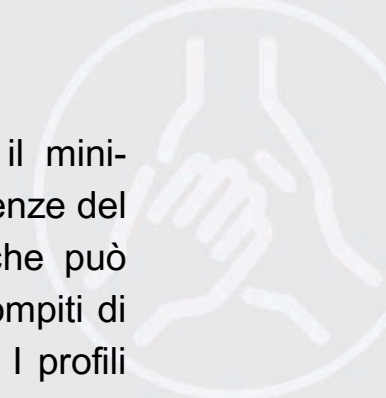
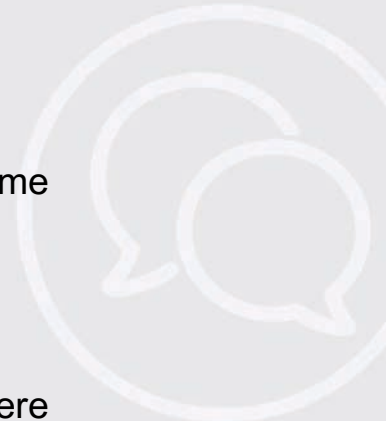
GIOCO DI RUOLO: PREFERENZE DI SQUADRA

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo

Descrizione dell'attività

Dividere i partecipanti in piccoli gruppi. Ogni insegnante legge il mini-manuale e si identifica come Rosso, Blu o Verde in base alle preferenze del team. Ogni gruppo riceve un problema da risolvere in classe, che può essere uno scenario proposto (ad esempio, la pianificazione dei compiti di supervisione degli insegnanti) o un problema della propria scuola. I profili dei ruoli devono essere spiegati prima di iniziare. Questo consente: gamification, indovinare chi ricopre quale ruolo e maggiore coinvolgimento e chiarezza.



UNITÀ 1

Principi e benefici del lavoro di squadra

Gli insegnanti interpretano i ruoli scelti, discutendo e risolvendo il problema in base alle caratteristiche delle preferenze del loro team. Dopo il gioco di ruolo, i gruppi presentano le proprie soluzioni e riflettono su come le diverse preferenze abbiano influenzato la comunicazione, la collaborazione e il processo decisionale del gruppo.

Risultati:

- Gli insegnanti sanno progettare e implementare attività che sviluppino negli studenti le capacità di lavoro di squadra.
- Gli insegnanti sanno riconoscere e facilitare il ruolo della collaborazione nello sviluppo sociale e cognitivo degli studenti.

Ambientazione e materiali

Sala di formazione con tavoli o stanze di breakout online; mini-manuale per ogni ruolo; fogli di lavoro per annotare osservazioni e soluzioni; pennarelli o strumenti digitali (ad esempio, Google Docs, Jamboard)

Approccio pedagogico utilizzato

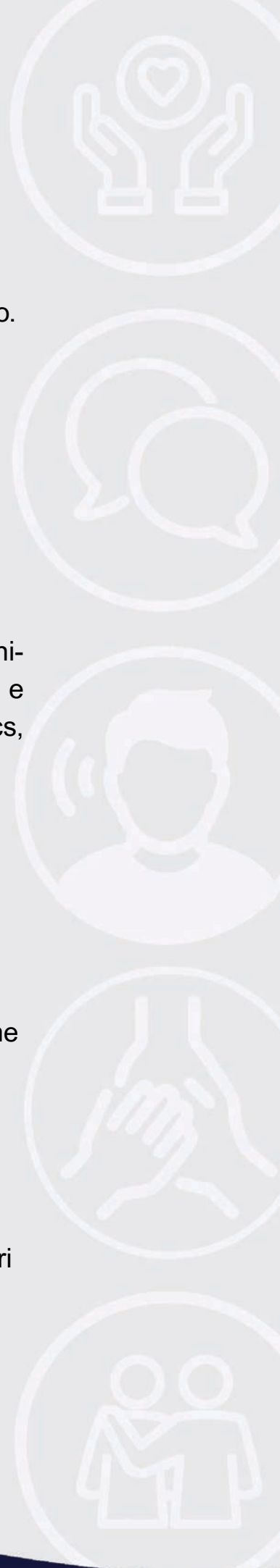
Apprendimento esperienziale, gioco di ruolo, risoluzione collaborativa dei problemi, apprendimento attivo.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: stanze di breakout online (Zoom, MS Teams) e piattaforme collaborative (Google Docs, Padlet) per sessioni ibride o online.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Le dimensioni del team e il tempo dedicato alla discussione possono essere adattati. Ruoli e scenari possono essere adattati in base al livello di esperienza dei partecipanti e al contesto didattico. I facilitatori possono guidare le discussioni per garantire una partecipazione equilibrata.



Attività 4

PROGETTAZIONE DI ATTIVITÀ DI GRUPPO PER STUDENTI

Durata consigliata dell'attività: 60–75 minuti

Individuale/Gruppo: Individuale/Coppia (stessi insegnanti di materia)

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti, individualmente o in coppia, selezionano un'unità didattica dalla loro materia e progettano un'attività di gruppo per gli studenti. L'attività deve includere obiettivi di apprendimento chiari, istruzioni, struttura del gruppo e criteri di valutazione. Gli insegnanti presentano l'attività progettata ai colleghi e ricevono un feedback costruttivo, riflettendo su come migliorare la partecipazione, la collaborazione e i risultati di apprendimento. Viene fornita una guida supplementare con istruzioni dettagliate per la progettazione di attività di gruppo efficaci.

Risultati:

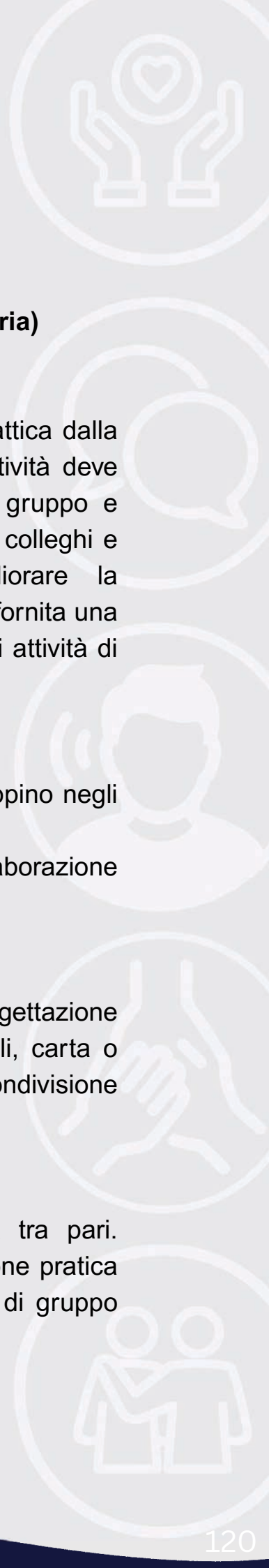
- Gli insegnanti sanno progettare e implementare attività che sviluppino negli studenti le capacità di lavoro di squadra.
- Gli insegnanti sanno riconoscere e facilitare il ruolo della collaborazione nello sviluppo sociale e cognitivo degli studenti.

Ambientazione e materiali

Sala formazione con tavoli o stanze separate; fogli di lavoro per la progettazione delle attività; mini-manuale/guida dettagliata di riferimento; pennarelli, carta o strumenti digitali (Google Docs, Jamboard) per la pianificazione e la condivisione delle idee.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale, riflessione collaborativa e feedback tra pari. Concentrarsi sul coinvolgimento attivo degli insegnanti, sull'applicazione pratica delle esperienze pregresse e sulla progettazione iterativa di attività di gruppo incentrate sullo studente.



UNITÀ 1

Principi e benefici del lavoro di squadra

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: stanze di breakout online, piattaforme collaborative (Google Docs, Padlet) per sessioni ibride o online.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Le attività possono essere svolte individualmente o in coppia. Le unità didattiche e i formati delle attività di gruppo possono essere adattati alla materia, all'età degli studenti e al contesto didattico. I facilitatori guidano la riflessione e il feedback per garantire che tutti i partecipanti contribuiscano con idee.

Conclusione dell'unità

Attraverso una serie di attività collaborative, riflessive e pratiche, questa unità ha evidenziato il ruolo centrale del lavoro di squadra nell'affrontare le sfide reali in classe e nel migliorare la pratica professionale.

Confrontandosi con diverse prospettive teoriche, testando strategie decisionali, esplorando le preferenze del team e progettando attività di gruppo per studenti, i partecipanti hanno sperimentato il valore di punti di vista diversi, responsabilità condivise e collaborazione strutturata.

Queste esperienze hanno sottolineato che un lavoro di squadra efficace non è casuale: richiede pianificazione intenzionale, rispetto reciproco e consapevolezza delle dinamiche di gruppo. Proprio come gli studenti traggono beneficio dal lavoro in gruppi ben strutturati, anche gli insegnanti crescono attraverso una cooperazione significativa. Le competenze praticate in questa unità – ascolto attivo, assunzione di prospettiva, negoziazione e co-costruzione di soluzioni – sono essenziali non solo in classe, ma anche per promuovere una cultura scolastica più solidale e innovativa. Come educatori, rafforzare la nostra capacità di lavorare in team ci consente di creare ambienti di apprendimento più ricchi per i nostri studenti.





Unità n. 2

Competenze comunicative online e offline

Risultati

- Gli insegnanti comprendono le differenze tra comunicazione online e offline e le loro implicazioni per le interazioni con gli studenti.
- Gli insegnanti sanno insegnare agli studenti l'ascolto attivo, la comunicazione chiara e le capacità di feedback.
- Gli insegnanti sanno come dare il buon esempio e facilitare un dialogo rispettoso e aperto all'interno dei gruppi.



Breve descrizione teorica

La comunicazione gioca un ruolo centrale nella vita della maggior parte delle persone. In quanto esseri sociali, gli esseri umani hanno un profondo bisogno di connettersi con gli altri. Attraverso la comunicazione, soddisfiamo un'ampia gamma di bisogni sociali: appartenenza, riconoscimento, attenzione e vicinanza emotiva. Alcuni studiosi sostengono addirittura che il nostro senso di identità sia plasmato dal modo in cui ci presentiamo e da come gli altri ci rispondono nelle interazioni. Oltre alle relazioni personali, la comunicazione è altrettanto essenziale nei contesti professionali. Quando ci presentiamo a un potenziale datore di lavoro, collaboriamo con i colleghi, partecipiamo a riunioni o le conduciamo, il modo in cui comunichiamo può definire la qualità delle nostre relazioni professionali e la loro efficacia. La comunicazione è inevitabile: non possiamo non comunicare. Anche il silenzio trasmette un messaggio. È anche irreversibile, il che rende fondamentale essere consapevoli non solo di ciò che diciamo, ma anche di come lo diciamo. Una comunicazione efficace dipende non solo dall'esprimere il nostro messaggio, ma anche dall'ascoltare e comprendere autenticamente gli altri. Un'interazione di successo implica un ascolto attento ed empatico, che ci consente di rispondere in modi che creano connessione e comprensione reciproca.

Nel mondo odierno, la comunicazione avviene sempre più spesso in spazi online, portando con sé nuove norme, aspettative e sfide. Per muoversi efficacemente in questo panorama digitale, è importante riconoscerne le dinamiche uniche e adattarsi ad esse.

Attività 1

SPERIMENTARE DIVERSE MODALITÀ DI COMUNICAZIONE

Durata consigliata dell'attività: Sperimentare le barriere comunicative

Individuale/Gruppo: Gruppo

Descrizione dell'attività

I partecipanti vengono divisi in due gruppi e viene loro assegnato lo stesso breve compito di risoluzione dei problemi:

- Il gruppo A comunica solo tramite una piattaforma di chat online (ad esempio, Padlet, Google Chat o un documento condiviso).
- Il gruppo B comunica faccia a faccia.

Entrambi i gruppi hanno 10 minuti per completare il compito. Successivamente, l'intero gruppo riflette sull'esperienza, discutendo:

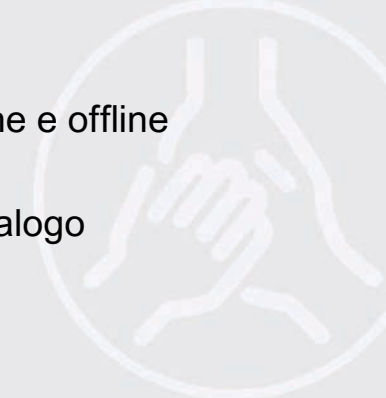
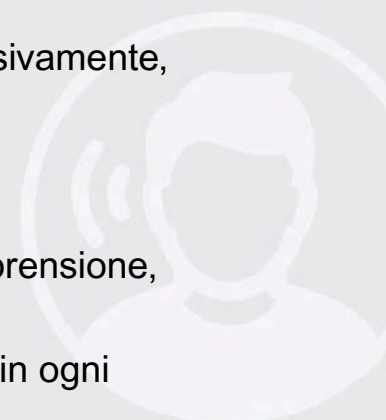
- Cosa è stato facile o difficile nel tuo gruppo?
- Cosa ha funzionato e cosa non ha funzionato?
- In che modo la modalità di comunicazione ha influenzato la comprensione, la velocità e l'inclusione?
- Quali competenze aiuterebbero gli studenti a comunicare meglio in ogni contesto?

Risultati:

- Gli insegnanti comprendono le differenze tra comunicazione online e offline e le loro implicazioni per le interazioni con gli studenti.
- Gli insegnanti sanno come dare il buon esempio e facilitare un dialogo rispettoso e aperto all'interno dei gruppi.

Ambientazione e materiali

Aula di formazione con spazio per lavori di gruppo; lavagna a fogli mobili/pennarelli; dispositivi con Internet per gruppi online; timer; foglio con la descrizione delle attività.



UNITÀ 2

Competenze comunicative online e offline

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale; riflessione guidata; risoluzione collaborativa dei problemi.

Requisiti tecnologici:

Accesso a Internet; chat o piattaforma di condivisione documenti (ad esempio, Google Docs, MS Teams, Padlet); dispositivi dei partecipanti.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Può essere svolto completamente online con due canali di comunicazione (chat vs. video). Il tempo e la complessità delle attività possono essere adattati alle esigenze dei partecipanti e alle dimensioni del gruppo.

Attività 2

ESPLORARE GLI STILI DI ASCOLTO E DI NON ASCOLTO

Durata consigliata dell'attività: 40–50 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo (3-4 partecipanti per gruppo)

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti lavorano in gruppi. Ogni partecipante estrae a sorte un ruolo che rappresenta una forma di ascolto o di non ascolto. Ai gruppi viene assegnato uno scenario scolastico da discutere: l'introduzione dell'obbligo di uniformi scolastiche per studenti e insegnanti. Questa attività funziona meglio in gruppi più piccoli. I partecipanti non rivelano i loro ruoli agli altri durante la discussione, ma applicano in modo naturale lo stile di ascolto assegnato.



UNITÀ 2

Competenze comunicative online e offline

Dopo 15-20 minuti di discussione, i ruoli vengono resi noti e i partecipanti riflettono collettivamente su come i diversi comportamenti di ascolto abbiano influenzato la conversazione, quali stili abbiano promosso comprensione e inclusione e quali abbiano interrotto la comunicazione. L'attività consente agli insegnanti di sperimentare e analizzare l'impatto di diversi comportamenti di ascolto in un contesto sicuro ed esperienziale. Agli insegnanti viene fornita una guida per migliorare le capacità di ascolto, che possono condividere con i propri studenti.

Risultati:

- Gli insegnanti sanno insegnare agli studenti l'ascolto attivo, la comunicazione chiara e le capacità di feedback.
- Gli insegnanti sanno come dare il buon esempio e facilitare un dialogo rispettoso e aperto all'interno dei gruppi.

Ambientazione e materiali

Sala formazione con tavoli o spazi di lavoro separati per piccoli gruppi; schede o foglietti con i ruoli di ascolto/non ascolto; manuale con la descrizione dei moduli di ascolto/non ascolto; lavagne a fogli mobili/pennarelli per la riflessione di gruppo; guida per migliorare le capacità di ascolto degli studenti.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale; gioco di ruolo; riflessione guidata; risoluzione collaborativa dei problemi; modellazione.

Requisiti tecnologici:

Nessuno richiesto. Facoltativo: dispositivi se si utilizzano schede ruolo digitali o documenti collaborativi.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Le dimensioni del gruppo possono essere modificate; i ruoli e gli scenari possono essere semplificati o ampliati; il tempo dedicato alla discussione

e alla riflessione può essere modificato; adatto per contesti online e offline con piccoli adattamenti.

Attività 3

SCAMBIO DI FEEDBACK DI GRUPPO

Durata consigliata dell'attività: 30–40 minuti

Individuale/Gruppo: Coppie o piccoli gruppi (insegnanti che insegnano la stessa materia)

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti lavorano in coppia o in piccoli gruppi. Ogni partecipante presenta un mini piano di lezione o una parte specifica del programma che intende insegnare. Gli altri membri del gruppo forniscono feedback utilizzando la tecnica del sandwich: si inizia con un commento positivo, si offre un suggerimento costruttivo per migliorare e si conclude con un altro commento positivo. Dopo che tutti i partecipanti hanno presentato, il gruppo riflette su come la tecnica abbia influenzato la qualità, la chiarezza e il supporto del feedback.

Risultati:

- Gli insegnanti sanno insegnare agli studenti l'ascolto attivo, la comunicazione chiara e le capacità di feedback.
- Gli insegnanti sanno come dare il buon esempio e facilitare un dialogo rispettoso e aperto all'interno dei gruppi.

Ambientazione e materiali

Sala corsi con spazio per coppie o piccoli gruppi; lavagne a fogli mobili o dispositivi digitali per prendere appunti.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale; pratica in coppia; feedback strutturato; discussione riflessiva; risoluzione collaborativa dei problemi.

Requisiti tecnologici:

Nessuno richiesto

Adattabilità a partecipanti diversi:

Le dimensioni del gruppo possono essere modificate; il tempo per presentazione e il feedback possono essere modificati; la tecnica può essere applicata a diverse materie e contesti di insegnamento; può essere adattata per formati online o offline.

Attività 4

PRATICA DI ASCOLTO ATTIVO

Durata consigliata dell'attività: 30–40 minuti

Individuale/Gruppo: Coppie

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti lavorano in coppia. Ogni partecipante presenta brevemente un problema reale riscontrato in classe. Il partner pratica l'ascolto attivo seguendo le linee guida fornite (incoraggiare, parafrasare, riflettere sui sentimenti, porre domande aperte, riassumere, dare un nome alle emozioni). Dopo 3-5 minuti, i ruoli ruotano in modo che ogni partecipante abbia la possibilità di presentare un problema e di esercitarsi nell'ascolto. Dopo tutte le rotazioni, il gruppo riflette collettivamente sull'esperienza, discutendo quali tecniche sono state efficaci, quali sono state difficili e come queste competenze possono essere applicate agli studenti.

Risultati:

- Gli insegnanti sanno insegnare agli studenti l'ascolto attivo, la comunicazione chiara e le capacità di feedback.
- Gli insegnanti sanno come dare il buon esempio e facilitare un dialogo rispettoso e aperto all'interno dei gruppi.

Ambientazione e materiali

Aula di formazione con spazio per lavorare in coppia; timer; dispense con linee guida per l'ascolto attivo; lavagna a fogli mobili/pennarelli opzionali per la riflessione di gruppo.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale; pratica in coppia; riflessione guidata; modellazione e pratica dell'ascolto attivo; discussione collaborativa.

Requisiti tecnologici:

Nessuno obbligatorio. Facoltativo: dispositivi se si utilizzano dispense digitali.

Adattabilità a partecipanti diversi:

L'abbinamento può essere adattato alle dimensioni del gruppo; le linee guida per la distribuzione possono essere semplificate o ampliate; gli scenari problematici possono essere adattati a diversi contesti didattici; il tempo per rotazione può essere modificato.

Attività 5

MIGLIORARE IL COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI NEL LAVORO DI GRUPPO

Durata consigliata dell'attività: 30–40 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti lavorano in piccoli gruppi (da 3 a 5 partecipanti) per sviluppare strategie/regole per migliorare il coinvolgimento degli studenti nel lavoro di gruppo.

UNITÀ 2

Competenze comunicative online e offline

Ogni gruppo collabora per 10-15 minuti. Successivamente, i gruppi presentano le proprie proposte (3-5 minuti ciascuno) e partecipano a una riflessione collettiva su quali strategie di comunicazione siano state efficaci, quali sfide siano emerse e come queste competenze possano essere insegnate agli studenti.

Risultati:

- Gli insegnanti sanno insegnare agli studenti l'ascolto attivo, la comunicazione chiara e le capacità di feedback.
- Gli insegnanti sanno come dare il buon esempio e facilitare un dialogo rispettoso e aperto all'interno dei gruppi.

Ambientazione e materiali

Sala formazione con tavoli o aree di breakout; lavagne a fogli mobili/pennarelli; timer; breve dispense che descrivono lo scenario del problema.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale; risoluzione collaborativa dei problemi; riflessione guidata; modellazione

Requisiti tecnologici:

Non è richiesto alcuno strumento; è possibile utilizzare lavagne a fogli mobili e pennarelli.

Adattabilità a partecipanti diversi:

È possibile adattare le dimensioni del gruppo e la complessità dei compiti. Assegnare ruoli (facilitatore, cronometrista, prenditore di appunti) per garantire una partecipazione inclusiva. Gli scenari problematici possono essere adattati a diversi contesti scolastici.



Conclusione dell'unità

In questa unità, i partecipanti hanno esplorato la comunicazione come aspetto fondamentale della vita personale e professionale. Attraverso attività esperienziali, hanno esaminato come diverse modalità di comunicazione – faccia a faccia e digitale – influenzino l'interazione, la comprensione e la collaborazione. Attraverso giochi di ruolo e riflessioni, gli insegnanti hanno acquisito maggiore consapevolezza dell'impatto che gli stili di ascolto, sia attivi che passivi, hanno sulla qualità del dialogo. Esercizi di feedback strutturati e discussioni tra pari hanno aiutato i partecipanti a sviluppare strategie pratiche per dare e ricevere feedback costruttivi, una competenza fondamentale in qualsiasi contesto educativo. Queste esperienze hanno sottolineato che una comunicazione efficace non consiste solo nell'esprimere chiaramente i propri pensieri, ma anche nel creare uno spazio in cui gli altri possano essere ascoltati e compresi. Che si tratti di risolvere problemi, gestire lavori di gruppo o guidare gli studenti, gli insegnanti che ascoltano attivamente e comunicano intenzionalmente promuovono ambienti di apprendimento più inclusivi, rispettosi e produttivi. Questa unità ha evidenziato che una comunicazione efficace non è un talento innato: è un'abilità che può essere appresa, praticata e perfezionata.



Gestione delle dinamiche di gruppo e risoluzione dei conflitti



Risultati

- Gli insegnanti sono in grado di individuare le sfide comuni del gruppo e le fonti di conflitto.
- Gli insegnanti sanno come attuare strategie per mediare e risolvere i conflitti in modo costruttivo.
- Gli insegnanti sanno come promuovere un ambiente scolastico favorevole, che valorizzi le diverse prospettive.

Breve descrizione teorica

Il conflitto è una parte naturale e inevitabile delle interazioni umane. Dall'infanzia all'età adulta, lo incontriamo in molte forme: negoziando responsabilità, esprimendo opinioni divergenti o competendo per risorse limitate. In questi momenti, possiamo scegliere di mantenere la nostra posizione, scendere a compromessi, evitare il problema o semplicemente sperare che si risolva da solo. Sebbene tali esperienze possano essere frustranti o emotivamente intense, possono anche portare a chiarezza, relazioni più solide e un senso di risoluzione.

Sebbene il conflitto sia spesso percepito come qualcosa di negativo – associato ad aggressività, disordine o persino fallimento – non porta intrinsecamente a esiti dannosi. Ciò che fa la vera differenza è il modo in cui reagiamo. Se gestito con consapevolezza e competenza, il conflitto può essere un potente motore di crescita, una migliore comunicazione e un cambiamento positivo. Nell'istruzione, come nella vita, l'obiettivo non è eliminare il conflitto, ma comprenderlo e imparare a gestirlo in modo costruttivo. Questa unità si concentra sull'acquisizione delle conoscenze e delle competenze necessarie per riconoscere le dinamiche del conflitto e rispondere in modo da ridurre il danno e liberarne il potenziale costruttivo.

Attività 1

MAPPATURA DEI CONFLITTI IN CLASSE

Durata consigliata dell'attività: 45–60 minuti

Individuale/Gruppo: Individuale + gruppo

Descrizione dell'attività

Ogni insegnante ricorda individualmente uno o più conflitti tipici della propria esperienza in classe. Utilizzando un quadro di riferimento fornito, classifica i conflitti in base alle possibili fonti. Dopo la riflessione individuale, gli insegnanti formano gruppi di 4 persone, in cui ogni membro condivide un esempio di conflitto. Come gruppo, identificano modelli, somiglianze e differenze tra le varie tipologie di conflitto e preparano un breve riassunto delle intuizioni chiave da condividere con l'intera classe.

Risultati:

- Gli insegnanti sono in grado di individuare le sfide comuni del gruppo e le fonti di conflitto.
- Gli insegnanti sanno come promuovere un ambiente scolastico favorevole, che valorizzi le diverse prospettive.

Ambientazione e materiali

Modello di categorizzazione dei conflitti stampato o digitale, carta/pennarelli per appunti di gruppo, aula con sedie mobili o stanze separate.

Approccio pedagogico utilizzato

Pratica riflessiva seguita da discussione collaborativa.



UNITÀ 3

Gestione delle dinamiche di gruppo e risoluzione dei conflitti

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: strumenti di collaborazione digitale (ad esempio Google Docs, Jamboard) se si utilizzano materiali online.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Gli insegnanti possono scegliere i conflitti che ritengono più opportuni per la condivisione; le categorie possono essere adattate a diversi livelli e contesti educativi.

Attività 2

ESPLORARE GLI STILI DI CONFLITTO E PRATICARE LO STILE COLLABORATIVO

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/Gruppo: Individuale + gruppo

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti ricevono innanzitutto una breve descrizione dei cinque stili di gestione dei conflitti del modello Thomas-Kilmann: Competitivo, Accomodante, Evitante, Collaborativo e Compromesso. Individualmente, ogni insegnante identifica lo stile che meglio rappresenta il proprio approccio tipico ai conflitti. Dopo questa auto-riflessione, tutti gli insegnanti lavorano insieme in piccoli gruppi per mettere in pratica lo stile collaborativo, come tecnica di risoluzione dei conflitti, utilizzando lo stesso scenario: uno studente ritiene di essere stato valutato ingiustamente e di aver ricevuto un voto inferiore a quello che merita. I gruppi simulano come gestirebbero la situazione utilizzando i principi di collaborazione: ascolto attivo, ricerca di soluzioni win-win e garanzia di equità e rispetto.



UNITÀ 3

Gestione delle dinamiche di gruppo e risoluzione dei conflitti

Risultati:

- Gli insegnanti sanno come attuare strategie per mediare e risolvere i conflitti in modo costruttivo.
- Gli insegnanti sanno come promuovere un ambiente scolastico favorevole, che valorizzi le diverse prospettive.

Ambientazione e materiali

Materiale didattico con descrizioni degli stili di conflitto, spazio in classe per giochi di ruolo di gruppo, lavagna a fogli mobili o lavagna bianca per appunti.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale attraverso l'auto-riflessione, il gioco di ruolo e la risoluzione collaborativa dei problemi.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: proiettore o strumenti di collaborazione online se si utilizzano materiali digitali.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Lo scenario può essere adattato a diversi contesti scolastici; dopo il gioco di ruolo, i gruppi possono riflettere sugli adattamenti alla vita reale.

Attività 3

MAPPATURA DEI BISOGNI E DELLE PREOCCUPAZIONI NEI CONFLITTI IN CLASSE

Durata consigliata dell'attività: 60–75 minuti

Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi (3–5 insegnanti per gruppo)

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti lavorano in piccoli gruppi per applicare la tecnica della mappatura, una tecnica di risoluzione dei conflitti, a uno scenario di conflitto in classe:



UNITÀ 3

Gestione delle dinamiche di gruppo e risoluzione dei conflitti

Uno studente permette a un altro studente di copiare il proprio lavoro. Innanzitutto, ogni insegnante identifica le parti coinvolte, i loro bisogni chiave e le loro principali preoccupazioni/paure relative al conflitto. Utilizzando il modello di riformulazione, i gruppi riformulano il problema per aprire possibilità di soluzioni integrative. Infine, i gruppi fanno brainstorming e propongono almeno due possibili soluzioni che tengano conto dei bisogni e delle preoccupazioni di tutte le parti. Gli insegnanti documentano la loro mappa e le soluzioni proposte per la discussione e la riflessione.

Risultati:

- Gli insegnanti sanno come attuare strategie per mediare e risolvere i conflitti in modo costruttivo.
- Gli insegnanti sanno come promuovere un ambiente scolastico favorevole, che valorizzi le diverse prospettive.

Ambientazione e materiali

Modelli di mappatura stampati o digitali, penne/pennarelli, lavagna o lavagna a fogli mobili per appunti di gruppo, spazio in aula per discussioni in piccoli gruppi.

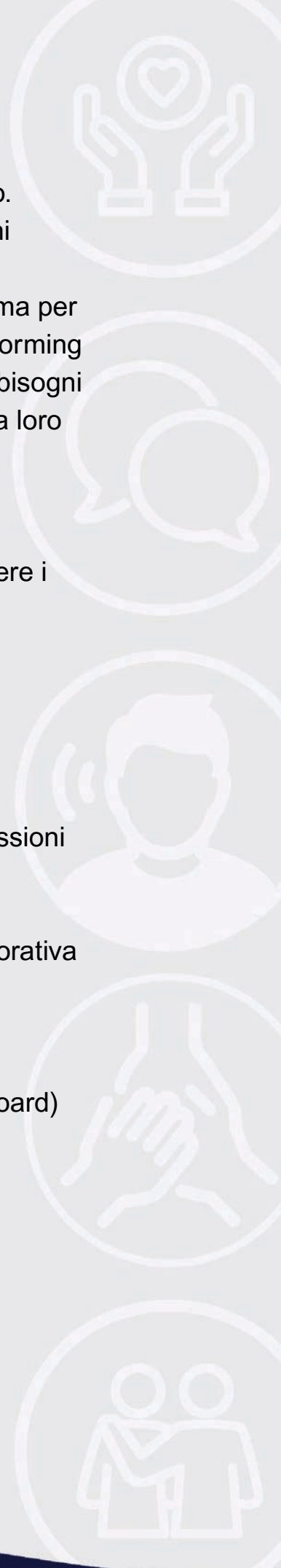
L'approccio pedagogico si basa sull'apprendimento esperienziale attraverso la risoluzione strutturata dei problemi, la riflessione collaborativa e il pensiero integrativo.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: strumenti di collaborazione digitale (Google Docs, Jamboard) se desiderato.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Lo scenario può essere adattato a diversi contesti scolastici; i gruppi possono utilizzare esempi concreti tratti dalla propria esperienza di insegnamento.



UNITÀ 3

Gestione delle dinamiche di gruppo e risoluzione dei conflitti

Conclusione dell'unità

Questa unità ha offerto ai partecipanti l'opportunità di esaminare il conflitto non come una minaccia, ma come una parte naturale e gestibile della vita in classe. Riflettendo su esperienze reali e identificando gli schemi ricorrenti nei conflitti in classe, gli insegnanti hanno acquisito una comprensione più approfondita delle fonti comuni di tensione e dei diversi modi in cui le persone vi rispondono. Attraverso attività pratiche, hanno esplorato diversi stili di conflitto e hanno messo in pratica approcci collaborativi che danno priorità al rispetto reciproco, all'ascolto attivo e all'equità. Le attività hanno sottolineato che una risoluzione efficace dei conflitti non consiste nell'evitare i disaccordi, ma nel riconoscere i bisogni sottostanti e trovare soluzioni che tengano conto delle diverse prospettive. Gli insegnanti hanno imparato a riformulare le situazioni difficili, a passare dalla colpa alla comprensione e a coinvolgere gli studenti in un dialogo costruttivo. Queste competenze non solo favoriscono un clima di classe più positivo, ma modellano anche competenze essenziali per la vita degli studenti: empatia, negoziazione e problem-solving. In definitiva, gestire i conflitti con intenzione può rafforzare le relazioni, promuovere l'equità e creare ambienti di apprendimento più inclusivi.



Strategie di apprendimento cooperativo e lavoro di gruppo inclusivo

Risultati

- Gli insegnanti sono in grado di progettare e implementare attività di apprendimento cooperativo che promuovono il coinvolgimento e la responsabilità degli studenti.
- Gli insegnanti sanno come adattare il lavoro di gruppo per accogliere studenti diversi e promuovere l'equità.
- Gli insegnanti sanno come guidare gli studenti nella riflessione sui processi e sui risultati del gruppo.

Breve descrizione teorica

L'apprendimento cooperativo è molto più che un semplice raggruppamento degli studenti: se progettato intenzionalmente, diventa un potente strumento per approfondire la comprensione, sviluppare competenze sociali e promuovere l'inclusione. A differenza del semplice lavoro di gruppo, l'apprendimento cooperativo richiede ruoli chiaramente definiti, responsabilità condivise e assunzione di responsabilità individuale. Incoraggia gli studenti a interagire attivamente con i contenuti, a collaborare in modo significativo con i coetanei e ad assumersi la responsabilità sia del processo di apprendimento che dei suoi risultati.

Tuttavia, un apprendimento cooperativo efficace richiede anche una pianificazione attenta. Gli insegnanti devono considerare non solo gli obiettivi di apprendimento, ma anche le diverse esigenze dei loro studenti: stili di apprendimento, abilità, background e sfide. Progettare attività di gruppo inclusive significa creare uno spazio in cui ogni studente possa contribuire e sentirsi valorizzato. In questa unità, i partecipanti esplorano come pianificare, adattare e riflettere su pratiche di apprendimento cooperativo che siano coinvolgenti, eque e inclusive per tutti gli studenti.



Attività 1

PROGETTAZIONE DI ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO COOPERATIVO

Durata consigliata dell'attività: 60–75 minuti

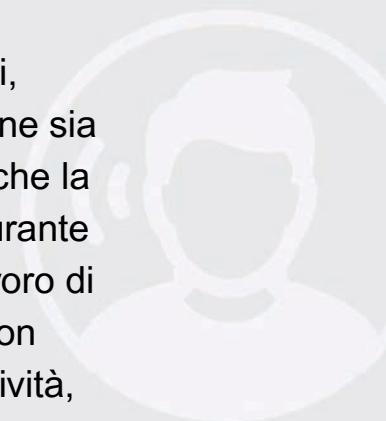
Individuale/Gruppo: Coppie (insegnanti che insegnano la stessa materia)

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti progettano una breve attività di apprendimento cooperativo per i loro studenti, in coppia. La parte del curriculum selezionata dovrebbe essere tratta dal loro curriculum, idealmente un argomento che non hanno ancora insegnato utilizzando metodi cooperativi. L'attività dovrebbe includere obiettivi di apprendimento chiari, ruoli definiti per gli studenti, meccanismi di collaborazione e responsabilità e modalità di valutazione sia del processo che dei risultati. Gli insegnanti dovrebbero considerare che la cooperazione può verificarsi in qualsiasi fase dell'apprendimento – durante l'esplorazione dei contenuti, la revisione o la valutazione – e che il lavoro di gruppo è utilizzato come strumento per migliorare l'apprendimento, non semplicemente per intrattenere gli studenti. Dopo aver progettato l'attività, gli insegnanti condividono i loro piani con i colleghi per un feedback e una discussione, riflettendo su come la struttura supporti il coinvolgimento, l'equità e la responsabilità.

Risultati:

- Gli insegnanti sono in grado di progettare e implementare attività di apprendimento cooperativo che promuovono il coinvolgimento e la responsabilità degli studenti.
- Gli insegnanti sanno come adattare il lavoro di gruppo per accogliere studenti diversi e promuovere l'equità.
- Gli insegnanti sanno come guidare gli studenti nella riflessione sui processi e sui risultati del gruppo.



UNITÀ 4

Strategie di apprendimento cooperativo e lavoro di gruppo inclusivo

Ambientazione e materiali

Aula o spazio laboratorio, strumenti cartacei o digitali per la pianificazione delle lezioni, lavagna o lavagna a fogli mobili per la condivisione dei progetti.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale e collaborativo; apprendimento attivo.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: strumenti di pianificazione digitale o piattaforme di condivisione dei documenti.

Adattabilità a partecipanti diversi:

L'attività può essere adattata a qualsiasi materia, livello scolastico o gruppo di studenti; gli insegnanti possono selezionare argomenti pertinenti al contesto della propria classe.

Attività 2

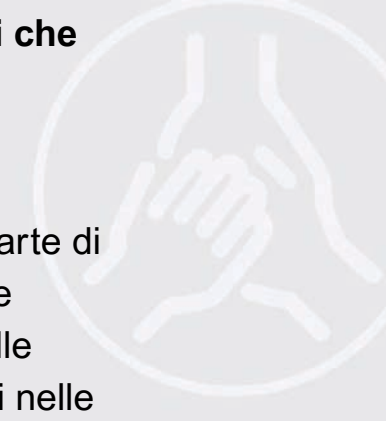
PROGETTAZIONE DI ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO COOPERATIVO INCLUSIVE

Durata consigliata dell'attività: 60–75 minuti

Individuale/di gruppo: lavoro individuale o in coppia (insegnanti che insegnano la stessa materia)

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti progettano un breve piano didattico che includa una parte di apprendimento cooperativo. All'interno del piano, devono considerare esplicitamente gli adattamenti per studenti diversi, tenendo conto delle diverse abilità, stili di apprendimento e bisogni specifici degli studenti nelle proprie classi (ad esempio, studenti con disabilità visiva, difficoltà motorie o barriere linguistiche).



UNITÀ 4

Strategie di apprendimento cooperativo e lavoro di gruppo inclusivo

Gli insegnanti dovrebbero riflettere su come adattare ruoli, compiti e materiali di gruppo per garantire equità, piena partecipazione e responsabilità. Dopo aver completato il piano, gli insegnanti lo condividono con i colleghi per la discussione e il feedback, riflettendo sull'efficacia degli adattamenti proposti e sulle strategie di inclusività.

Risultati:

- Gli insegnanti sanno come adattare il lavoro di gruppo per accogliere studenti diversi e promuovere l'equità.
- Gli insegnanti sono in grado di progettare e implementare attività di apprendimento cooperativo che promuovono il coinvolgimento e la responsabilità degli studenti.

Ambientazione e materiali

Aula o spazio laboratorio, modelli di pianificazione delle lezioni (cartacei o digitali), lavagna o lavagna a fogli mobili per la condivisione e la discussione.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento attivo, esperienziale, riflessivo e collaborativo

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: strumenti o piattaforme digitali per la pianificazione delle lezioni per la condivisione collaborativa.

Adattabilità a partecipanti diversi:

L'attività può essere applicata a qualsiasi materia, livello scolastico o gruppo di studenti; gli insegnanti possono selezionare contesti di vita reale e bisogni specifici degli studenti delle proprie classi.



Attività 3

RIFLESSIONE DI UN MINUTO

Durata consigliata dell'attività: 10–15 minuti

Individuale/Gruppo: Individuale + gruppo

Descrizione dell'attività

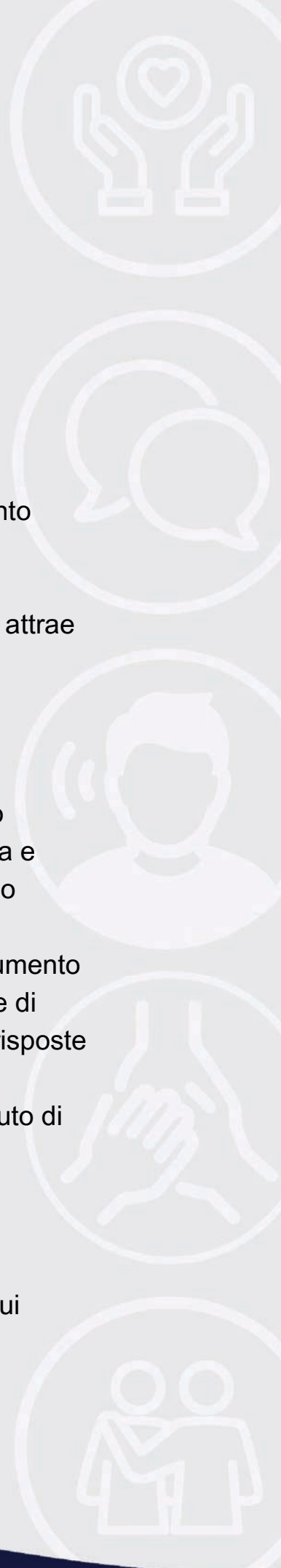
Gli insegnanti riflettono individualmente sul processo di apprendimento delle attività di questa unità da tre prospettive:

1. Materiale didattico: cosa mi era già familiare?
2. Esperienza di apprendimento: cosa penso di questa lezione? Mi attrae o mi respinge?
3. Valutazione del compito: cosa è stato più difficile del previsto?
4. Ogni insegnante scrive brevi risposte (circa un minuto per suggerimento). Dopo la riflessione individuale, gli insegnanti condividono le intuizioni chiave con un compagno o in un piccolo gruppo. Questa attività sviluppa la consapevolezza metacognitiva e incoraggia i partecipanti a considerare sia i contenuti sia il proprio processo di apprendimento.

Gli insegnanti scrivono prima le loro risposte (su post-it o su uno strumento digitale). I volontari condividono poi i punti salienti in una discussione di gruppo. Il facilitatore riassume le intuizioni chiave senza valutare le risposte individuali, concentrandosi sugli aspetti di apprendimento collettivo. Inoltre, gli insegnanti sono incoraggiati a implementare l'attività "Minuto di riflessione" con i propri studenti. Verrà fornita una serie di domande suggerite per aiutarli ad adattare l'approccio alle loro classi.

Risultato:

- Gli insegnanti sanno come guidare gli studenti nella riflessione sui processi e sui risultati del gruppo.



UNITÀ 4

Strategie di apprendimento cooperativo e lavoro di gruppo inclusivo

Ambientazione e materiali

Stanza silenziosa, fogli o quaderni di riflessione, penne/matite, banca dati delle domande per gli insegnanti.

Approccio pedagogico utilizzato

Riflessione strutturata, pensiero metacognitivo, creazione collaborativa di significato.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: per scrivere appunti di riflessione.

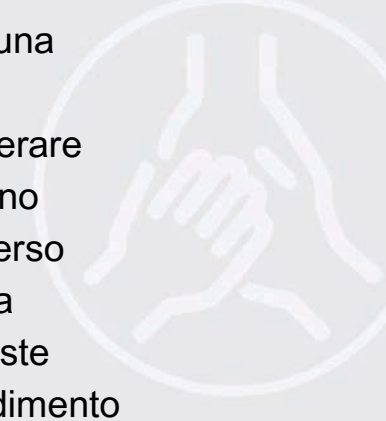
Adattabilità a partecipanti diversi:

Gli spunti possono essere modificati in base alle diverse fasce d'età e alle diverse esigenze di apprendimento.

Conclusione dell'unità

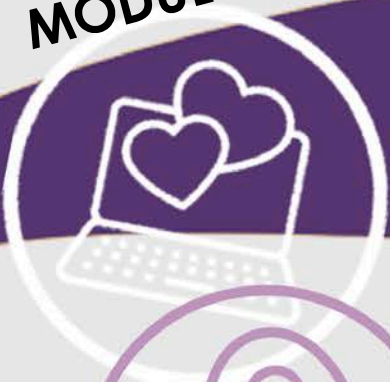
Questa unità ha offerto agli insegnanti l'opportunità di andare oltre il livello superficiale del lavoro di gruppo ed esplorare la profondità dell'apprendimento cooperativo come pratica intenzionale e incentrata sullo studente. Progettando le proprie attività cooperative e adattandole alle diverse esigenze della classe, i partecipanti hanno sviluppato strategie per rendere l'apprendimento più coinvolgente, equo e accessibile.

Le attività hanno evidenziato l'importanza di una struttura chiara, di una progettazione inclusiva e di una pratica riflessiva nel supportare la collaborazione tra studenti. Gli insegnanti si sono esercitati a considerare non solo ciò che gli studenti apprendono, ma anche come apprendono insieme, riconoscendo diverse prospettive, abilità e contributi. Attraverso una riflessione strutturata, i partecipanti hanno anche approfondito la consapevolezza dei propri processi di apprendimento e di come queste intuizioni possano influenzare la loro didattica. In definitiva, l'apprendimento cooperativo è più efficace quando promuove sia la crescita accademica che il senso di appartenenza, e ciò richiede sia una progettazione attenta che una riflessione continua.





Salute mentale nell'era digitale e strategie per il benessere digitale



Questo modulo esamina l'impatto della tecnologia digitale sulla salute mentale degli studenti e fornisce agli insegnanti strategie pratiche per promuovere il benessere digitale. Esplora sfide come il sovraccarico digitale, l'ansia e il cyberstress, supportando al contempo gli insegnanti nel riconoscere i segnali di problemi comportamentali digitali, tra cui la distorsione dell'immagine corporea, comportamenti scorretti nel controllo del peso, bassa autostima, dipendenza digitale e ritiro emotivo. Il modulo enfatizza lo sviluppo della resilienza, la regolazione emotiva e lo sviluppo di abitudini digitali sane e appropriate all'età attraverso attività in classe riflessive e interattive.

Modulo 4:

Salute mentale nell'era digitale e strategie per il benessere digitale

Parole chiave: Salute mentale, benessere digitale, uso eccessivo del digitale, cyberstress, resilienza, gestione del tempo davanti allo schermo, regolazione emotiva, immagine corporea, autostima

Ambito

Il modulo si concentra sulla comprensione degli effetti psicologici dei media digitali sui giovani studenti e sullo sviluppo di approcci preventivi e di supporto all'interno dei contesti educativi. Integra la promozione della salute mentale con l'alfabetizzazione digitale, supportando gli insegnanti nel promuovere un uso equilibrato, consapevole e appropriato della tecnologia in base allo sviluppo. Le attività sono progettate per essere adattabili a diverse fasce d'età e contesti educativi.

Obiettivi formativi

- Aumentare la consapevolezza degli insegnanti sulle sfide per la salute mentale legate all'uso della tecnologia digitale
- Rafforzare la capacità degli insegnanti di riconoscere i segnali di problemi comportamentali digitali, tra cui la distorsione dell'immagine corporea, comportamenti malsani di controllo del peso, bassa autostima, dipendenza digitale, ritiro emotivo, ansia e stress digitale
- Fornire agli insegnanti strategie pratiche e adatte all'uso in classe per supportare il benessere digitale degli studenti
- Promuovere la resilienza, la regolazione emotiva e il pensiero riflessivo nei contesti digitali
- Incoraggiare la creazione di ambienti didattici sicuri e di supporto che affrontino la salute mentale nell'era digitale

Contesto teorico

Nella società contemporanea, bambini e adolescenti sono immersi in ambienti digitali fin dalla tenera età. Sebbene le tecnologie digitali offrano opportunità di apprendimento, creatività e relazioni sociali, un uso sbilanciato o eccessivo è sempre più associato a esiti psicologici negativi. La ricerca in psicologia e neuroscienze evidenzia la duplice natura dei media digitali, che fungono sia da potente risorsa educativa sia da potenziale fattore di rischio per stress, ansia e difficoltà emotive.

Sovraccarico digitale e cyberstress. La connessione continua, le notifiche frequenti e l'aspettativa di risposte immediate possono sopraffare gli studenti, portando ad alti livelli di stress. Il tempo prolungato trascorso davanti allo schermo è associato ad affaticamento, ridotta concentrazione, disturbi del sonno e disregolazione emotiva, in particolare tra gli studenti più giovani che stanno ancora sviluppando capacità di autoregolazione.

Social media e immagine di sé. Le piattaforme digitali che danno priorità all'aspetto fisico, alla popolarità e alla validazione dei pari possono intensificare le preoccupazioni relative all'immagine corporea, comportamenti malsani di controllo del peso e una bassa autostima. I processi di confronto sociale, come descritto dalla psicologia sociale, sono amplificati negli ambienti online, rendendo gli adolescenti particolarmente vulnerabili all'insoddisfazione e all'autocritica.

Dipendenza digitale e ritiro emotivo. Modelli come il gaming compulsivo, lo scrolling eccessivo o la messaggistica continua possono rispecchiare comportamenti di dipendenza, con conseguente riduzione del coinvolgimento nelle attività offline, difficoltà accademiche e ritiro emotivo. La psicologia comportamentale evidenzia il ruolo del rinforzo variabile nel mantenimento di queste abitudini digitali.

Resilienza e regolazione emotiva. Fattori protettivi come strategie di coping, consapevolezza emotiva e capacità di autoregolazione possono attenuare gli effetti negativi dello stress digitale. I framework di apprendimento socio-emotivo (SEL) enfatizzano competenze come l'autoconsapevolezza, l'empatia e il processo decisionale responsabile come essenziali per navigare in modo sano negli spazi digitali.

Implicazioni educative. Gli insegnanti svolgono un ruolo chiave nel riconoscere i primi segnali di disagio digitale e nell'implementare strategie preventive. Attraverso riflessioni strutturate, discussioni tra miti e fatti, pratiche equilibrate di tempo trascorso davanti allo schermo e attività di disintossicazione digitale adatte all'età, le scuole possono supportare gli studenti nello sviluppo di relazioni resilienti, consapevoli e sostenibili con la tecnologia.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
1. Comprendere le sfide della salute mentale nell'era digitale	• Gli insegnanti sanno identificare le comuni sfide di salute mentale legate all'uso della tecnologia digitale da parte degli studenti • Gli insegnanti sanno analizzare gli effetti dei social media, del tempo trascorso davanti allo schermo e delle interazioni online sul benessere emotivo degli studenti
2. Riconoscere i segnali di problemi causati dal sovraccarico digitale: stress e ansia digitale, distorsione dell'immagine corporea e comportamenti malsani di controllo del peso, bassa autostima, dipendenza digitale, ritiro emotivo	• Gli insegnanti sanno identificare i segnali comportamentali ed emotivi del sovraccarico digitale negli studenti • Gli insegnanti sanno come osservare, monitorare e rispondere in modo appropriato ai problemi di salute mentale legati alla tecnologia digitale
3. Promuovere la resilienza e la regolazione emotiva online	• Gli insegnanti conoscono strategie per rafforzare la resilienza degli studenti nei contesti digitali • Gli insegnanti sanno integrare tecniche basate su SEL per supportare la regolazione emotiva correlata alle esperienze online

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
4. Strategie per un uso equilibrato della tecnologia e disintossicazione digitale	• Gli insegnanti sanno guidare gli studenti nello sviluppo di sane abitudini digitali e nella gestione del tempo trascorso davanti allo schermo • Gli insegnanti sanno implementare attività in classe che promuovano un uso consapevole della tecnologia e pause digitali regolari • Gli insegnanti sanno come incoraggiare la consapevolezza delle attività offline e la cura di sé

Conclusione

Questo modulo ha rafforzato la capacità degli insegnanti di affrontare le sfide della salute mentale nell'era digitale. Attraverso un approccio di apprendimento a più livelli, che passa dall'autoriflessione all'identificazione dei problemi e alla demolizione dei miti, i partecipanti hanno acquisito una comprensione più approfondita del sovraccarico digitale e dei suoi effetti psicologici. Gli insegnanti si sono esercitati a riconoscere i primi segnali di disagio e hanno esplorato strategie di sviluppo della resilienza basate sull'autostima e attività di disintossicazione digitale adattabili a diverse fasce d'età. Grazie alle ampie opportunità di riflessione e discussione, gli insegnanti concludono il modulo dotati di strumenti pratici, maggiore sicurezza e un quadro chiaro per promuovere abitudini digitali equilibrate, consapevoli e sane nelle loro classi.



Unità n. 1

Comprendere le sfide della salute mentale nell'era digitale

Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti sanno individuare i problemi di salute mentale più comuni correlati all'uso della tecnologia digitale da parte degli studenti.
- Gli insegnanti sanno analizzare l'impatto dei social media, del tempo trascorso davanti allo schermo e delle interazioni online sul benessere degli studenti.

Breve descrizione teorica

Oggi gli studenti si trovano ad affrontare sfide uniche per la salute mentale legate agli ambienti digitali. L'elevato tempo trascorso davanti allo schermo, il multitasking online e le notifiche costanti possono aumentare lo stress, compromettere la concentrazione e disturbare il sonno. I social media spesso amplificano il confronto tra pari, contribuendo ad ansia, problemi di immagine corporea e una minore autostima. Gli insegnanti devono comprendere come queste pressioni influenzino il funzionamento emotivo e cognitivo degli studenti per poter fornire supporto. La consapevolezza sia dei rischi che delle opportunità consente agli insegnanti di promuovere sane abitudini digitali e di integrare la promozione della salute mentale nella pratica quotidiana in classe.

Attività 1**MAPPATURA DELLE ABITUDINI DIGITALI****Durata consigliata dell'attività: 30–40 minuti****Individuale/Gruppo: Individuale + piccolo gruppo****Descrizione dell'attività**

Principiante – Riflessione individuale (10 min) Gli insegnanti riflettono sulle proprie routine digitali considerando:

- Quanto tempo trascorrono davanti agli schermi
- Quali piattaforme usano di più
- Quando provano stress digitale

Lavoro di gruppo – Confronto delle esperienze (10 min) In piccoli gruppi, gli insegnanti condividono le loro riflessioni e le confrontano con i comportamenti tipici degli studenti, notando somiglianze e differenze.

Attività: Riepilogo delle intuizioni (10 min) I gruppi creano un poster o una diapositiva digitale che riassume le loro intuizioni principali sullo stress e il benessere digitali.

Condivisione – Discussione in classe (5–10 min) I gruppi presentano i loro riassunti, seguiti da una discussione sulle implicazioni per la pratica in classe e il supporto agli studenti.

Risultato/i:

- Gli insegnanti possono individuare i problemi di salute mentale più comuni correlati all'uso della tecnologia digitale da parte degli studenti.
- Gli insegnanti possono analizzare l'impatto dei social media, del tempo trascorso davanti allo schermo e delle interazioni online sul benessere degli studenti.

Ambientazione e materiali

Spazio per workshop/aula Fogli di riflessione o strumenti di sondaggio digitali Lavagna a fogli mobili/lavagna per riepiloghi di gruppo

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale e riflessivo: gli insegnanti analizzano le proprie abitudini come punto di partenza per comprendere le esperienze degli studenti.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo (app per il tempo trascorso davanti allo schermo o sondaggi digitali).

Adattabilità a partecipanti diversi:

Applicabile agli insegnanti di tutti i livelli scolastici; gli spunti di discussione possono essere adattati alle differenze culturali o generazionali.

Documenti di supporto per questa unità:

Modello di foglio di lavoro di riflessione Diapositive con statistiche sul comportamento digitale degli studenti

Conclusione dell'unità

Riflettendo sulla propria vita digitale, gli insegnanti comprendono meglio le pressioni che gli studenti affrontano nell'era digitale. Al termine di questa unità didattica, saranno più consapevoli del potenziale impatto della tecnologia sulla salute mentale e pronti a mettere in pratica queste conoscenze nella pratica in classe.



Unità n. 2

Riconoscere i segnali di problemi causati dal sovraccarico digitale



Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti sanno individuare i segnali comportamentali ed emotivi del sovraccarico digitale negli studenti.
- Gli insegnanti sanno come monitorare e rispondere in modo appropriato ai problemi di salute mentale correlati all'uso della tecnologia digitale.

Breve descrizione teorica

Il sovraccarico digitale può manifestarsi sotto forma di stress, ansia, alterazione dell'immagine corporea, comportamenti scorretti nel controllo del peso, bassa autostima, uso di dispositivi elettronici che creano dipendenza o isolamento emotivo. Gli insegnanti, attraverso l'interazione quotidiana, sono in grado di individuare i primi segnali di allarme. La ricerca dimostra che il riconoscimento e l'intervento tempestivi possono prevenire l'aggravarsi di questi problemi. Questa unità sottolinea l'importanza delle capacità di osservazione degli insegnanti, della consapevolezza dei segnali comportamentali e delle strategie pratiche per rispondere ai problemi di salute mentale legati al digitale in classe.

Attività 1

ANALISI DEL CASO DI STUDIO

– INDIVIDUA I SEGNALI

Durata consigliata dell'attività: 45–60 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo

Descrizione dell'attività

Introduzione all'attività (5 min) Il facilitatore spiega che gli insegnanti analizzeranno casi di studio fittizi di studenti che affrontano sfide legate al digitale.

Attività – Analisi di casi di studio di gruppo (20–25 min) Ogni gruppo riceve un breve scenario (ad esempio, un adolescente ansioso a causa dei social media, un bambino che evita i coetanei a causa dei videogiochi). I gruppi identificano:

- Segni comportamentali ed emotivi visibili
- Rischi sottostanti
- Possibili risposte dell'insegnante

Condivisione – Presentazioni di gruppo (10–15 min) I gruppi condividono le loro analisi e raccomandazioni con l'intera classe.

Conclusione – Sintesi del facilitatore (10–15 min) Il facilitatore riassume i segnali più comuni del sovraccarico digitale e sottolinea le strategie di intervento efficaci.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno individuare i segnali comportamentali ed emotivi del sovraccarico digitale negli studenti.
- Gli insegnanti sanno come monitorare e rispondere in modo appropriato ai problemi di salute mentale correlati all'uso della tecnologia digitale.

UNITÀ 2

Riconoscere i segnali di problemi causati dal sovraccarico digitale

Ambientazione e materiali

Spazio per aule/laboratorio, dispense per casi di studio, lavagna a fogli mobili/lavagna bianca

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento collaborativo basato su problemi con analisi di gruppo e scambio tra pari.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo (proiettore o documenti digitali condivisi).

Adattabilità a partecipanti diversi:

Gli studi di caso possono essere adattati al contesto locale, alla fascia d'età o al background culturale.

Documenti di supporto per questa unità:

Esempi di casi di studio
Lista di controllo per gli insegnanti sui segnali di sovraccarico digitale

Conclusione dell'unità

Attraverso lo studio di casi, gli insegnanti migliorano la loro capacità di individuare i segnali di sovraccarico digitale e imparano a intervenire in modo appropriato. Concludono la lezione con strategie più chiare per monitorare il benessere digitale degli studenti.



Unità n. 3

Promuovere la resilienza e la regolazione emotiva online



Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti conoscono strategie per rafforzare la resilienza degli studenti e gestire le emozioni legate alle esperienze digitali.
- Gli insegnanti sanno come integrare tecniche di apprendimento socio-emotivo per supportare il benessere digitale degli studenti.

Breve descrizione teorica

La resilienza e la regolazione emotiva proteggono gli studenti dagli effetti negativi dello stress digitale. L'apprendimento socio-emotivo (SEL) fornisce quadri di riferimento per lo sviluppo di competenze come l'autoconsapevolezza, l'empatia e il processo decisionale responsabile. Negli spazi digitali, ciò significa aiutare gli studenti a gestire i commenti negativi, gestire la frustrazione derivante dalle interazioni online e mantenere l'equilibrio. Gli insegnanti possono modellare risposte pacate e integrare le pratiche SEL nelle routine di classe per supportare la capacità degli studenti di affrontare le sfide digitali.

Attività 1

PROGETTAZIONE DI STRATEGIE BASATE SU SEL PER IL BENESSERE DIGITALE

Durata consigliata dell'attività: 45–60 minuti

Individuale/Gruppo: Coppia o piccolo gruppo

Descrizione dell'attività

Introduzione a SEL per il benessere digitale (5-10 min) Il facilitatore introduce pratiche basate su SEL che supportano il benessere digitale, come pause di consapevolezza, diario digitale della gratitudine, giochi di ruolo per la risoluzione dei conflitti online e riflessione guidata.

Attività – Progettazione di un'attività SEL (20-25 min) Coppie o piccoli gruppi progettano una breve attività in classe, adattata a una specifica fascia d'età degli studenti. Ogni piano include:

Obiettivo

- Implementazione passo dopo passo
- Benefici attesi per gli studenti

Condivisione – Presentazione dei piani di attività (10–15 min) I gruppi presentano le loro attività.

Feedback – Input dei colleghi e dei facilitatori (5–10 min) I partecipanti forniscono un feedback costruttivo, concentrandosi su chiarezza, fattibilità e adeguatezza all'età.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno rafforzare la resilienza e la regolazione emotiva degli studenti nei contesti digitali
- Gli insegnanti sanno integrare le strategie SEL nella pratica quotidiana in classe

UNITÀ 3

Promuovere la resilienza e la regolazione emotiva online

Ambientazione e materiali

Modelli di pianificazione per workshop/aule Lavagna bianca o lavagna a fogli mobili.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale e collaborativo; feedback tra pari.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo (strumenti di pianificazione digitale, documenti condivisi).

Adattabilità a partecipanti diversi:

Le attività possono essere adattate a studenti della scuola primaria, secondaria o adulti.

Documenti di supporto per questa unità:

Modello di progettazione di attività SEL Esempi di pratiche di consapevolezza.

Conclusione dell'unità

Questa unità fornisce agli insegnanti strumenti pratici per integrare la resilienza e le strategie di SEL nelle loro routine in classe. In questo modo, saranno preparati ad aiutare gli studenti a gestire efficacemente le emozioni e le pressioni digitali.



Unità n. 4

Strategie per un uso equilibrato della tecnologia e disintossicazione digitale

Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti sanno guidare gli studenti nella gestione del tempo trascorso davanti allo schermo e delle abitudini digitali
- Gli insegnanti sanno implementare un uso consapevole della tecnologia e pause digitali regolari
- Gli insegnanti sanno promuovere la consapevolezza delle attività offline e la cura di sé

Breve descrizione teorica

Un uso equilibrato della tecnologia favorisce sia la salute mentale che l'apprendimento. Senza una guida, gli studenti potrebbero abusare dei dispositivi digitali, aumentando lo stress e riducendo il coinvolgimento con la vita offline. La ricerca indica che pratiche di disintossicazione digitale intenzionali, come periodi senza tecnologia, pause strutturate e hobby offline, possono migliorare la concentrazione, la qualità del sonno e il benessere emotivo. Gli insegnanti svolgono un ruolo chiave nel modellare comportamenti digitali sani, facilitare la riflessione e progettare sfide di disintossicazione adatte all'età.

Attività 1

PROGETTARE UNA SFIDA DI DISINTOSSICAZIONE DIGITALE

Durata consigliata dell'attività: 60–75 minuti

Individuale/Gruppo: Gruppo

Descrizione dell'attività

Introduzione: esplorare idee di disintossicazione (10 min) Il facilitatore presenta esempi di pratiche di disintossicazione digitale (ad esempio, serate senza telefono, routine mattutine offline, tempo dedicato agli hobby creativi).

Compito: progettare una sfida di una settimana (25-30 minuti) I gruppi progettano un progetto di disintossicazione digitale adattato all'età dei loro studenti. Ogni piano include:

- La sfida specifica
- Attività di riflessione (scrittura di un diario, discussione)
- Metodi di tracciamento (registri, check-in tra pari)

Condivisione – Presentazione dei piani di sfida (15–20 min) I gruppi presentano i loro progetti.

Feedback – Affinare le idee (10–15 min) Il feedback dei colleghi e dei facilitatori si concentra sulla fattibilità, sul coinvolgimento e sull'inclusività.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno guidare gli studenti nello sviluppo di sane abitudini digitali e nella gestione del tempo trascorso davanti allo schermo.

UNITÀ 4

Strategie per un uso equilibrato della tecnologia e disintossicazione digitale

- Gli insegnanti sanno implementare attività in classe che incoraggino un uso consapevole della tecnologia e pause digitali regolari.
- Gli insegnanti sanno come promuovere la consapevolezza dell'importanza delle attività offline e della cura di sé.

Ambientazione e materiali

Modelli di pianificazione per workshop/aule Lavagna a fogli mobili o proiettore.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento collaborativo basato su progetti.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo (app per il monitoraggio delle abitudini, strumenti di collaborazione online).

Adattabilità a partecipanti diversi:

Le sfide di disintossicazione possono essere personalizzate per studenti dell'istruzione primaria, secondaria o superiore

Documenti di supporto per questa unità:

Modello di progettazione della sfida Esempi di progetti di disintossicazione digitale

Conclusione dell'unità

Gli insegnanti acquisiscono sicurezza nell'orientare gli studenti verso un uso equilibrato del digitale. Forniscono alla classe attività pronte all'uso che promuovono abitudini sane, coinvolgimento offline e benessere a lungo termine.

MODULO N°5



Utilizzo dei social media e di Internet nell'istruzione

Questo modulo aiuta gli insegnanti a rimanere aggiornati sulle tendenze digitali, aumenta la motivazione degli studenti e promuove un coinvolgimento online significativo. Il modulo mira a fornire agli insegnanti le conoscenze e le competenze necessarie per integrare in modo efficace e responsabile i social media e le risorse di Internet nell'insegnamento e nell'apprendimento. Evidenzia le opportunità di coinvolgimento, collaborazione e accesso alle informazioni, affrontando al contempo i temi della cittadinanza digitale e della sicurezza online.

Modulo 5:

Utilizzo dei social media e di Internet nell'istruzione

Parole chiave: social media, risorse Internet, cittadinanza digitale, collaborazione online, alfabetizzazione informatica, creazione di contenuti, sicurezza digitale, uso responsabile, tecnologia educativa, etica dei media

Ambito

Il modulo esplora come le piattaforme di social media e gli strumenti di internet possano migliorare le esperienze di apprendimento in tutte le materie e a tutti i livelli. Affronta l'uso responsabile dei canali di comunicazione digitale, promuovendo la valutazione critica dei contenuti online e la partecipazione etica alle comunità digitali.

Obiettivi formativi

- Aiutare gli insegnanti a rimanere aggiornati sulle tendenze digitali, aumentare la motivazione degli studenti e promuovere un coinvolgimento online significativo.
- Sviluppare la competenza degli insegnanti nella selezione e nell'utilizzo dei social media e degli strumenti di Internet a fini didattici.
- Promuovere la cittadinanza digitale e un comportamento sicuro online tra gli studenti.
- Incoraggiare l'uso creativo e collaborativo dei social media e di Internet in classe.

Contesto teorico

I social media e gli strumenti di internet sono parte integrante degli ecosistemi comunicativi e di apprendimento degli studenti. Se sfruttati con un chiaro intento pedagogico, queste piattaforme possono aumentare la motivazione, supportare la collaborazione e offrire un pubblico autentico per il lavoro degli studenti; tuttavia, introducono anche problematiche etiche, di sicurezza e di benessere che gli educatori devono gestire intenzionalmente.

Questo modulo si basa su diverse prospettive teoriche complementari. Le teorie costruttiviste e socioculturali (Piaget, Vygotskij) sottolineano che la conoscenza si costruisce attivamente attraverso l'interazione; i social media offrono agli studenti la possibilità di creare, condividere e perfezionare idee con i colleghi e con comunità più ampie. Il connettivismo evidenzia come l'apprendimento nell'era digitale dipenda dalla formazione e dalla navigazione di reti di persone, risorse e strumenti: gli insegnanti passano quindi dall'essere unici responsabili dei contenuti a curatori e facilitatori che aiutano gli studenti a valutare, collegare e sintetizzare diversi input online. La teoria dell'autodeterminazione (Deci e Ryan) spiega la motivazione in termini di autonomia, competenza e relazione; le attività sui social media che consentono la scelta del formato, supportano lo sviluppo delle competenze e alimentano il riconoscimento tra pari possono promuovere il coinvolgimento intrinseco.

Gli approcci basati su progetti ed esperienziali si allineano naturalmente alle piattaforme online: compiti autentici, divulgazione pubblica e output multimodali aumentano la responsabilità degli studenti e la rilevanza nel mondo reale. Tuttavia, i progressi metodologici richiedono uno sviluppo parallelo della cittadinanza digitale e dell'etica dei media: alfabetizzazione informativa, valutazione delle fonti, rispetto della proprietà intellettuale, tutela della privacy e comunicazione sicura. Framework come DigComp forniscono ambiti di competenza pratica per orientare la progettazione del curriculum.

Dal punto di vista pedagogico, l'integrazione deve seguire il principio "prima la pedagogia, poi gli strumenti". Una pratica efficace implica:

1. definire obiettivi di apprendimento chiari,
2. selezionare piattaforme che servono a tali obiettivi,
3. utilizzare strategie di "scaffolding" a seconda delle competenze digitali,
4. incorporare riflessioni strutturate e controlli del benessere,
5. bilanciare l'attività online con il dialogo e la valutazione offline.

Anche gli insegnanti hanno bisogno di protocolli per il consenso, la moderazione, l'uso appropriato all'età e la protezione dei dati.

Le competenze professionali per gli educatori includono la progettazione pedagogica digitale, la facilitazione della collaborazione online, l'insegnamento dell'alfabetizzazione mediatica e il giudizio etico in merito al benessere e alla privacy degli studenti. L'apprendimento professionale pratico (microinsegnamento, simulazioni di progettazione di campagne, feedback tra pari e progetti pilota in classe) rafforza la fiducia e la trasferibilità.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
1. Potenziale educativo dei social media	• Gli insegnanti acquistano fiducia nell'esplorare i modi in cui i social media possono supportare l'insegnamento e l'apprendimento e applicare le migliori pratiche nella progettazione delle lezioni. • Gli insegnanti sanno come guidare gli studenti nella progettazione e nell'implementazione di iniziative online che generano risultati di apprendimento positivi.
2. Progettazione e gestione di campagne sui social media	• Gli insegnanti comprendono i processi di creazione e gestione delle campagne sui social media e guidano gli studenti nello sviluppo di iniziative di impatto sociale. • Gli insegnanti sanno progettare e implementare campagne campione come esercizi pratici da utilizzare con gli studenti.
3. Social media, motivazione degli studenti e coinvolgimento	• Gli insegnanti sanno analizzare il modo in cui le tendenze digitali influenzano gli interessi e il comportamento degli studenti e applicare strategie per incanalare l'impegno online in attività costruttive, educative e civiche. • Gli insegnanti sanno implementare approcci che bilanciano l'impegno online degli studenti con il benessere offline.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
4. Apprendimento collaborativo e basato su progetti attraverso i social media	• Gli insegnanti sanno come utilizzare le piattaforme dei social media per facilitare il lavoro di squadra e la collaborazione tra pari tra gli studenti. • Gli insegnanti sanno pianificare progetti interdisciplinari che consentano agli studenti di creare e condividere contenuti insieme. • Gli insegnanti sanno come incoraggiare iniziative sui social media guidate dagli studenti, collegando l'apprendimento in classe all'azione della comunità.

Conclusione

Questo modulo dimostra come i social media e gli strumenti di internet possano arricchire l'insegnamento se utilizzati con una pedagogia chiara, consapevolezza etica e attenzione al benessere degli studenti. Gli insegnanti hanno esplorato il potenziale delle piattaforme digitali per supportare la progettazione delle lezioni, sviluppare campagne di impatto sociale, canalizzare le tendenze online in un apprendimento costruttivo e promuovere iniziative collaborative basate su progetti. Le attività hanno posto l'accento sulla valutazione critica, sulla cittadinanza digitale e sulle pratiche sicure, incoraggiando al contempo creatività e motivazione. Applicando questi approcci, gli insegnanti acquisiscono la sicurezza di trasformare i social media da una fonte di distrazione a una piattaforma per un apprendimento autentico, un impegno civico e una cultura di classe positiva.



Unità n. 1

Potenziale educativo dei social media

Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti sono fiduciosi nell'esplorare i modi in cui i social media possono supportare l'insegnamento e l'apprendimento e applicare le migliori pratiche nella progettazione delle lezioni.
- Gli insegnanti sanno come guidare gli studenti nella progettazione e nell'implementazione di iniziative online che generano risultati di apprendimento positivi.

Breve descrizione teorica

Le piattaforme di social media offrono nuove opportunità per espandere l'apprendimento oltre l'aula, dando accesso a risorse autentiche, voci di esperti e comunità globali. Se integrate con obiettivi pedagogici chiari, possono aumentare la motivazione, la creatività e la collaborazione degli studenti. Gli approcci costruttivisti evidenziano come gli studenti co-creino significati in ambienti interattivi, mentre le teorie connettiviste enfatizzano l'apprendimento attraverso le reti. Gli insegnanti svolgono un ruolo cruciale nel guidare un uso mirato, etico e sicuro di questi strumenti, garantendo che i social media supportino l'apprendimento, non lo distraggano.

Attività 1

CACCIA AL TESORO SUI SOCIAL MEDIA

Durata consigliata dell'attività: 40 minuti

Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi (3-4 insegnanti)

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti lavorano in gruppo per esplorare esempi concreti di utilizzo educativo dei social media (ad esempio, account TikTok di musei che spiegano opere d'arte in 60 secondi, campagne Instagram di ONG sulla sostenibilità o sui diritti umani, canali YouTube o Shorts degli insegnanti che spiegano concetti o esperimenti, progetti Instagram o blog scolastici guidati dagli studenti). (15 min)

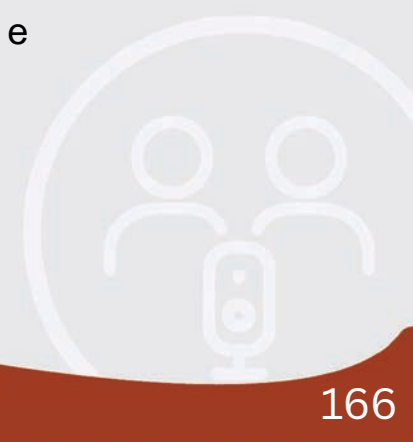
Ogni gruppo seleziona tre esempi che mostrano opportunità di apprendimento creative o civiche. Pubblicano i risultati in un Padlet collaborativo e poi condividono le idee con l'intero gruppo (15 minuti).

La discussione si concentra su come queste idee potrebbero essere adattate alle proprie materie e fasce d'età (10 min).

Suggerimenti e trucchi per l'adozione: Inizia con l'osservazione e l'analisi prima della creazione dei contenuti Utilizza piattaforme chiuse o simulazioni per gli studenti più giovani

Risultato/i:

- Gli insegnanti sono fiduciosi nell'esplorare i modi in cui i social media possono supportare l'insegnamento e l'apprendimento e applicare le migliori pratiche nella progettazione delle lezioni.



UNITÀ 1

Potenziale educativo dei social media

Ambientazione e materiali

Aula con internet, proiettore e sedute mobili.

Dispositivi con internet per ogni gruppo;

Padlet o Google Docs per la condivisione.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento basato sull'indagine + apprendimento cooperativo.

Gli insegnanti indagano, selezionano e co-costruiscono la conoscenza, collegando la teoria alla pratica.

Requisiti tecnologici:

Connessione Internet, laptop/tablet, Padlet/Google Docs.

Attività 2

PROGETTARE UNA MICRO-LEZIONE CON I SOCIAL MEDIA

Durata consigliata dell'attività: 50 minuti

Individuale/Gruppo: Coppie o gruppi di tre insegnanti

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti progettano un breve piano di lezione (20-30 minuti) integrando una piattaforma di social media (ad esempio, storie di Instagram per le linee temporali della storia, Twitter/X per i microdibattiti, brevi video di YouTube per gli esperimenti scientifici). Ulteriori esempi possono includere: video in stile TikTok (registrati offline) per spiegare le regole grammaticali, bacheche Pinterest per arti visive o geografia, o gruppi chiusi di Facebook/Teams per spunti di discussione.



UNITÀ 1

Potenziale educativo dei social media

Devono garantire che la lezione includa un obiettivo di apprendimento chiaro, un compito per gli studenti e linee guida per un utilizzo sicuro/etico (privacy, comunicazione rispettosa, utilizzo appropriato all'età, attribuzione della fonte).

Ogni coppia condivide la propria micro-lezione con un altro gruppo per un feedback tra pari (20-30 minuti).

Per facilitare l'esecuzione del compito, si incoraggiano gli insegnanti a:

- Concentrarsi su un compito semplice e su una piattaforma
- Utilizzare ambienti simulati o privati se la pubblicazione reale non è appropriata
- Riutilizzare o remixare i contenuti esistenti anziché creare tutto da zero

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno come guidare gli studenti nella progettazione e nell'implementazione di iniziative online che generano risultati di apprendimento positivi.

Ambientazione e materiali

Aula con accesso a Internet, modelli collaborativi (Google Docs/Slides), proiettore per la condivisione.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento basato su progetti + feedback tra pari. Gli insegnanti applicano attivamente le conoscenze, creano una risorsa e la perfezionano in modo collaborativo.



UNITÀ 1

Potenziale educativo dei social media

Requisiti tecnologici:

Computer portatili/tablet, modelli collaborativi, connessione Internet stabile.

Adattabilità a partecipanti diversi:

La complessità può essere regolata (progettazione di un compito semplice vs. lezione completa). I partecipanti con scarse competenze digitali possono concentrarsi sull'aspetto pedagogico, mentre i colleghi gestiscono la parte tecnologica.

Documenti di supporto per questa unità

Modello Padlet/Google Doc per l'attività 1.1.

Modello di pianificazione delle micro-lezioni (obiettivi, attività, piattaforma, valutazione, note di sicurezza).

Lista di controllo per il feedback tra pari.

Conclusione dell'unità

Gli insegnanti scoprono il potenziale educativo dei social media attraverso esempi concreti e una progettazione pratica. Imparano a valutare criticamente le piattaforme e ad adattare responsabilmente all'insegnamento. Creando micro-lezioni, rafforzano la loro fiducia nel guidare gli studenti all'utilizzo dei social media per l'apprendimento e l'impegno civico, andando oltre l'intrattenimento verso una partecipazione digitale mirata ed etica.





Unità n. 2

Progettazione e gestione di campagne sui social media



Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti comprendono i processi di creazione e gestione delle campagne sui social media e guidano gli studenti nello sviluppo di iniziative di impatto sociale.
- Gli insegnanti sanno progettare e implementare campagne campione come esercizi pratici da utilizzare con gli studenti.

Breve descrizione teorica

Le campagne sui social media offrono un modo strutturato per collegare l'apprendimento in classe con problemi del mondo reale, incoraggiando gli studenti ad applicare le conoscenze in modo creativo e collaborativo. Pianificando, producendo e condividendo contenuti su una causa o un tema, gli studenti praticano l'apprendimento basato su progetti, il pensiero critico e l'impegno civico. Per gli insegnanti, guidare le campagne significa bilanciare la creatività con la sicurezza digitale, l'etica e la comunicazione responsabile. La progettazione della campagna include la definizione degli obiettivi, l'identificazione del pubblico, l'elaborazione dei messaggi e la valutazione dell'impatto. Questo processo è in linea con le teorie dell'apprendimento esperienziale e partecipativo che enfatizzano contesti autentici e risultati concreti.

Attività 1**SFIDA DI PROGETTAZIONE DELLA CAMPAGNA****Durata consigliata dell'attività: 60 minuti****Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi (3–5 insegnanti)****Descrizione dell'attività**

Gli insegnanti lavorano in gruppo per progettare una mini campagna sui social media incentrata su un tema educativo o civico (ad esempio, settimana contro il bullismo, promozione della lettura, sensibilizzazione ambientale). Altri esempi di temi possono includere: comportamenti online sani, patrimonio culturale locale, inclusione e diversità o giornate di sensibilizzazione scientifica. (20 min).

Compilano un modello che include gli obiettivi della campagna, il pubblico di destinazione, il messaggio chiave, la scelta della piattaforma e un post di esempio (15 min).

Ogni gruppo presenta il proprio piano in plenaria, evidenziando il potenziale trasferimento in classe (25 min).

Le istruzioni facoltative aiutano a semplificare l'adozione, ad esempio:

- Un obiettivo chiaro e adatto all'età
- Un pubblico primario (studenti, famiglie, comunità locale)
- Una piattaforma principale, scelta per ragioni pedagogiche
- Un semplice formato di post (immagine + didascalia, breve video, sondaggio)

Risultato/i:

- Gli insegnanti comprendono i processi di creazione e gestione delle campagne sui social media e guidano gli studenti nello sviluppo di iniziative di impatto sociale.



UNITÀ 2

Progettazione e gestione di campagne sui social media

Ambientazione e materiali

Aula con accesso a Internet, modello di pianificazione della campagna (cartaceo o Google Doc), proiettore per la condivisione di gruppo.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento basato su progetti + apprendimento cooperativo. Gli insegnanti creano insieme una campagna, simulando lo stesso processo che faciliterebbero con gli studenti.

Requisiti tecnologici:

Internet, dispositivi mobili, modelli collaborativi, accesso a piattaforme di social media di esempio.

Attività 2

SIMULAZIONE E FEEDBACK DELLA CAMPAGNA

Durata consigliata dell'attività: 45 minuti

Individuale/Gruppo: Coppie o gruppi di tre insegnanti

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti creano 2-3 post simulati per la loro campagna utilizzando strumenti gratuiti (ad esempio, Canva, modelli per le storie di Instagram, bozze di Twitter/X). I post possono includere: un'immagine di sensibilizzazione con una breve didascalia, un sondaggio o una domanda per incoraggiare l'interazione, o un breve script video senza postarlo pubblicamente. Simulano un breve lancio della campagna e presentano i loro post ai colleghi (20 minuti)



UNITÀ 2

Progettazione e gestione di campagne sui social media

Gli altri partecipanti forniscono un feedback costruttivo utilizzando una checklist (chiarezza del messaggio, adeguatezza per la fascia d'età, uso etico). Per semplificare, il feedback si concentra sul valore pedagogico piuttosto che sulla perfezione progettuale. (15 min).

La riflessione include il modo in cui gli studenti potrebbero impegnarsi in un processo simile in modo sicuro (10 min).

Suggerimenti e trucchi per il trasferimento in classe:
Inizia con campagne simulate prima della pubblicazione effettiva. Limita le campagne a un numero limitato di post. Fornisci frasi iniziali o modelli di post per gli studenti più giovani.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno progettare e implementare campagne campione come esercizi pratici da utilizzare con gli studenti

Ambientazione e materiali

Aula con internet, Canva o strumenti di progettazione simili, proiettore. Sono fornite checklist per il feedback tra pari.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale + feedback tra pari. Gli insegnanti imparano facendo e migliorano attraverso la critica strutturata.

Requisiti tecnologici:

Internet, computer portatili/tablet, strumenti di progettazione gratuiti (ad esempio Canva, Adobe Express, Google Slides).



UNITÀ 2

Progettazione e gestione di campagne sui social media

Adattabilità a partecipanti diversi:

I partecipanti che non hanno familiarità con gli strumenti di progettazione possono abbozzare campagne su carta; i compiti possono essere semplificati in formato solo testo o espansi in formati multimediali.

Documenti di supporto per questa unità:

- Modello di pianificazione della campagna (obiettivi, pubblico, messaggio chiave, piattaforma, valutazione).
- Checklist di feedback tra pari per la progettazione della campagna.
- Esempi di guide per campagne elettorali adatte agli studenti.

Conclusione dell'unità

Attraverso la progettazione collaborativa e la simulazione, gli insegnanti acquisiscono esperienza pratica nella creazione e gestione di campagne sui social media. Apprendono l'importanza della pianificazione, della comunicazione etica e del coinvolgimento creativo. Queste attività li preparano a guidare gli studenti nello sviluppo di campagne di orientamento civico che collegano le conoscenze acquisite in classe all'impatto sociale, migliorando la cittadinanza digitale e il lavoro di squadra.



Social media, motivazione degli studenti e coinvolgimento



Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti sanno analizzare il modo in cui le tendenze digitali influenzano gli interessi e il comportamento degli studenti e applicare strategie per incanalare l'impegno online in attività costruttive, educative e civiche.
- Gli insegnanti sanno implementare approcci che bilanciano l'impegno online degli studenti con il benessere offline.

Breve descrizione teorica

I social media influenzano fortemente l'attenzione, la motivazione e i modelli di interazione sociale degli studenti. Comprendere queste tendenze consente agli insegnanti di sfruttare l'impegno digitale a fini educativi, prevenendo al contempo distrazioni e affaticamento digitale. La teoria dell'autodeterminazione evidenzia il ruolo dell'autonomia, della competenza e della relazione nella motivazione; gli insegnanti possono progettare attività che integrino questi elementi attraverso strumenti online. Inoltre, i framework di apprendimento socio-emotivo (SEL) supportano strategie per bilanciare la partecipazione online con il benessere offline, promuovendo la resilienza emotiva, l'empatia e l'uso responsabile delle piattaforme digitali.

Attività 1**ANALISI DELLE TENDENZE MOTIVAZIONALI****Durata consigliata dell'attività: 45 minuti****Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi (3-4 insegnanti)****Descrizione dell'attività**

Gli insegnanti ricercano le tendenze digitali attuali, gli hashtag o i contenuti virali tra la fascia d'età dei loro studenti. Esempi di spunti possono includere: sfide video di breve durata, influencer educativi popolari, formati di meme ricorrenti, hashtag di sensibilizzazione o clip audio di tendenza. Analizzano come queste tendenze potrebbero essere collegate agli obiettivi di apprendimento (ad esempio, esperimenti scientifici, narrazione storica, campagne civiche). I gruppi discutono potenziali rischi e benefici e propongono modi per incanalare il coinvolgimento in attività educative o civiche.

Per facilitare l'esecuzione in classe, i gruppi identificano:

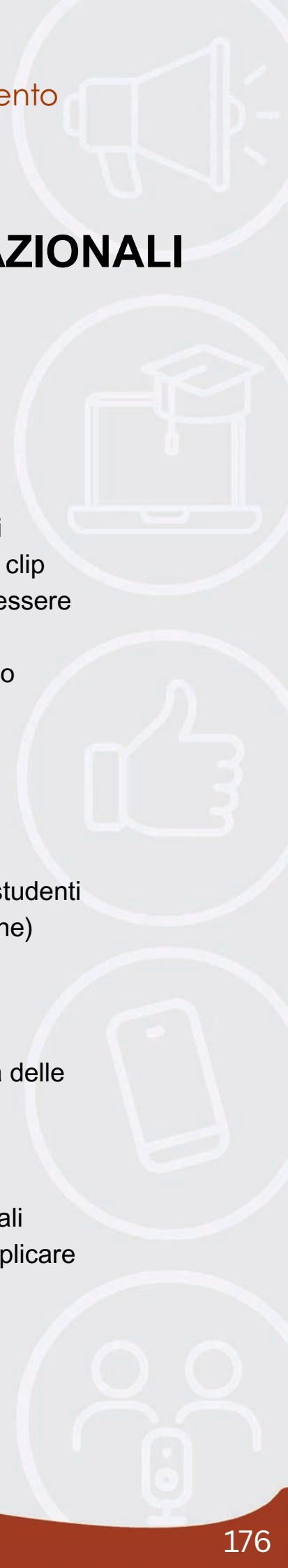
- Un semplice compito di apprendimento collegato alla tendenza
- Una regola chiara per proteggere il benessere o la privacy degli studenti
- Un'attività di follow-up offline (discussione, riflessione o valutazione)

Suggerimenti e trucchi per l'uso in classe

- Osservare le tendenze prima di utilizzarle.
- Concentrarsi sugli obiettivi di apprendimento, non sulla popolarità delle tendenze

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno analizzare il modo in cui le tendenze digitali influenzano gli interessi e il comportamento degli studenti e applicare strategie per incanalare l'impegno online in attività costruttive, educative e civiche.



UNITÀ 3

Social media, motivazione degli studenti e coinvolgimento

Ambientazione e materiali

Aula con accesso a internet;

Computer portatili/tablet per la ricerca;

Documento condiviso o Padlet per registrare i risultati.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento basato sull'indagine + apprendimento cooperativo.

Gli insegnanti valutano criticamente le tendenze e riflettono sull'applicabilità in classe.

Requisiti tecnologici:

Internet, dispositivi mobili, Padlet o Google Docs.

Attività 2

PROGETTAZIONE DI STRATEGIE DI COINVOLGIMENTO

Durata consigliata dell'attività: 50 minuti

Individuale/Gruppo: Coppie o piccoli gruppi (2-3 insegnanti)

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti creano un breve piano che integra i social media o gli strumenti online per motivare gli studenti in una materia specifica, garantendo un equilibrio tra coinvolgimento online e benessere offline. Esempi di strategie possono includere: l'utilizzo di brevi video come spunti di lezione, sondaggi online per attivare le conoscenze pregresse o blog di classe per presentare i lavori degli studenti, combinati con discussioni in classe. Il piano include compiti per gli studenti, momenti di riflessione e strategie per prevenire l'uso eccessivo o lo stress (35 minuti).



UNITÀ 3

Social media, motivazione degli studenti e coinvolgimento

Le coppie condividono le loro strategie per il feedback tra pari e discutono gli adattamenti per diverse fasce d'età o competenze digitali. Per facilitare l'esecuzione, il feedback si concentra sulla fattibilità, sul carico di lavoro e sull'impatto emotivo piuttosto che sulla complessità tecnica. (15 min).

Suggerimenti e trucchi per il trasferimento in classe:

Utilizza i social media come spunto, non come lezione completa. Abbina sempre l'attività online alla riflessione offline.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno implementare approcci che bilanciano l'impegno online degli studenti con il benessere offline.

Ambientazione e materiali

Aula con internet, modello di pianificazione, proiettore per presentazioni.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento basato su progetti e riflessione. Gli insegnanti applicano la teoria alla pratica e sviluppano strategie per un coinvolgimento olistico degli studenti.

Requisiti tecnologici:

Computer portatili/tablet, modello di pianificazione, Internet.

Documenti di supporto per questa unità:

Foglio di lavoro per l'analisi delle tendenze.

Modello di pianificazione della strategia di coinvolgimento.

Checklist di feedback tra pari per strategie di coinvolgimento.



Conclusione dell'unità

Gli insegnanti acquisiscono consapevolezza di come le tendenze dei social media influenzino la motivazione e il comportamento e sviluppano strategie per trasformare il coinvolgimento in opportunità educative. Bilanciando attività online e offline, migliorano il benessere degli studenti e promuovono una partecipazione significativa e civica negli spazi digitali.



Apprendimento collaborativo e basato su progetti attraverso i social media

Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti sanno come utilizzare le piattaforme dei social media per facilitare il lavoro di squadra e la collaborazione tra pari tra gli studenti.
- Gli insegnanti sanno pianificare progetti interdisciplinari che consentano agli studenti di creare e condividere contenuti insieme.
- Gli insegnanti sanno come incoraggiare iniziative sui social media guidate dagli studenti, collegando l'apprendimento in classe all'azione della comunità.

Breve descrizione teorica

L'apprendimento collaborativo e basato su progetti (PBL) sono metodi efficaci che promuovono il lavoro di squadra, la risoluzione dei problemi e la creatività. Le piattaforme dei social media offrono spazi autentici in cui gli studenti possono co-creare, pubblicare e condividere progetti con un pubblico più ampio, rafforzando il loro senso di autonomia e partecipazione civica. La teoria socioculturale di Vygotskij sottolinea l'importanza dell'interazione sociale nell'apprendimento, mentre i framework PBL evidenziano compiti concreti e risultati collettivi. Gli insegnanti devono guidare questi processi definendo obiettivi chiari, garantendo la sicurezza online e incoraggiando la partecipazione inclusiva.

Attività 1

PROGETTAZIONE DI UN PROGETTO COLLABORATIVO ONLINE

Durata consigliata dell'attività: 60 minuti

Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi (4-5 insegnanti)

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti lavorano in gruppo per pianificare un progetto collaborativo per gli studenti che utilizzi i social media (ad esempio, una campagna Instagram sul patrimonio locale, un blog di classe sulle scoperte scientifiche, un canale YouTube per la pratica linguistica). Ulteriori idee di progetto possono includere: una campagna interdisciplinare sulla sostenibilità, un progetto di narrazione digitale che combina storia e lingua, o un feed di notizie della comunità curato dagli studenti. La progettazione include obiettivi del progetto, ruoli per gli studenti, selezione della piattaforma, norme di sicurezza e risultati finali.

Ogni gruppo presenta il proprio progetto agli altri per ricevere feedback.

Per facilitarne la realizzazione, i gruppi sono incoraggiati a:

- Iniziare con un progetto su piccola scala (1-2 settimane)
- Utilizzare piattaforme chiuse o moderate dagli insegnanti
- Definire un prodotto principale invece di più output

Suggerimenti e trucchi per il trasferimento in classe:

Assegnare ruoli chiari per evitare una partecipazione diseguale. Utilizzare rubriche che valorizzino il processo tanto quanto il prodotto finale.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno progettare progetti interdisciplinari che consentano agli studenti di creare e condividere contenuti insieme.



UNITÀ 4

Apprendimento collaborativo e basato su progetti attraverso i social media

Ambientazione e materiali

Aula con internet;
Modelli di pianificazione;
Proiettore per presentazioni.

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento basato su progetti + apprendimento cooperativo. Gli insegnanti simulano la progettazione di progetti reali per trasferirli nella loro pratica.

Requisiti tecnologici

Internet, dispositivi mobili, modelli collaborativi, piattaforme di social media.

Attività 2

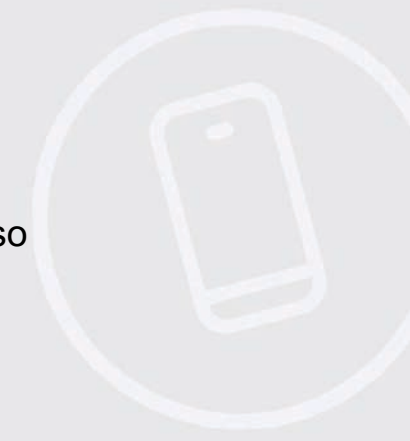
SIMULAZIONE DI UN'INIZIATIVA GUIDATA DAGLI STUDENTI

Durata consigliata dell'attività: 45 minuti

Individuale/Gruppo: Coppie o piccoli gruppi (2-3 insegnanti)

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti simulano un'iniziativa guidata dagli studenti attraverso un gioco di ruolo in cui gli studenti pianificano un'azione sui social media (ad esempio, sensibilizzare sul riciclaggio, promuovere la gentilezza, sostenere un evento scolastico). Ulteriori esempi di iniziative possono includere: promuovere eventi culturali locali, incoraggiare sane abitudini digitali o sostenere un ente di beneficenza della comunità. (15 min).



UNITÀ 4

Apprendimento collaborativo e basato su progetti attraverso i social media

Creano una breve proposta che include l'idea della campagna, le attività e i risultati attesi (15 min).

L'attività si conclude con una riflessione su come sostenere la leadership degli studenti mantenendo al contempo sicurezza e inclusività (15 min).

Suggerimenti e trucchi per il trasferimento in classe:

Iniziare con iniziative guidate dagli insegnanti prima di quelle completamente guidate dagli studenti. Utilizzare inizialmente piattaforme chiuse o approvate dalla scuola. Celebrare il processo e il lavoro di squadra, non la portata online.

Risultato/i: (Seleziona e copia qui i risultati desiderati)

Gli insegnanti sanno come incoraggiare iniziative sui social media guidate dagli studenti, collegando l'apprendimento in classe all'azione della comunità.

Ambientazione e materiali

Spazio flessibile per le aule;

Internet;

Modello di proposta;

Lavagna bianca o lavagna a fogli mobili per la condivisione di gruppo.

Approccio pedagogico utilizzato

Gioco di ruolo + apprendimento esperienziale. Gli insegnanti sperimentano il processo dal punto di vista degli studenti e riflettono sulle strategie di facilitazione.

Requisiti tecnologici:

Internet, Modello di proposta, Strumenti di collaborazione online.



UNITÀ 4

Apprendimento collaborativo e basato su progetti attraverso i social media

Documenti di supporto per questa unità:

Modello di pianificazione collaborativa del progetto.

Modello di proposta per iniziative guidate dagli studenti.

Lista di controllo per la sicurezza online e la collaborazione inclusiva.

Conclusione dell'unità

Gli insegnanti imparano a integrare l'apprendimento collaborativo e basato su progetti con i social media, pianificando progetti significativi, interdisciplinari e sicuri. Simulando iniziative guidate dagli studenti, rafforzano la loro capacità di promuovere l'autonomia, il lavoro di squadra e la partecipazione civica.

Queste competenze consentono agli insegnanti di guidare gli studenti nell'utilizzo dei social media come piattaforma per un apprendimento autentico e un impatto positivo sulla comunità.





Creare un ambiente di apprendimento positivo

Questo modulo aiuta gli insegnanti a creare e mantenere un clima di classe basato su rispetto, motivazione, relazioni tra pari e coinvolgimento. Si concentra su strategie per promuovere relazioni positive, gestire i comportamenti in modo costruttivo e supportare il benessere sociale ed emotivo degli studenti.

Modulo 6:

Creare un ambiente di apprendimento positivo

Parole chiave: Ambiente di apprendimento positivo, gestione della classe, relazione tra pari, benessere socio-emotivo, inclusività

Ambito

Il modulo esplora gli elementi fondamentali che contribuiscono a creare un ambiente di apprendimento positivo e gli approcci pratici per implementarli. Si occupa del clima emotivo, dello spazio fisico, della cultura della classe e delle routine che promuovono il benessere degli studenti, le relazioni tra pari e l'apprendimento efficace.

Obiettivi formativi

- Approfondire la comprensione delle componenti e dell'importanza di un ambiente di apprendimento positivo.
- Fornire agli insegnanti strategie pratiche per la gestione della classe che incoraggino comportamenti positivi.
- Sostenere lo sviluppo di relazioni tra insegnanti, studenti e pari basate sul rispetto e sulla fiducia.
- Promuovere l'inclusività e la sicurezza emotiva che favoriscono la motivazione e il coinvolgimento degli studenti.

Contesto teorico

Un ambiente di apprendimento positivo è il fondamento di un insegnamento e di un apprendimento efficaci. Le ricerche dimostrano che gli studenti stanno bene sia a livello accademico che emotivo quando si sentono rispettati, supportati e coinvolti nelle loro classi. Oltre agli aspetti accademici, le scuole hanno la responsabilità di discutere dello sviluppo socio-emotivo e di preparare gli studenti ad affrontare le complesse sfide della personalità e del digitale.

Per creare un ambiente di questo tipo è necessario prestare attenzione al clima emotivo del gruppo e allo spazio fisico. Il clima emotivo è plasmato dalle relazioni insegnante-studente e tra pari, da tutti i modelli e le norme comunicative in classe e dalla misura in cui gli studenti si sentono sicuri di assumersi dei rischi ed esprimersi. Gli insegnanti agiscono come modelli di empatia, rispetto e inclusività, definendo il tono del modo in cui gli studenti si trattano a vicenda.

Anche l'ambiente fisico, a partire dalla disposizione dei posti a sedere, dall'accessibilità, dalla visibilità del lavoro degli studenti e dall'uso delle risorse, contribuisce a far sì che gli studenti percepiscano l'aula come sicura, accogliente e stimolante.

La gestione della classe non consiste nel controllare il comportamento, ma dovrebbe essere una guida costruttiva e una responsabilità condivisa. Le strategie di gestione positiva del comportamento si concentrano sulla costruzione del rispetto reciproco, sul riconoscimento degli sforzi di tutti e sulla creazione di routine che supportino la disciplina, pur consentendo l'autonomia degli studenti.

Un elemento essenziale di un ambiente positivo è il coinvolgimento degli studenti. Il coinvolgimento cresce quando gli studenti sentono che le loro voci vengono ascoltate, che il loro background è rispettato e che il loro contributo è apprezzato. Le discussioni aperte e rispettose offrono agli studenti l'opportunità di praticare la comunicazione e l'empatia. Allo stesso tempo, gli insegnanti devono riconoscere e accettare le differenze di abilità, culture, lingue ed esperienze, assicurandosi che nessuno studente si senta emarginato.

Altrettanto importante è l'integrazione dell'apprendimento socio-emotivo (SEL). Competenze come la consapevolezza di sé, l'empatia, la comunicazione e la definizione dei limiti aiutano gli studenti a gestire le relazioni sia offline che online. Data l'influenza incessante della vita digitale, gli insegnanti devono aiutare gli studenti a gestire le interazioni online in modo responsabile e a mantenere l'equilibrio emotivo. Fornire canali sicuri e talvolta anonimi per l'espressione personale, come diari, piattaforme digitali o cassette dei suggerimenti, favorisce ulteriormente il benessere e incoraggia l'apertura.

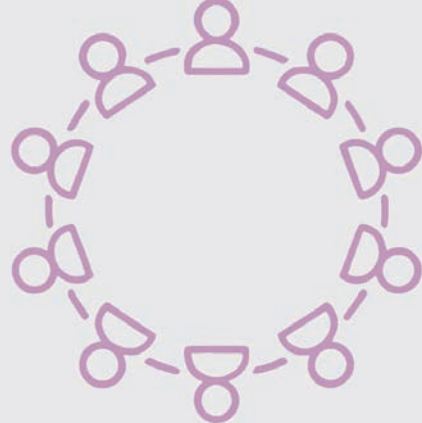
Un ambiente di apprendimento positivo ha successo quando gli insegnanti bilanciano struttura e flessibilità, autorità ed empatia, guida e autonomia. È uno spazio dinamico in cui gli studenti si sentono sicuri, motivati e motivati a partecipare a esperienze di apprendimento significative. Per gli insegnanti, questo richiede una pianificazione consapevole, una riflessione costante e l'impegno a fidarsi e rispettare i propri studenti. Gli educatori non solo possono creare armonia in classe, ma anche preparare gli studenti a una collaborazione duratura e a una partecipazione civica consapevole nella società in futuro.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
1. Costruire classi inclusive e di supporto	• Gli insegnanti hanno strategie per creare spazi di apprendimento emotivamente sicuri, motivanti e inclusivi. • Gli insegnanti hanno la possibilità di incoraggiare la partecipazione degli studenti, l'autostima e le relazioni positive tra insegnanti, studenti e pari. • Gli insegnanti sono in grado di modellare rispetto, empatia e inclusività

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
2. Facilitare discussioni aperte e rispettose in classe	• Gli insegnanti sanno come strutturare discussioni che promuovano la comunicazione faccia a faccia, l'empatia e il pensiero critico. • Gli insegnanti sanno utilizzare tecniche che incoraggiano l'autoespressione degli studenti, rispettando al contempo le diverse opinioni. • Gli insegnanti sanno come implementare attività che rafforzano la fiducia degli studenti nell'esprimersi.
3. Migliorare le competenze interpersonali e socio-emotive	• Gli insegnanti sanno progettare e implementare attività in classe che sviluppino la comunicazione, la collaborazione, l'empatia e la definizione dei limiti tra tutti i partecipanti. • Gli insegnanti sanno come integrare l'apprendimento socio-emotivo per affrontare le sfide della vita digitale, come la gestione delle relazioni online e offline. • Gli insegnanti sono in grado di aiutare gli studenti a gestire la diversità e a costruire relazioni sane tra pari.
4. Implementazione di spazi di condivisione sicuri e anonimi	• Gli insegnanti sanno creare canali affidabili in cui gli studenti possano condividere pensieri ed emozioni, bilanciando al contempo l'anonimato con la responsabilità, per mantenere un'atmosfera sicura in classe. • Gli insegnanti sanno utilizzare strumenti di riflessione, come diari, piattaforme digitali o cassette dei suggerimenti, per supportare il benessere emotivo degli studenti e incoraggiare un cambiamento positivo del comportamento.

Conclusione

Un ambiente di apprendimento positivo non nasce per caso, ma attraverso pratiche coerenti e intenzionali che valorizzano il rispetto, l'empatia e l'inclusività. Le aule diventano spazi sicuri, motivanti e coinvolgenti quando gli insegnanti instaurano relazioni solide con gli studenti, incoraggiano un dialogo aperto e integrano l'apprendimento socio-emotivo. Tali ambienti non solo favoriscono il successo scolastico, ma insegnano anche agli studenti a comunicare in modo rispettoso e ad assumersi la responsabilità delle proprie azioni. Questo tipo di aule prepara i giovani a gestire le interazioni faccia a faccia con empatia. Aiuta inoltre gli studenti a sviluppare capacità di pensiero critico per affrontare le sfide digitali che incontrano.



Unità n. 1

Costruire classi inclusive e solidali

Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti hanno strategie per creare spazi di apprendimento emotivamente sicuri, motivanti e inclusivi.
- Gli insegnanti hanno la possibilità di incoraggiare la partecipazione degli studenti, l'autostima e le relazioni positive tra insegnanti, studenti e pari.
- Gli insegnanti sono in grado di dare un esempio di rispetto, empatia e inclusività.

Breve descrizione teorica

Per creare una classe inclusiva e di supporto, è necessario iniziare ad avere solide relazioni tra insegnanti, studenti e pari, assicurandosi che tutti gli studenti si sentano rispettati e valorizzati. Ciò che aiuta gli studenti a impegnarsi con facilità e sicurezza o a correre rischi nell'apprendimento sono la sicurezza emotiva, la fiducia reciproca e le routine chiare. Gli insegnanti sono un modello di empatia, rispetto e inclusività: dovrebbero incoraggiare la partecipazione e valorizzare le diverse prospettive. Le aule diventano spazi in cui gli studenti si sentono motivati a impegnarsi, la loro autostima è elevata e le interazioni sociali sono per lo più positive. Questo crea l'ambiente giusto per la crescita accademica e socio-emotiva.

Attività 1

MAPPA DELLA COMUNITÀ IN CLASSE

Durata consigliata dell'attività: 40-45 minuti

Individuale/Gruppo: Piccolo gruppo (3-5 partecipanti) + riflessione dell'intero gruppo

Descrizione dell'attività

Introduzione (5 minuti) Il formatore spiega:

- Presenta l'attività e il suo scopo: esplorare le interazioni, il supporto e l'inclusione in classe.
- Sottolinea che questo rispecchia un metodo che gli insegnanti possono poi utilizzare con i propri studenti per sensibilizzare sul clima in classe.

Formazione del gruppo (3 minuti) Il formatore organizza:

- Divide gli insegnanti in piccoli gruppi con esperienze miste (da 3 a 5 partecipanti).
- Favorisce la diversità nel background didattico, nell'area disciplinare e nel contesto scolastico per ampliare le prospettive.

Creazione della mappa della comunità (10-15 minuti) Il formatore mostra:

- Presenta un esempio di "mappa della comunità", ovvero un diagramma visivo che mostra relazioni, connessioni e aree di supporto all'interno di una classe.
- Fornisce istruzioni chiare e distribuisce i materiali.



Gli insegnanti, divisi in gruppi, creano mappe che illustrano:

- Come interagiscono i membri di una comunità scolastica (studenti e insegnanti).
- Modi in cui individui o gruppi offrono supporto, collaborazione o incoraggiamento.
- Punti di forza dell'ambiente attuale e aree di miglioramento (lacune nell'inclusione, barriere comunicative).

Il formatore si muove per supportare i gruppi, chiarire le idee e osservare le dinamiche di gruppo.

Discussione di gruppo (5-7 minuti) Il formatore facilita:

- Invita ogni gruppo a condividere brevemente la propria mappa.
- Incoraggia gli insegnanti a individuare modelli comuni, ovvero dove l'inclusione prospera e dove emergono barriere.
- Favorisce la discussione su quanto la disposizione della classe, il linguaggio degli insegnanti o la cultura dei pari influenzano queste dinamiche.

Domande rapide:

- Cosa rivelano queste mappe sulla sicurezza emotiva nelle aule?
- In che modo gli insegnanti possono progettare intenzionalmente strutture che favoriscano l'inclusione?

Riflessione (5-10 minuti)

- Il formatore guida la riflessione: fornisce domande di riflessione a cui gli insegnanti possono rispondere individualmente o in piccoli gruppi:
 - In che modo le mie azioni influenzano il clima in classe?
 - Cosa posso fare per contribuire a creare un ambiente sicuro e motivante?
 - Quali pratiche di questa attività potrei adattare alla mia materia o alla mia fascia d'età?



Gli insegnanti possono annotare le proprie riflessioni su post-it e attaccarli alle mappe o a una parete di riflessione condivisa.

Risultato/i:

- Gli insegnanti hanno strategie per creare spazi di apprendimento emotivamente sicuri, motivanti e inclusivi.
- Gli insegnanti hanno la possibilità di incoraggiare la partecipazione degli studenti, l'autostima e le relazioni positive tra insegnanti, studenti e pari.
- Gli insegnanti sono in grado di dare un esempio di rispetto, empatia e inclusività.

Ambientazione e materiali

aula con spazio sufficiente per il lavoro di gruppo
grandi fogli di carta o modelli di mappe già pronti
marcatori
post-it
penne

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento collaborativo, riflessione, facilitazione basata sulla discussione.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: lavagna digitale o piattaforma collaborativa online per classi ibride (Padlet, Jamboard).

Adattabilità a partecipanti diversi:

L'attività può essere modificata in base alle dimensioni del gruppo, alle capacità e ai contesti culturali; le richieste e i materiali possono essere semplificati o tradotti secondo necessità.



Attività 2

CIRCOLI DI EMPATIA

Durata consigliata dell'attività: 40 min

Individuale/Gruppo: Simulazione di gruppo con partecipazione volontaria e riflessione guidata

Descrizione dell'attività

Preparazione (5 min):

Il formatore prepara:

- Disporre le sedie in cerchio per simboleggiare uguaglianza, connessione e responsabilità condivisa.
- Spiega che il cerchio rappresenta uno spazio sicuro per un dialogo aperto in cui tutte le voci contano.
- Chiarisce che gli insegnanti esploreranno le sfide in classe attraverso l'assunzione di prospettiva e la riflessione.

Suggerimento (10 min):

Il formatore introduce l'attività:

- Legge le sfide comuni in classe
- Legge ad alta voce uno scenario comune in classe
- Assegna o invita volontari ad assumere ruoli quali studenti, colleghi, insegnanti o osservatori.
- Sottolinea che questo esercizio non riguarda le capacità di recitazione, ma la comprensione delle prospettive emotive e l'esplorazione di risposte inclusive.
- Fa ripetere l'attività con un altro scenario e volontari diversi
- Suggerimento per il facilitatore: utilizzare scenari che riflettano le realtà didattiche dei partecipanti o la loro fascia d'età (15–19).



Gioco di ruolo (15 min):

Il formatore:

- facilita l'esecuzione del gioco di ruolo per ogni scenario selezionato.
- Incoraggia i volontari a esprimere reazioni ed emozioni autentiche dalla prospettiva loro assegnata.

Dopo ogni breve scenario, il formatore fa una pausa e chiede al gruppo di identificare:

- Quali emozioni erano visibili?
- Quali comportamenti riflettevano empatia o mancanza di empatia?
- Cosa potrebbe fare di diverso l'insegnante per favorire l'inclusione e la sicurezza?

Nota: mantenere un tono di supporto e concentrato sull'apprendimento; non c'è bisogno di criticare la performance.

Riflessione (10 min): il gruppo discute di come l'empatia cambia il clima in classe.

Il formatore guida la riflessione di gruppo:

Utilizza questi suggerimenti per facilitare una conversazione aperta:

- In che modo l'empatia influenza il clima e le relazioni in classe?
- Quali barriere impediscono agli insegnanti di rispondere con empatia nelle situazioni reali?
- Come si può conciliare l'empatia con la struttura e i limiti della classe?
- Quali strategie possono adottare gli insegnanti nella loro pratica per promuovere la sicurezza emotiva e il rispetto?

Il formatore incoraggia gli insegnanti a:

- Indicare un'azione specifica che proveranno a fare in classe.
- Condividere intuizioni o modelli emersi dai giochi di ruolo.



Risultato/i:

- Gli insegnanti sono in grado di dare un esempio di rispetto, empatia e inclusività.
- Gli insegnanti hanno strategie per creare ambienti di classe emotivamente sicuri e di supporto.

Ambientazione e materiali

Sedie disposte in cerchio

Schede scenario stampate o digitali

Lavagna bianca o lavagna a fogli mobili per la riflessione

Facoltativo: musica di sottofondo soft o timer per gestire il ritmo

Approccio pedagogico utilizzato

Gioco di ruolo, pratica riparativa, apprendimento esperienziale.

Requisiti tecnologici:

Non è richiesto alcuno.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Per le sessioni di durata limitata, utilizzare scenari più brevi o semplificati.

Offrire ai partecipanti la possibilità di osservare invece di agire se si sentono a disagio.

Per le sessioni online, utilizzare stanze virtuali o descrizioni dei ruoli basate sulla chat.

Gli scenari possono essere adattati per riflettere diverse materie, contesti culturali o tipologie scolastiche.

Documenti di supporto per questa unità:

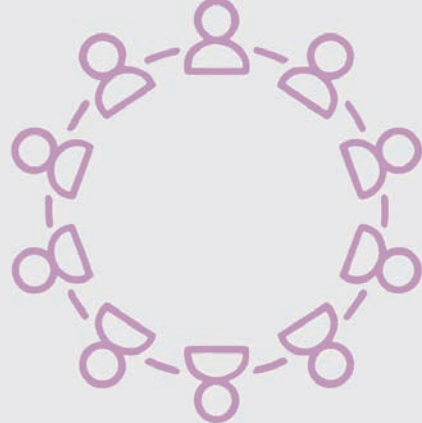
Esempio di modello di mappa della comunità scolastica Cerchi di empatia Schede scenario Documenti con domande di riflessione



Conclusione dell'unità

Costruire classi inclusive e solidali richiede strategie intenzionali che creino fiducia, rispetto e coinvolgimento. Quando gli insegnanti sono un modello di empatia e promuovono la collaborazione, creano un clima positivo in cui gli studenti si sentono al sicuro e motivati. Attività come la mappa della comunità possono aiutare gli studenti a riconoscere il proprio ruolo nel plasmare la cultura della classe, ad aumentare la propria autostima, a migliorare le relazioni tra pari e il benessere emotivo generale.





Unità n. 2

Facilitare discussioni aperte e rispettose in classe



Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti sanno come strutturare discussioni che promuovano la comunicazione faccia a faccia, l'empatia e il pensiero critico.
- Gli insegnanti sanno utilizzare tecniche che incoraggiano l'autoespressione degli studenti, rispettando al contempo le diverse opinioni.
- Gli insegnanti sanno come implementare attività che rafforzano la fiducia degli studenti nell'esprimersi.

Breve descrizione teorica

Questa unità aiuta gli insegnanti a sperimentare e riflettere sul potere dell'ascolto attivo e del dialogo rispettoso. Gli insegnanti esplorano innanzitutto come le dinamiche comunicative influenzino l'inclusione in classe. Disaccordi o incomprensioni in classe sono frequenti e la capacità di gestire queste situazioni è fondamentale per qualsiasi insegnante. Praticare l'ascolto attivo (senza interruzioni, parafrasi, sintesi delle emozioni) è altrettanto prezioso sia per gli insegnanti che per i loro studenti. Le discussioni efficaci in classe sviluppano negli studenti le capacità comunicative, empatiche e di pensiero critico. Gli insegnanti strutturano le interazioni per garantire che tutte le voci vengano ascoltate, modellano un dialogo rispettoso e creano spazi sicuri per l'espressione di sé. Quando sono in grado di guidare gli studenti a condividere prospettive e a riflettere sulle idee, gli insegnanti incoraggiano la fiducia in se stessi, l'inclusività e l'apprendimento collaborativo.

Attività 1

L'ARTE DELL'ASCOLTO – PRATICARE UN DIALOGO RISPETTOSO

Durata consigliata dell'attività: 40 minuti

Individuale/Gruppo: Coppie

Descrizione dell'attività

Introduzione (5 min)

- Il formatore spiega lo scopo: esplorare come l'ascolto influenzi l'inclusione, la comunicazione e il clima in classe.
- Sottolinea che gli insegnanti vivranno l'esperienza di essere sia oratori che ascoltatori.

Condivisione in coppia (10 min)

- Dividere i partecipanti in coppie.
- Ogni insegnante racconta brevemente una sfida o un'incomprensione che ha riscontrato in classe.
- Il partner pratica l'ascolto attivo: niente interruzioni, parafrasi, riconoscimento delle emozioni.

Discussione in piccoli gruppi (15 min)

- Riunire le coppie in gruppi da quattro.
- Condividere esperienze e discutere:

Cosa li ha fatti sentire ascoltati o incompresi?

Come si potrebbero adattare queste strategie agli studenti?

Annotare le osservazioni chiave sulla lavagna a fogli mobili o sulla lavagna bianca.

Riflessione e debriefing (10 min) Individualmente o in coppia, gli insegnanti rispondono alle domande di riflessione:

- Come posso dare un esempio di ascolto attivo ai miei studenti?
- Quali strategie potrei utilizzare per creare un dialogo inclusivo?

Facoltativo: gli insegnanti scrivono un passaggio d'azione su un post-it e lo condividono con il gruppo.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno come strutturare discussioni che promuovano l'empatia, la comunicazione faccia a faccia e il pensiero critico.
- Gli insegnanti sanno utilizzare tecniche che incoraggiano l'autoespressione degli studenti, rispettando al contempo le diverse opinioni.

Ambientazione e materiali

Ambiente tranquillo e spazio confortevole

Sedie disposte a coppie, poi piccoli gruppi di quattro

Lavagna bianca o lavagna a fogli mobili

Pennarelli

Fogli di riflessione

Facoltativo – timer per i round di discussione

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento cooperativo, apprendimento esperienziale, dialogo riflessivo, feedback tra pari

Requisiti tecnologici:

Nessuno richiesto

Adattabilità a partecipanti diversi:

Consentire agli insegnanti di registrare o scrivere le riflessioni se la condivisione verbale risulta scomoda.

Adattare le dimensioni della coppia/gruppo in base alle dinamiche del gruppo.

Fornire esempi alternativi (discussioni online, riunioni del personale).



Attività 2

CONTROVERSIA STRUTTURATA**Durata consigliata dell'attività: 50 minuti****Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi (4–6 partecipanti)****Descrizione dell'attività**

Introduzione (5 min)

Il formatore spiega l'attività: i partecipanti discuteranno su un'affermazione relativa all'aula, eserciteranno l'assunzione di prospettiva e apprenderanno strategie per guidare discussioni rispettose.

Formazione del gruppo (5 min)

- Dividere gli insegnanti in gruppi da 4 a 6.
- Assegnare i ruoli: 2–3 argomentare a favore, 2–3 argomentare contro l'affermazione

Dibattito iniziale (10 min)

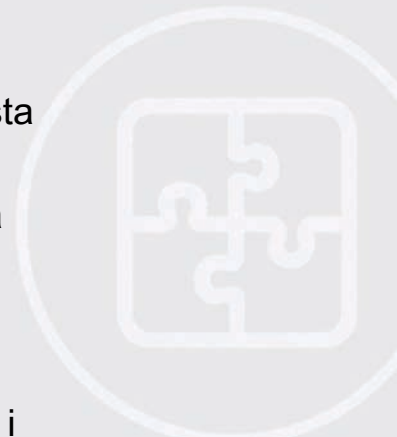
- I team discutono la prospettiva assegnata.
- Incoraggiare il ragionamento, le prove e la comunicazione rispettosa.

Inversione di ruolo (10 min)

- Le squadre cambiano schieramento e sostengono il punto di vista opposto.
- Sottolineare la comprensione e l'articolazione accurata dell'altra prospettiva

Sintesi di gruppo (10 min)

- I team collaborano per trovare un terreno comune o riassumere i punti chiave da entrambe le prospettive.
- Registrare il riepilogo su una lavagna a fogli mobili o su una lavagna digitale condivisa.



Riflessione e debriefing (10 min) Discussione di gruppo guidata da suggerimenti:

- In che modo l'inversione dei ruoli ha cambiato la comprensione?
- Come si può adattare questo approccio agli studenti?
- Quali strategie aiutano a garantire che le discussioni rimangano rispettose e inclusive?

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno come strutturare discussioni che promuovano l'empatia, la comunicazione faccia a faccia e il pensiero critico.
- Gli insegnanti sanno utilizzare tecniche che incoraggiano l'autoespressione degli studenti, rispettando al contempo le diverse opinioni.

Ambientazione e materiali

(Suggerimenti stampati o digitali)

Timer

Penne

Carta

Approccio pedagogico utilizzato

Controversia accademica strutturata, apprendimento cooperativo, discussione basata sull'indagine, assunzione di prospettiva.

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: utilizzare il sondaggio digitale o Padlet per la sintesi di gruppo.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Se i partecipanti non sono a loro agio con il dibattito, suggerite argomenti più semplici o meno divisivi.

Consentire riassunti scritti delle posizioni anziché orali.

Garantire un raggruppamento inclusivo che rifletta i diversi punti di vista.

Documenti di supporto per questa unità:

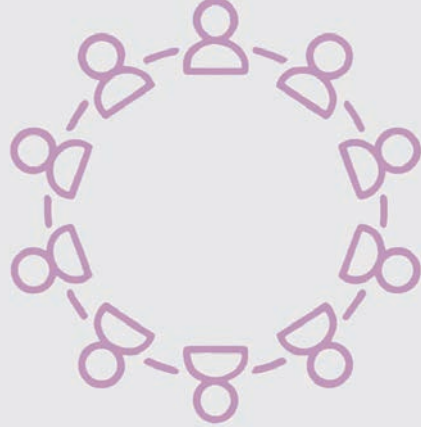
Guida per facilitare discussioni inclusive Domande di riflessione

Schede di dichiarazione di controversia

Conclusione dell'unità

Una discussione ben facilitata è molto più che una semplice condivisione di opinioni. Include competenze fondamentali per la vita, come l'empatia, il pensiero critico e la capacità di capire quando avere fiducia in se stessi e quando adottare nuovi punti di vista. Attraverso strategie strutturate come l'ascolto attivo, l'inversione dei ruoli e il dibattito rispettoso, gli insegnanti imparano a creare spazi inclusivi in cui tutte le voci sono valorizzate. Quando gli insegnanti modellano e guidano un dialogo aperto, aiutano gli studenti a sviluppare capacità comunicative, consapevolezza emotiva e capacità di problem-solving collaborativo, preparandoli a una partecipazione rispettosa sia a scuola che nella società.





Unità n. 3

Migliorare le competenze interpersonali e socio-emotive

Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti sanno progettare e implementare attività in classe che sviluppino la comunicazione, la collaborazione, l'empatia e la definizione dei limiti tra tutti i partecipanti.
- Gli insegnanti sanno come integrare l'apprendimento socio-emotivo per affrontare le sfide della vita digitale, come la gestione delle relazioni online e offline.
- Gli insegnanti sono in grado di aiutare gli studenti a gestire la diversità e a costruire relazioni sane tra pari.

Breve descrizione teorica

Le competenze socio-emotive si sviluppano attraverso relazioni sane tra pari, una comunicazione efficace e la collaborazione in classe. Gli insegnanti che comprendono e modellano l'empatia, la definizione dei limiti e l'assunzione di prospettive preparano gli studenti a gestire le interazioni online e offline in modo responsabile. Le attività esperienziali e riflessive rafforzano queste competenze, consentendo agli insegnanti di progettare ambienti di apprendimento inclusivi ed emotivamente stimolanti che promuovano fiducia, cooperazione e consapevolezza di sé.

Attività 1

WORKSHOP SULLA DEFINIZIONE DEI CONFINI

Durata consigliata dell'attività: 50 minuti

Individuale/Gruppo: Individuale + Piccolo gruppo

Descrizione dell'attività

Introduzione (5 min)

Il formatore spiega l'importanza di stabilire chiari limiti personali e sociali per la sicurezza emotiva degli studenti, online e offline.

Riflessione individuale (10 min)

Gli insegnanti riflettono su uno scenario in classe o digitale in cui i limiti sono stati messi alla prova (messaggistica online, pressione dei pari, lavoro di gruppo).

Identificare: quale confine avrebbe potuto migliorare la situazione?

Brainstorming di gruppo (15 min) In gruppi di 4-5 persone, condividete le riflessioni ed elencate le strategie per stabilire e mantenere i limiti per gli studenti.

Gioco di ruolo (15 min) I gruppi giocano di ruolo su strategie di definizione dei limiti con scenari ipotetici in classe o online.

Osserva e fornisci feedback su comunicazione, chiarezza ed empatia.

Debriefing e riflessione (5 min) Discussione di gruppo: come insegnare e dare un modello di sana definizione dei limiti agli studenti.



Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno progettare e implementare attività che sviluppino la comunicazione, la collaborazione, l'empatia e la definizione dei limiti.
- Gli insegnanti sanno come integrare l'apprendimento socio-emotivo per affrontare le sfide della vita digitale.

Ambientazione e materiali

Carte scenario

Lavagna a fogli mobili o lavagna bianca

note adesive

Pennarelli

Penne

Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale, risoluzione cooperativa dei problemi, apprendimento socio-emotivo, gioco di ruolo

Requisiti tecnologici:

Facoltativo: lavagna digitale o strumento di collaborazione (Miro, Jamboard) per mappare le strategie di definizione dei confini.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Includere scenari culturalmente sensibili e pertinenti ai diversi contesti scolastici.

Incoraggiare gli insegnanti a condividere le pratiche derivanti dal proprio background culturale ed educativo.

Per maggiore chiarezza, ove possibile, consentire la riflessione e la discussione nelle lingue preferite dai partecipanti.



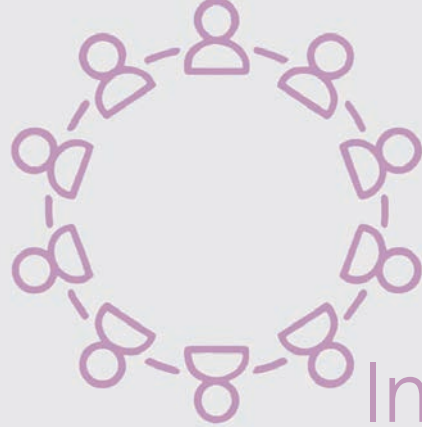
Documenti di supporto per questa unità:

Workshop sulla definizione dei confini Suggerimenti per gli insegnanti sulla definizione dei confini – con esempi

Conclusione dell'unità

Migliorare le competenze interpersonali e socio-emotive è essenziale per creare una classe positiva e inclusiva. Gli insegnanti che sono un esempio di empatia, comunicazione, collaborazione e definizione dei limiti creano ambienti in cui gli studenti si sentono al sicuro, valorizzati e in grado di esprimersi. Se gli insegnanti riescono a supportare gli studenti nell'affrontare la diversità, costruire relazioni sane tra pari e gestire responsabilmente le interazioni digitali, queste competenze non solo miglioreranno il clima in classe, ma aiuteranno anche gli studenti a sviluppare capacità comunicative efficaci per tutta la vita.





Unità n. 4

Implementazione di spazi di condivisione sicuri e anonimi



Risultati di apprendimento

- Gli insegnanti sanno creare canali affidabili in cui gli studenti possano condividere pensieri ed emozioni, bilanciando al contempo l'anonimato con la responsabilità, per mantenere un'atmosfera sicura in classe.
- Gli insegnanti sanno utilizzare strumenti di riflessione, come diari, piattaforme digitali o cassette dei suggerimenti, per supportare il benessere emotivo degli studenti e incoraggiare un cambiamento positivo del comportamento.

Breve descrizione teorica

Dove regna la fiducia, l'apprendimento cresce, e la sicurezza lo rende possibile. Eppure, in ogni classe ci sono studenti che trovano più facile ascoltare che parlare. Create loro uno spazio in cui condividere pensieri o preoccupazioni in modo sicuro, in modo che tutti si sentano inclusi e rispettati. Alcuni si aprono attraverso la scrittura; altri preferiscono opzioni tranquille o anonime. Un semplice diario, una "cassetta di sicurezza" in classe o un modulo online offrono un canale privato per essere ascoltati. Questi strumenti aiutano gli insegnanti a notare i sentimenti, a individuare i primi segnali di stress o conflitto e a capire cosa potrebbe influenzare l'apprendimento o le relazioni. Quando gli insegnanti rispondono, affrontando le preoccupazioni, adattando le lezioni o riconoscendo i sentimenti, dimostrano attenzione e correttezza. L'anonimato ha bisogno di limiti: condividere con onestà e rispetto, non nascondersi. Regole di base chiare e follow-up creano fiducia. Col tempo, gli studenti imparano che apertura e gentilezza rafforzano la comunità e che le loro parole sono importanti. Una condivisione sicura non riguarda tanto lo strumento, quanto le relazioni che la rendono significativa.

Attività 1

MONITORAGGIO DATI DELLA “COMMUNITY” - COSTRUIRE UNA ZONA SICURA

Durata consigliata dell'attività: 50 minuti

Individuale/Gruppo: 3-4 persone

Descrizione dell'attività

Apertura (10 min):

Il formatore introduce lo scopo:

Progettare spazi di condivisione sicuri e anonimi in cui tutti gli studenti possano esprimere le proprie preoccupazioni.

- Inizia con un rapido riscaldamento empatico: "Pensa a uno studente che parla raramente: cosa potrebbe aiutarlo a condividere in modo sicuro?"
- I gruppi tracciano una semplice mappa della classe e indicano dove già si manifestano voce e fiducia.
- Identificare insieme le principali barriere e i ponti.

Progettazione (20 minuti):

Il formatore guida i gruppi a:

- Scegliere un canale di condivisione: una cassetta di sicurezza, un tagliando di uscita, un modulo QR o uno scaffale per riviste.
- Utilizzare il modello "Regole e flusso di lavoro", ogni team scrive cinque regole chiare e un flusso semplice: Raccolta → Triage → Risposta → Follow-up.
- Discutere come anonimato e responsabilità possano coesistere nella pratica.

Prova (15 minuti):

- I gruppi leggono brevi esempi di "appunti degli studenti", decidono il livello di risposta (verde, giallo, rosso) e abbozzano una risposta breve e attenta.
- Il formatore modera una riflessione sul tono, sul linguaggio e sui limiti professionali.

Rifletti (5 min):

- L'intero gruppo condivide regole e approfondimenti chiave: "Cosa rende uno spazio affidabile, non solo privato?"
- Ogni partecipante annota un piccolo passo da mettere in pratica la settimana successiva nella propria classe.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno creare canali affidabili in cui gli studenti possano condividere pensieri ed emozioni, bilanciando al contempo l'anonimato con la responsabilità, per mantenere un'atmosfera sicura in classe.

Ambientazione e materiali

aula/sala formazione con posti a sedere mobili

lavagna a fogli mobili o lavagna bianca + pennarelli

modello stampato di "regole e flusso di lavoro" (uno per gruppo)

foglietti di carta o post-it + penne

scatola sigillata o busta grande (per la versione fisica)

facoltativo: laptop/telefoni; guida alla configurazione di Google Form/Padlet (facoltativo)

Approccio pedagogico utilizzato

Combina apprendimento esperienziale e collaborativo. Gli insegnanti progettano insieme sistemi di condivisione sicuri attraverso la mappatura, la creazione di regole e la sperimentazione. Brevi simulazioni sviluppano empatia e senso di responsabilità. La riflessione collega l'esperienza alla pratica, supportando un cambiamento sostenibile e basato sulla fiducia in classe.

Requisiti tecnologici:

nessuno richiesto

facoltativo: dispositivo + internet per modellare un modulo di codice QR

Adattabilità a partecipanti diversi:

Funziona con o senza tecnologia.

Applicabile a tutte le materie, fasce d'età e contesti scolastici.

I prompt e gli strumenti possono essere semplificati, tradotti o adattati alle diverse esigenze di comunicazione.

Tempi flessibili, dimensioni del gruppo e modalità di partecipazione favoriscono un coinvolgimento inclusivo.

Attività 2**LABORATORIO DI CICLO DI RIFLESSIONE**

Durata consigliata dell'attività: 45–50 minuti

Individuale/Gruppo: gruppo 3-4

Descrizione dell'attività

Apertura (8 min):

Il formatore presenta

- Strumenti di riflessione che aiutano gli studenti a esprimere le proprie emozioni, a notare schemi e ad agire positivamente.
- I partecipanti ricordano un momento in cui il feedback degli studenti ha cambiato il loro approccio all'insegnamento e condividono quali aspetti del feedback hanno supportato la loro comprensione ed empatia.

Progettazione (20 minuti):

Il formatore presenta esempi di strumenti di riflessione:

- Casella dei suggerimenti / bacheca "Tu hai detto, noi abbiamo fatto"
- Modulo di uscita
- Giornale settimanale
- Ciclo di riflessione digitale
- Ruota del check-in delle emozioni
- I gruppi progettano un ciclo di riflessione: stimolo → risposta dello studente → feedback dell'insegnante → cambiamento visibile, mostrando come la riflessione crei fiducia, empatia e responsabilità.

UNITÀ 4

Implementazione di spazi di condivisione sicuri e anonimi

Prova (12 minuti):

I gruppi si scambiano e provano gli strumenti degli altri, notando quali suggerimenti risultano sicuri, motivanti o chiari.

Rifletti (8 min):

L'intero gruppo individua uno strumento o una domanda da sperimentare la prossima settimana e discute di come piccoli e costanti momenti di riflessione possano plasmare il clima della classe e rafforzare le relazioni.

Risultato/i:

- Gli insegnanti sanno utilizzare strumenti di riflessione, come diari, piattaforme digitali o cassette dei suggerimenti, per supportare il benessere emotivo degli studenti e incoraggiare un cambiamento positivo del comportamento.

Ambientazione e materiali

- Aula o sala formazione con posti a sedere mobili per lavori di gruppo.
- Lavagna a fogli mobili o lavagna bianca con pennarelli.
- Modello di anello di riflessione stampato (uno per gruppo).
- Riviste cartacee o digitali per riflessioni campione.
- Post-it e penne.
- Facoltativo: dispositivi con accesso a Internet per modellare gli strumenti di riflessione di Google Form o Padlet.

Approccio pedagogico utilizzato

Combina apprendimento esperienziale, riflessivo e collaborativo. Gli insegnanti progettano e testano strumenti di riflessione che modellano la voce degli studenti e la consapevolezza emotiva. L'attività collega la pratica all'empatia, aiutando gli insegnanti a creare abitudini coerenti che supportano l'autoregolamentazione, la fiducia e un comportamento positivo.

UNITÀ 4

Implementazione di spazi di condivisione sicuri e anonimi

Requisiti tecnologici:

Non è richiesto alcuno.

Facoltativo: dispositivo e connessione Internet per modellare strumenti di riflessione digitale come Google Forms o Padlet.

Adattabilità a partecipanti diversi:

Funziona con o senza tecnologia.

Può essere utilizzato per qualsiasi materia o fascia d'età.

I prompt e gli strumenti possono essere semplificati o tradotti.

Orari e dimensioni del gruppo flessibili per diverse situazioni.

Documenti di supporto per questa unità:

Modulo 6 Unità 4 - Spazi di condivisione sicuri e anonimi

Conclusione dell'unità

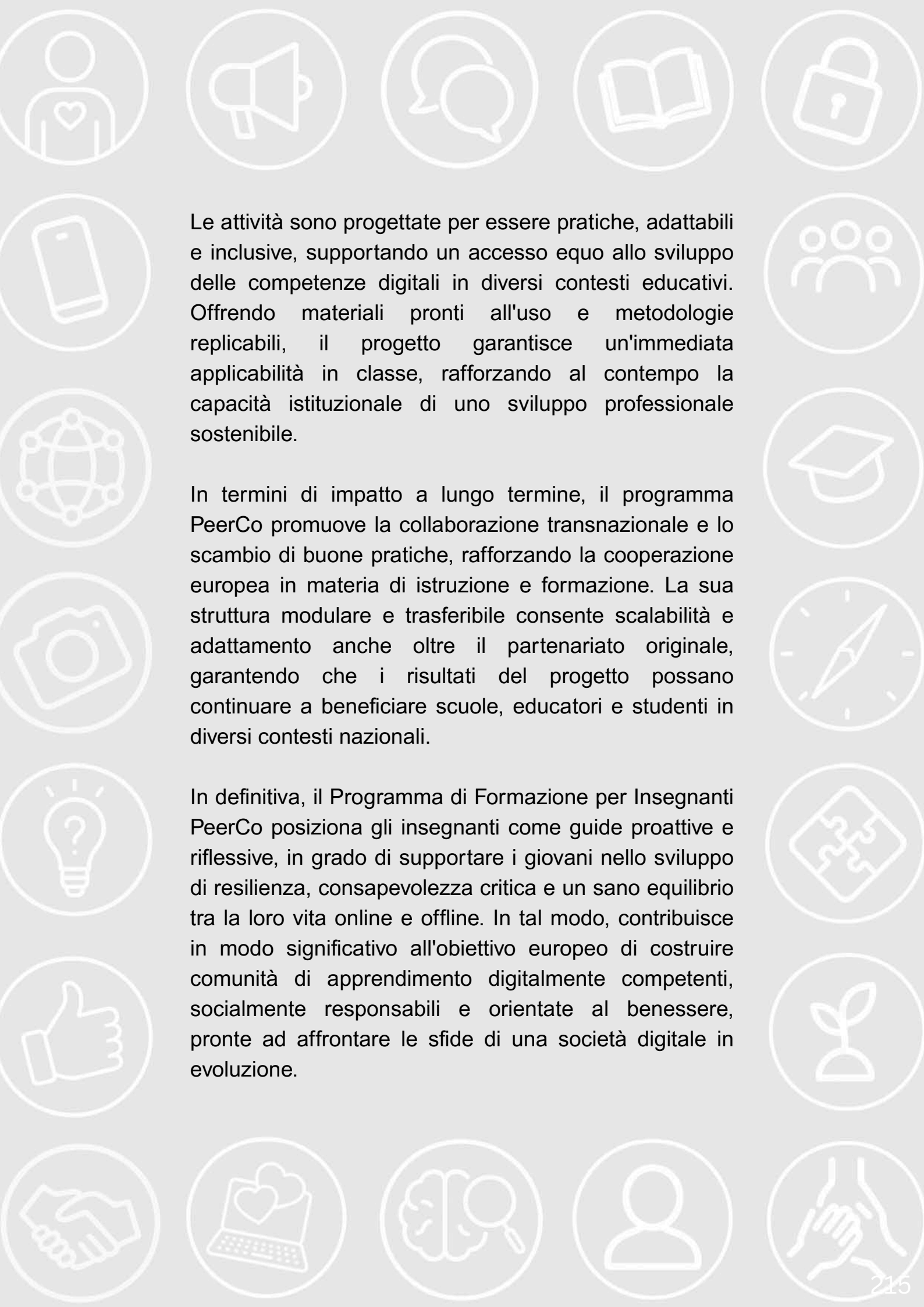
In questa unità, gli insegnanti hanno messo in pratica due modi per costruire fiducia e sostenere il benessere emotivo. L'attività 1 si è concentrata sulla creazione di spazi sicuri e anonimi in cui ogni voce possa essere ascoltata senza paura. L'attività 2 ha esplorato strumenti di riflessione che facilitano la condivisione e promuovono la crescita e il cambiamento positivo. Insieme, mostrano come apertura, empatia e feedback coerenti creino aule in cui gli studenti si sentano apprezzati, compresi e pronti ad apprendere.

CONCLUSIONE

Il programma di formazione per insegnanti PeerCo offre agli insegnanti delle scuole secondarie un quadro strutturato e completo per supportare gli studenti dai 15 ai 19 anni nell'affrontare le complessità dei social media e della vita digitale. Attraverso sei moduli attentamente progettati, il programma rafforza le competenze degli insegnanti in materia di alfabetizzazione digitale, pensiero critico, consapevolezza della salute mentale, pratiche collaborative e creazione di ambienti di apprendimento positivi e inclusivi.

Sviluppato nell'ambito di un partenariato strategico Erasmus+ che coinvolge sei paesi, il programma risponde direttamente alle priorità europee in materia di sviluppo delle competenze digitali, benessere nell'istruzione e promozione della cittadinanza attiva. Fornisce agli educatori le conoscenze e la sicurezza necessarie per integrare efficacemente gli strumenti digitali, valutare criticamente i contenuti online e promuovere comportamenti digitali responsabili. Affrontando sia la dimensione tecnica che quella socio-emotiva dell'uso dei social media, l'iniziativa promuove un approccio olistico all'educazione digitale che bilancia innovazione, benessere psicologico e responsabilità etica.

Uno dei punti di forza del programma risiede nell'enfasi posta su pedagogie attive e incentrate sugli adulti, tra cui l'apprendimento cooperativo, il gioco di ruolo e gli approcci basati su progetti.



Le attività sono progettate per essere pratiche, adattabili e inclusive, supportando un accesso equo allo sviluppo delle competenze digitali in diversi contesti educativi. Offrendo materiali pronti all'uso e metodologie replicabili, il progetto garantisce un'immediata applicabilità in classe, rafforzando al contempo la capacità istituzionale di uno sviluppo professionale sostenibile.

In termini di impatto a lungo termine, il programma PeerCo promuove la collaborazione transnazionale e lo scambio di buone pratiche, rafforzando la cooperazione europea in materia di istruzione e formazione. La sua struttura modulare e trasferibile consente scalabilità e adattamento anche oltre il partenariato originale, garantendo che i risultati del progetto possano continuare a beneficiare scuole, educatori e studenti in diversi contesti nazionali.

In definitiva, il Programma di Formazione per Insegnanti PeerCo posiziona gli insegnanti come guide proattive e riflessive, in grado di supportare i giovani nello sviluppo di resilienza, consapevolezza critica e un sano equilibrio tra la loro vita online e offline. In tal modo, contribuisce in modo significativo all'obiettivo europeo di costruire comunità di apprendimento digitalmente competenti, socialmente responsabili e orientate al benessere, pronte ad affrontare le sfide di una società digitale in evoluzione.



Il programma di formazione per insegnanti PeerCo stabilisce un modello sostenibile e trasferibile di sviluppo professionale degli insegnanti che rafforza la cooperazione europea e contribuisce concretamente al progresso a lungo termine delle competenze digitali e del benessere nell'istruzione.

Il progetto "PeerCo: Rafforzare gli studenti delle scuole secondarie contro le distorsioni causate dai social media attraverso la collaborazione" è cofinanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi in questa pubblicazione sono esclusivamente quelli dei suoi autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o del Servizio Spagnolo per l'Internazionalizzazione dell'Istruzione (SEPIE). Né l'Unione Europea né l'ente erogatore possono esserne ritenuti responsabili.

(CC BY-SA): Sei libero di condividere, copiare e ridistribuire il materiale in qualsiasi mezzo o formato e di adattarlo, remixarlo, trasformarlo e basarti su di esso per qualsiasi scopo, anche commerciale. Il licenziante non può revocare tali diritti fintantoché tu rispetti i termini della licenza secondo le seguenti condizioni:

Attribuzione: è necessario attribuire la paternità appropriata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. È possibile farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in modo tale da suggerire che il licenziante approvi te o il tuo utilizzo.

Condividi allo stesso modo: se remixi, trasformi o sviluppi il materiale, devi distribuire il tuo contributo con la stessa licenza dell'originale.

Nessuna restrizione aggiuntiva: non è possibile applicare termini legali.



PEERCO:
RAFFORZARE GLI STUDENTI DELLE SCUOLE
SECONDARIE CONTRO LE DISTORSIONI
CAUSATE DAI SOCIAL MEDIA ATTRAVERSO
LA COLLABORAZIONE
2026



Questo lavoro è concesso
in licenza con licenza
Creative Commons

Licenza Attribuzione-Non commerciale-
Condividi allo stesso modo 4.0



Co-funded by
the European Union

2024-1-ES01-KA220-SCH-000244626