



LA TESTA NEL CLOUD E I PIEDI PER TERRA

11.01.2023



4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ



Assicurare un'istruzione di **qualità, equa ed inclusiva**, e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti



Criticità:

- dall'**abbandono scolastico**
- alla **formazione dei docenti**
- dal **mantenimento delle strutture scolastiche**
- all'**aggiornamento dei programmi e delle metodologie didattiche**



<https://asvis.it/goal4/i-target/>

10 traguardi:

- eliminazione della **disparità di genere**;
- insegnamento di **tematiche** essenziali come **inclusività, cultura pacifica ed educazione a uno stile di vita sostenibile**;
- aumento delle **borse di studio** per molti Paesi del mondo per favorire l'accesso a un'istruzione superiore e garantire ai giovani un livello di alfabetizzazione e capacità di calcolo eguale e inclusivo.



Fonte: Nazioni Unite

Risultati:

- Incremento dell'**accesso all'istruzione a tutti i livelli** e l'**incremento dei livelli di iscrizione nelle scuole**, soprattutto per donne e ragazze.
- Il livello base di alfabetizzazione è migliorato in maniera significativa
- a livello mondiale è stata raggiunta l'**uguaglianza tra bambine e bambini nell'istruzione primaria**, ma pochi paesi hanno raggiunto questo risultato a tutti i livelli educativi.



In Italia

- Dispersione scolastica è più alta rispetto alla media Ue del 9,7%.
- Permangono divari di genere più forti che negli altri Paesi europei
- disparità sociali e territoriali con riferimento alla qualità degli apprendimenti.

Fonte: Asvis

GRAFICI INTERATTIVI - SDGS 2022

Tasso di completamento (istruzione primaria, istruzione secondaria inferiore, istruzione secondaria superiore)

MISURA STATISTICA Uscita precoce dal sistema di istruzione e formazione

	2021	2020	2019	2018
Classe	Italia/ Ripartizioni/ Regioni	Italia/ Ripartizioni/ Regioni	Italia/ Ripartizioni/ Regioni	Italia/ Ripartizioni/ Regioni
Italia	12,7	14,2	13,3	14,3
Centro	9,8	12,0	10,6	10,4
Isole	19,5	19,9	21,3	22,2
Mezzogiorno	16,6	18,2	18,1	18,7
Nord	10,7	11,7	10,3	12,0
Nord-est	9,6	10,5	9,5	10,5
Nord-ovest	11,5	12,6	11,0	13,2
Sud	15,3	17,5	16,7	17,1

<https://www.istat.it/it/archivio/260278>

GRAFICI INTERATTIVI - SDGS 2022

Tasso di completamento (istruzione primaria, istruzione secondaria inferiore, istruzione secondaria superiore)

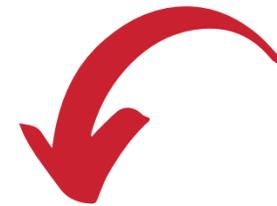
MISURA STATISTICA Uscita precoce dal sistema di istruzione e formazione

Abruzzo	8,0	10,1	9,9	8,4
Basilicata	8,7	13,6	11,7	11,0
Calabria	14,0	16,9	18,9	20,0
Campania	16,4	19,0	17,2	18,4
Emilia-Romagna	9,9	10,1	11,1	10,8
Friuli-Venezia Giulia	8,6	8,8	8,7	8,9
Lazio	9,2	12,2	11,6	11,0
Liguria	12,9	10,0	9,7	12,8
Lombardia	11,3	13,1	11,3	13,1
Marche	7,9	9,2	8,5	9,7
Molise	7,6	9,2	10,7	10,2
Piemonte	11,4	12,1	10,7	13,5
Provincia Autonoma di Bolzan..	12,9	13,6	11,6	11,0
Provincia Autonoma di Trento	8,8	7,8	6,7	6,8
Puglia	17,6	18,5	17,8	17,6
Sardegna	13,2	12,9	17,7	22,8
Sicilia	21,2	21,8	22,3	22,0
Toscana	11,1	12,9	10,1	10,3
Trentino-Alto Adige/Südtirol	10,9	10,8	9,2	8,9
Umbria	12,0	12,6	9,3	8,3
Valle d'Aosta/Vallée d'Aoste	14,1	13,2	14,1	15,1
Veneto	9,3	11,2	8,3	10,9

Italia	12,7
--------	------



4.7



GARANTIRE ENTRO IL 2030 CHE TUTTI I DISCENTI ACQUISISCANO LA CONOSCENZA E LE COMPETENZE NECESSARIE A PROMUOVERE LO SVILUPPO SOSTENIBILE, ANCHE TRAMITE UN'EDUCAZIONE VOLTA AD UNO SVILUPPO E UNO STILE DI VITA SOSTENIBILE, AI DIRITTI UMANI, ALLA PARITÀ DI GENERE, ALLA PROMOZIONE DI UNA CULTURA PACIFICA E NON VIOLENTA, **ALLA CITTADINANZA GLOBALE** E ALLA VALORIZZAZIONE DELLE DIVERSITÀ CULTURALI E DEL CONTRIBUTO DELLA CULTURA ALLO **SVILUPPO SOSTENIBILE**.

FONTE: ONU, 2015



Educazione alla Cittadinanza Globale - UNESCO

Un processo formativo che induce le persone ad impegnarsi per attivare il cambiamento nelle strutture sociali, culturali, politiche ed economiche che influenzano le loro vite.

Questo processo richiama:

- il sentimento di **appartenenza** ad una comunità ampia e ad un'umanità comune;
- l'**interdipendenza** delle dimensioni politiche, economiche, ambientali, sociali e culturali;
- l'**interconnessione** fra i livelli locale, nazionale e mondiale.

Il processo formativo è chiamato a favorire la consapevolezza e la comprensione critica delle dinamiche e dei processi di interdipendenza sulla base di aspetti riconducibili a tre dimensioni principali dell'apprendimento:

- **cognitiva** (comprensione critica);
- **socio-emotiva** (senso di appartenenza e solidarietà);
- **comportamentale** (azione per il cambiamento).



L'approccio educativo:

Promuovere nei cittadini competenze relative a:

- **Cittadinanza attiva**, cioè saper operare scelte informate ed applicare il sapere nella pratica;
- **Approccio critico**, cioè saper decostruire le informazioni e comprendere come sono state costruite socialmente;
- **Complessità e approccio olistico**, cioè comprendere le ecologie, le tensioni e gli equilibri mondiali, nella consapevolezza di vivere all'interno di un sistema interdipendente in cui ogni azione provoca effetti sulle dinamiche locali e planetarie;
- **Diversità culturale**, cioè saper considerare i contesti caratterizzati dalla diversità culturale come potenzialmente vantaggiosi per tutti, a partire dalla capacità di saper ascoltare attivamente, guardare criticamente le proprie premesse culturali e dialogare con chi manifesta altri punti di vista;
- **Pratiche collaborative e dialogiche** nell'affrontare i problemi e nei processi decisionali;
- **Apprendimento trasformativo**, cioè l'impegno a produrre cambiamenti a livello locale che influenzino il globale;
- **Consapevolezza e responsabilità per il bene comune.**

Tali competenze caratterizzano l'ECG soprattutto quando valorizzano i processi di apprendimento esperienziale che favoriscono la partecipazione attiva di chi apprende ed i processi riflessivi sulle pratiche.



L'**ESS** è un'educazione olistica e trasformativa che prende in considerazione il contenuto e i risultati di apprendimento, la pedagogia e l'ambiente di apprendimento.



Una pedagogia trasformativa, orientata all'azione, che supporti un apprendimento autogestito, la partecipazione e la collaborazione, un approccio alla soluzione dei problemi, l'inter- e la trans-disciplinarietà e il collegamento dell'apprendimento formale con quello informale.



Obiettivi di apprendimento

La **dimensione cognitiva** comprende la conoscenza e le capacità di pensiero necessarie a capire meglio gli OSS e le sfide per il loro raggiungimento.

La **dimensione socio-emotiva** include le abilità sociali che permettono ai discenti di collaborare, negoziare e comunicare per promuovere gli OSS, così come le capacità di autoriflessione, i valori, le attitudini e le motivazioni che li rendono capaci di sviluppare se stessi.

La **dimensione comportamentale** descrive le capacità di azione.



LE COMPETENZE DI SVILUPPO SOSTENIBILE

Competenza di **pensiero sistemico**: la capacità di riconoscere e capire le relazioni; di analizzare sistemi complessi; di pensare a come i sistemi siano incorporati entro domini differenti e scale diverse e di gestire l'incertezza.

Competenza di **previsione**: capacità di comprendere e valutare molteplici futuri - possibili, probabili e desiderabili; di creare le proprie visioni per il futuro; di applicare il principio di precauzione; di determinare le conseguenze delle azioni e di gestire i rischi e i cambiamenti.

Competenza **normativa**: capacità di capire e riflettere sulle norme e i valori che risiedono dietro le azioni di ognuno; e di negoziare i valori, i principi, gli obiettivi e i target della sostenibilità, in un contesto di conflitti d'interesse e compromessi, conoscenza incerta e contraddizioni.

Competenza **strategica**: capacità di sviluppare e implementare collettivamente azioni innovative che promuovano la sostenibilità a livello locale e oltre.

Competenza **collaborativa**: capacità di imparare dagli altri; di capire e rispettare i bisogni, le prospettive e le azioni degli altri (empatia); di comprendere, relazionarsi con ed essere sensibili agli altri (leadership empatica); di gestire i conflitti in un gruppo; e di facilitare un approccio collaborativo e partecipato alla risoluzione di problemi.

Competenza di **pensiero critico**: capacità di mettere in dubbio le norme, le pratiche e le opinioni; di riflettere sui propri valori e le proprie percezioni e azioni; e di prendere posizione sul tema della sostenibilità.

Competenza di **auto-consapevolezza**: l'abilità di riflettere sul proprio ruolo nella comunità locale e nella società (globale); di valutare incessantemente e motivare ulteriormente le proprie azioni e di gestire i propri sentimenti e desideri.

Competenza di **problem-solving integrato**: capacità fondamentale di applicare diversi quadri di problem-solving a problemi complessi di sostenibilità e di sviluppare opzioni risolutive valide, inclusive ed eque che promuovano lo sviluppo sostenibile, integrando le competenze sopra menzionate.



**Identificare l'importanza della tecnologia
come elemento che contribuisce ad una
educazione di qualità**



LA TESTA NEL CLOUD E I PIEDI PER TERRA

11.01.2023



Ice Breaking

NOME:

ISTITUTO SCOLASTICO:

Pensate ad un oggetto che rappresenta il vostro primo contatto col mondo digitale.

Qual è?

Qual era la sua funzione?

Quale sfera della vostra vita riguardava?

A quanti anni avete avuto questo incontro?



<https://framapad.org/abc/it/>



La digitizzazione

La musica per capire la transizione dall'analogico al digitale

I **segnali analogici** sono rappresentazioni di grandezze analoghe, effettuate in modo più fedele possibile

 <https://www.pirelli.com/global/it-it/life/musica-dall-analogico-al-digitale-ecco-cos-e-cambiato>

I **segnali digitali** sono rappresentazioni discrete, solitamente basate sul codice binario con cui lavorano i sistemi informatici, che consiste in pacchetti di informazioni codificati come stringhe di uno e zero

 <https://spiegato.com/che-cose-un-segnale-digitale>

Facilità di trasmissione, impacchettamento e spaccettamento.

Per far capire ai vostri studenti la differenza tra analogico e digitale vediamo come funzionano i dischi in vinile

 <https://www.geopop.it/video/come-funzionano-i-dischi-in-vinile/>



Digitizzazione VS Digitalizzazione

**Trasformazione tecnica (in digit= 0/1)
VS
Trasformazione sociale (è l'impatto che le
tecnologie digitali hanno sulla società)**

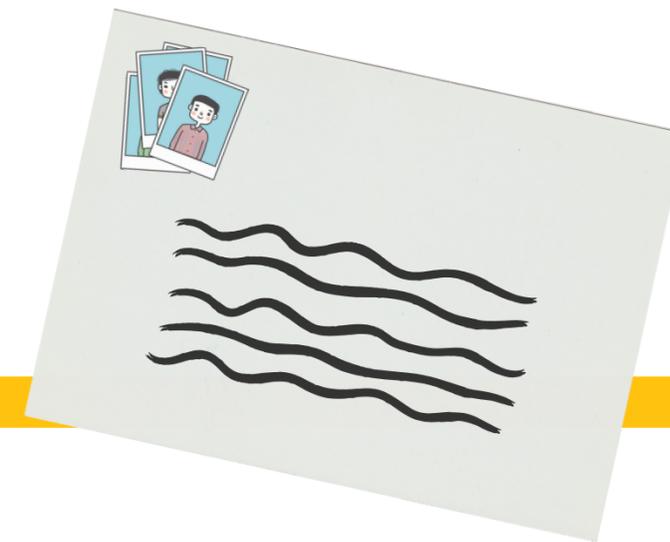


Il sè digitale

Attività

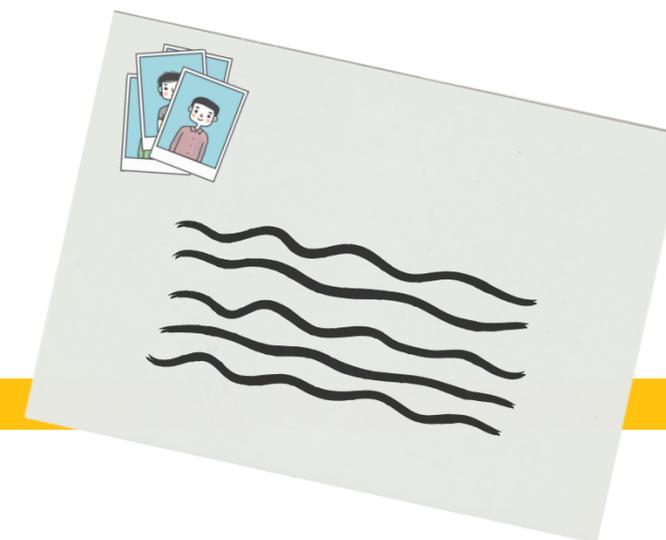
Chi sono io sul web?

- Inserire il proprio “NOME e COGNOME” su uno o più motori di ricerca (Es. Google; DuckDuckGo)
- Preparare una presentazione basata sui primi 5 risultati della ricerca, disegnando su un cartoncino il tuo profilo sulla base dei primi 5 risultati trovati nel web



Chi sono io sul web? (debriefing)

- Ci sono differenze tra i risultati dei due motori di ricerca?
- Vi sentite rappresentati dall'identità delle ricerche che avete fatto?
- Avete mai utilizzato questo metodo per cercare info su altre persone?
- Questo ha influenzato la percezione che avete maturato su di loro prima di incontrare nella realtà?



La digital footprint

Tutti i contenuti su una persona creati dalle attività e dai post online, dai like e dalle condivisioni, compresi i post su di voi da parte di altri!

MIL Clicks

<https://en.unesco.org/MILCLICKS>

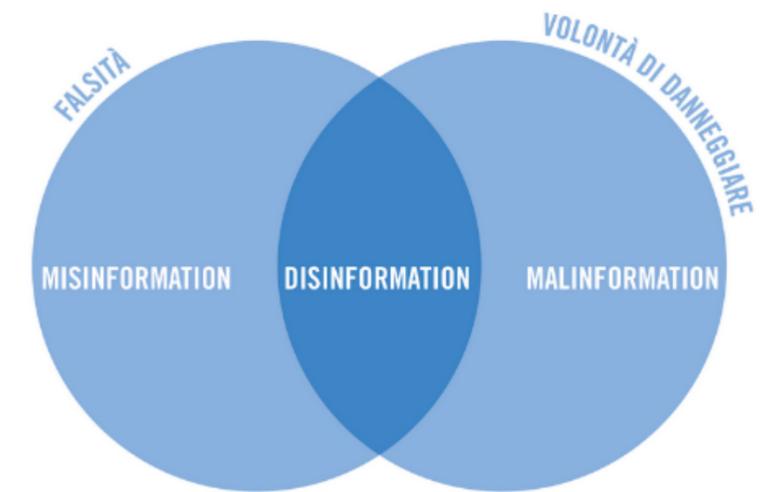
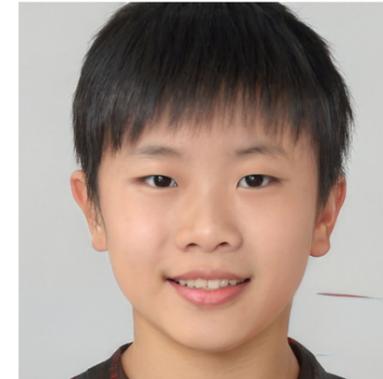
Tutte le informazioni che le persone pubblicano, i dati nascosti allegati a tali messaggi dai servizi che le persone utilizzano, le registrazioni delle attività online delle persone e anche le inferenze che possono essere tratte dalla combinazione di queste informazioni collettive

Dig4future definition



This person does not exist

Le identità fake



<https://thispersondoesnotexist.com/>



**Attività
elaborata nel
progetto
DIGIT-AL**

Indovina Chi

Guess who

Qualsiasi sistema di riconoscimento facciale utilizza la biometria per mappare i tratti del viso da una fotografia o da un video, confrontando le informazioni con un database di volti noti per trovare una corrispondenza. Facciamo finta che i partecipanti siano macchine di riconoscimento: quanto sono ricchi di informazioni i loro "database interni"?

Obiettivo: Capire i pregiudizi dell'IA

Il gioco prevede almeno due turni che vanno giocati con due set di carte diverse

- Quante domande vi sono servite per indovinare?
- Su quali caratteristiche vi siete soffermati?
 - Cosa è stato facile e cosa non lo è stato?
 - Come vi siete sentiti durante il gioco?
- Le domande che i partecipanti hanno usato per indovinare possono essere discusse in modo specifico.



Indovina Chi

Attività ripresa
da Dig4future

Anonimato e comportamento sociale. L'anonimato è ancora possibile?

L'attività mostra come sia possibile rintracciare qualcuno semplicemente combinando alcune informazioni, proprio come accade con le informazioni che le persone condividono su internet (gioco Indovina chi?).

Obiettivo: approfondire i rischi legati alla condivisione dei propri dati personali sul web



La profilazione sul web

I nostri movimenti sul web sono la materia prima attraverso la quale veniamo misurati/profilati --> metadati

La maggior parte delle piattaforme web (es. social media) ci inducono a rimanere collegati ad esse e a interagire al loro interno il più tempo possibile per ricavare dai nostri movimenti quante più informazioni (da rivendere) possibile

Il metadato è quell'elemento che, associato ad un oggetto, lo identifica, descrivendone il contesto, il contenuto e la struttura. In questo modo favorisce la condivisione delle informazioni e permette l'archiviazione e la ricercabilità nel tempo del documento



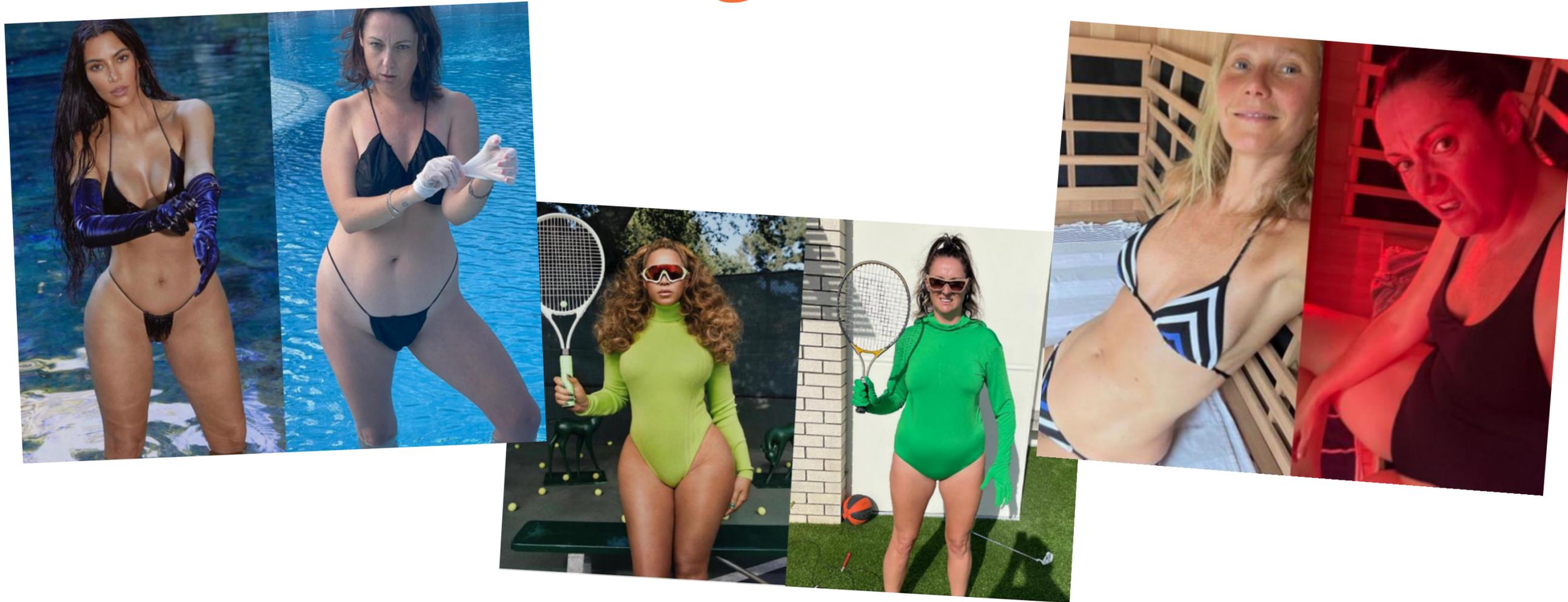
La dopamina e il bias degli algoritmi



<https://www.arte.tv/fr/videos/085801-004-A/dopamine/>



Stagram toi!



https://www.instagram.com/tv/CWX6NdxAw8G/?utm_source=ig_web_copy_link

Stagram toi!

- Scegli un'immagine da parodiare.
- Scatta una foto mentre fai una parodia dell'immagine originale.
- Utilizza i filtri per modificare l'immagine.
- Condividi la tua foto con la classe



Stagram toi!

Debriefing

- Che funzione hanno le immagini per le persone che utilizzano i social media?
- Cosa ci dicono della realtà?
- Come valutereste la bellezza di una foto “perfetta”?

