



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Istituto Comprensivo "E. Fermi", via Cavour, 9 - 24030 Carvico
Tel. 035 4380362 - 035 4398788 Fax 035 4380379
email uffici bgic83600g@istruzione.it email pec bgic83600g@pec.istruzione.it
sito web : www.iccarvico.gov.it - codice fiscale 91025980169
codice IPA: istsc_bgic83600g - codice univoco per la fatturazione: UF8CAU



**Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020 - Azione 10.1.1.A
Progetto 10.1.1A-FSEPON-LO-2017-203 - Codice CUP H74C16000130007**

**Modulo formativo per genitori
DISCIPLINARE TECNICO**

Le attività sono finalizzate all'approfondimento di tematiche relative al Cyberbullismo e allo star bene a scuola. In collaborazione con l'associazione genitori si prevede l'organizzazione di incontri pomeridiani e serali nei quali i genitori vengono informati e formati in merito a tematiche inserite in vari progetti appartenenti ad un progetto generale "Starbene@scuola". Con i genitori si approfondiscono temi riguardanti l'adolescenza, l'uso improprio dei social, l'educazione socio-affettiva, la gestione del conflitto, l'educazione sessuale, la prevenzione alle tossicodipendenze. Il modulo si prefigge di fare della scuola un centro aperto alle famiglie e alle comunità dei tre paesi mediante un'interazione vera e vissuta intorno alle problematiche adolescenziali. Si prevede una stretta collaborazione organizzativa con l'Associazione Genitori nella scelta dei percorsi, anche con particolare riferimento ai temi del cyberbullismo e ai profili di informatica giuridica.

Premessa

"Appare importante focalizzare l'attenzione sulle opportunità del digitale e della comunicazione in rete per favorire inclusione e crescita della comunità locale e globale" [Deuze, 2006]

La cittadinanza si è allargata ed amplificata attraverso il digitale e la rete. Sulla base delle nuove esigenze che la realtà economico-sociale ci richiede, si legge la necessità di pensare ad un'esperienza formativa che sia in grado di fornire un'adeguata *governance digitale* come strumento di *inclusione* sul piano sociale e territoriale locale.

Obiettivi e finalità

Fra gli obiettivi della scuola del XXI secolo, vi è la necessità di integrare la formazione analogica e digitale dell'allievo in modo da poter creare delle competenze che lo rendano un *prosumer* di Social Network consapevole.

Si tratta in primo luogo di restituire un senso di continuità educativa fra gli adulti e i ragazzi anche nel mondo digitale, dove sia gli uni che gli altri sperimentano a volte un comune disorientamento, con cause diverse: per i primi, la frustrazione derivante dall'incapacità di essere delle guide per i propri figli e protagonisti attivi della società dell'informazione; per i secondi, la difficoltà di trovare negli adulti punti di riferimento sicuri quando si avventurano nella navigazione apparentemente senza limiti del web.

Il modulo si prefigge di fare della scuola un centro aperto alle famiglie e alle comunità dei tre paesi mediante un'interazione vera e vissuta intorno alle problematiche adolescenziali, concentrando l'attenzione sulle opportunità e i rischi delle tecnologie digitali.

Per poter adempiere a questo obiettivo è necessario colmare il gap culturale-digitale, tra i genitori e i nativi digitali, provocato dal sempre più veloce progresso tecnologico, con dimostrazioni basate su applicazioni tecnologiche impiegate operativamente durante il percorso formativo.

La scuola propone come strumento di applicazione uno spazio di condivisione aperto sul tema dell'educazione alla cittadinanza digitale, dove gli attori principali sono i genitori.

"Digital competence divides" che è spesso in relazione con il "social and economic divides"
[Ala-Mukta, 2011]

A chi è rivolto

Il progetto è destinato ai genitori degli alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado e della Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo "E.Fermi" di Carvico, Sotto il Monte e Villa d'Adda.

Percorso e contenuti del progetto

Il percorso è suddiviso in due sezioni con tematiche distinte ma interconnesse, le cui *keywords* saranno:

cittadinanza digitale – cyberbullismo – etica del territorio

La prima parte mira a fornire adeguate competenze in merito a:

Cittadinanza digitale

- a) Alfabetizzazione digitale (*conoscenze base di architetture hardware e software più diffuse*).
- b) Conoscenza principali piattaforme di Social Network e messaggistica istantanea.

Cyberbullismo

- c) Presentazione della Legge 29 maggio 2017, n. 71 *"Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo"*.
- d) Competenze base di sicurezza informatica e digital identity per sviluppare tutela e prevenzione dei fenomeni di cyberbullismo e reati informatici che possono coinvolgere gli adulti (furti d'identità, truffe on-line, cyberstalking).
- e) Approfondimento della tematica del cyberbullismo e dello stalking dal punto di vista *psicologico* della vittima e degli haters, che coinvolge come attori adolescenti e adulti.

La seconda parte mira a fornire le basi di alcune metodologie di valorizzazione del territorio e del patrimonio culturale locale attraverso tecnologie digitali, *con particolare riferimento alla realtà aumentata*. L'intento è quello di consentire ai partecipanti di comprendere le potenzialità delle tecnologie digitali, come strumento di partecipazione attiva alla vita della propria comunità. Di riflesso i genitori potranno poi, insieme alla scuola, aiutare i ragazzi a maturare un approccio critico alle nuove tecnologie, premessa indispensabile per un uso corretto quali formidabili strumenti di promozione della cittadinanza attiva digitale.

I temi di interesse sono così declinati:

Etica del territorio

- a) Conoscere il territorio locale: identificazione di elementi naturali e costruiti di rilevanza presenti sui tre territori locali di interesse.
- b) Valorizzazione del territorio locale: analisi della capacità dell'uomo di plasmare e creare luoghi che gli appartengono e che raccolgono la sua storia e la sua cultura. Revisione critica degli strumenti che il mondo digitale ci offre per la valorizzazione di luoghi ricchi di bellezze naturali, paesaggistiche e artistiche.
- c) Case Studies e applicazioni in ambiente Augmented Reality.
- d) Cos'è la tecnologia Augmented Reality (Realtà Aumentata) e come possiamo utilizzarla nel contesto privato e cittadino.

Profilo professionale che si occuperà dell'incontro

Sono richieste competenze nei settori: digital educational, psico-pedagogico, sviluppo informatico, architettura

I tempi di attuazione del progetto

Il corso, della durata di 30 ore, si divide in due parti.

Il periodo ottimale prevede lo startup per il mese di Marzo 2018 con un percorso che si articolerà in 15 incontri serali della durata di 2 ore ciascuno.

Termine previsto per il mese di Giugno 2018.

I possibili ulteriori sviluppi e le sinergie del progetto

Le competenze digitali acquisite dai partecipanti potranno in seguito essere applicate in progetti congiunti a favore delle comunità locali, nei quali potranno intervenire, in uno sforzo comune, gli studenti (attuali e futuri) delle scuole secondarie dell'Istituto, come efficace e innovativa forma di contrasto alla dispersione scolastica.