



Come si cresce cittadini nell'era del digitale? Qual è il ruolo della scuola in questa crescita? In che termini e cosa comporta ripensare l'Educazione Civica come Educazione Civica Digitale? Come recita il recente Curricolo per l'Educazione Civica Digitale promosso dal MIUR, essa "aggiorna ed integra l'Educazione Civica", con ciò consolidando e riaffermando il ruolo della scuola nella formazione di cittadini in grado di partecipare attivamente alla vita democratica del Paese (Miur-Educazione Civica Digitale). La cultura del digitale e l'uso della Rete sono agenti attivi di grandi cambiamenti nei più diversi campi del vivere quotidiano. In quanto tali, essi richiedono conoscenze e competenze di "cittadinanza digitale". Essere cittadini digitali significa agire come *utenti* responsabili e consapevoli di contenuti, ambienti e strumenti, ma anche *creatori* - ugualmente responsabili e consapevoli - degli stessi.

In questo quadro, la Spring School di Media Education promossa dal MED (Associazione italiana italiana educazione ai media) dal CIDI-Palermo e dall'Università degli Studi di Palermo intende fornire momenti di riflessione e applicazione per la realizzazione di attività didattiche volte alla costruzione di competenze di cittadinanza digitale. Educare ad un uso critico e responsabile dei media comporta lo studio del rapporto tra sfera pubblica e sfera privata, dell'identità e della privacy, della reputazione e della rappresentazione, della socialità in rete, dello stretto intreccio tra dimensione online e offline e, in generale, della Rete come bene comune digitale e spazio reale di collaborazione e condivisione. In altri termini, costruire competenze di uso critico e creatività digitale rappresenta un'operazione indispensabile per affrontare la complessità del mondo attuale. Per citare ancora il Curricolo, "lo sviluppo di una piena cittadinanza digitale passa anche e soprattutto dalla capacità degli studenti di appropriarsi dei media digitali, passando da consumatori passivi a consumatori critici e produttori responsabili di contenuti e nuove architetture".

## PROGRAMMA

**GIOVEDÌ 22 MARZO 14.00 - 18.30**

**AULA MAGNA, EX FACOLTÀ DI AGRARIA, EDIFICIO 4, VIALE DELLE SCIENZE**

14.00 - 15.00 Registrazione

15.00 Apertura lavori

Gianna Cappello (Presidente MED) e Valentina Chinnici (Presidente CIDI-Palermo)

Fabio Mazzola (Prorettore Università di Palermo)

Maria Luisa Altomonte (Direttore USR-Sicilia)

15.30 *Educazione Civica Digitale e innovazione nella scuola. Un quadro d'insieme delle scuole siciliane*, Gianna Cappello e Fabio Lo Verde (Università di Palermo)

17.00 Coffee break

17.30 *Lo smartphone in classe. Tra rischi e opportunità*, Maria Ranieri (Università di Firenze)

---

**VENERDÌ 23 MARZO 9.00 – 18.30**

**ITET PIO LA TORRE, VIA NINA SICILIANA, 22**

9.00 Apertura della giornata

*Innovazione digitale e formazione degli insegnanti*, Antonio Fini (Dirigente Scolastico, Tutor tirocinio Università di Firenze)

Tavola rotonda *Scrivere e leggere digitale: prospettive, tendenze, pratiche* (modera A. Daniela Sortino, vicepresidente CIDI-Palermo)

Dibattito

Pausa pranzo

14.00 Sessioni parallele

15.00 Laboratori

---

**SABATO 24 MARZO 9.00 - 17.00**

**ITET PIO LA TORRE, VIA NINA SICILIANA, 22**

9.00 Laboratori

12.30 Sessioni parallele

Pausa pranzo

14.30 Sessioni parallele

15.30 Plenaria di condivisione delle attività dei Laboratori e chiusura lavori

## LABORATORI PER LA DIDATTICA

*I laboratori intendono fornire competenze e conoscenze sia di tipo teorico-pratico su ciascun "medium", sia di tipo didattico-progettuale in vista dell'elaborazione di una unità di apprendimento sul tema del laboratorio stesso (il project work). I corsisti possono seguire un solo laboratorio, da scegliere all'atto dell'iscrizione insieme ad una opzione secondaria (in caso di mancato raggiungimento del numero minimo di 10 partecipanti)*

### **La fotografia: scrivere con la luce (Angela Castelli, Luciano Di Mele)**

La fotografia, precisandosi come linguaggio e come interpretazione del reale, pone interrogativi sul "vedere", e ci fa prendere coscienza di ciò che osserviamo. Nello scenario della comunicazione contemporanea l'immagine fotografica è uno strumento privilegiato per *rappresentare* "idee", per il suo potere sintetico e la sua immediatezza. La fotografia riassume, concentra e condensa: è ferma e induce alla riflessione. Per le giovani generazioni in particolare, essa è diventata un potente strumento di socializzazione, espressione e comunicazione. Alla luce di queste considerazioni, il laboratorio di fotografia si propone di trovare strategie per far avvicinare gli studenti al linguaggio fotografico e fornire loro una competenza comunicativa, critica ed estetica attraverso attività di lettura e produzione in contesto educativo.

### **Giro e imparo: realtà aumentata e geolocalizzazione con i dispositivi mobili (Andrea Fossati, Roberto Martorana)**

*Bring your own device* (BYOD) può rappresentare il nuovo motto di una didattica innovativa realizzata attraverso l'uso dei dispositivi mobili a disposizione degli alunni come smartphone, tablet etc... Il laboratorio in particolare guarda alle tecnologie mobili come dispositivi che possono accompagnare l'esplorazione del territorio: geolocalizzazione, fruizione e produzione dei contenuti saranno le funzionalità sfruttate per la creazione di mappe e guide in un percorso tematico delineato dai corsisti.

### **Il digital storytelling (Isabella Bruni, Daniela Sortino)**

Raccontare e raccontarsi sono attività che nascono con la storia della cultura umana e delle sue espressioni, e la possibilità di utilizzare gli strumenti digitali non sono altro che una evoluzione di questa primigenia esperienza, attraverso la ricchezza dei codici espressivi della multimedialità. Il laboratorio propone un percorso di avvicinamento al digital storytelling in ambito scolastico, mostrando il potenziale della narrativa come strumento cognitivo, emotivo, di socializzazione della conoscenza e di partecipazione civica. Attraverso la presentazione di esperienze e strumenti, i corsisti avranno la possibilità di conoscere le fasi del processo produttivo e riflettere sulle potenzialità pedagogico-didattiche di questo genere, anche in ottica di formazione di una cittadinanza digitale attiva.

### **Il giornalismo partecipativo in rete (Nuccio Vara, Alessandro Greco)**

L'informazione oggi passa in grandissima parte attraverso il web che, con la sua facile accessibilità, offre a ciascuno di noi la possibilità non solo di diffondere ma anche di produrre notizie. Tutti possiamo essere giornalisti ma per farlo con consapevolezza e responsabilità dobbiamo conoscere regole, linguaggio, obiettivi e conseguenze dello scrivere in rete per informare; fare giornalismo significa prima di tutto fornire un servizio ai cittadini e alla città. Il laboratorio si propone quindi di fornire gli elementi base per fare informazione in rete e sviluppare un progetto, replicabile anche in ambito scolastico, di un vero e proprio giornale on line realizzato dai ragazzi per raccontare la realtà dal loro punto di vista.

## SESSIONI PARALLELE

*Le sessioni parallele sono brevi comunicazioni di carattere pratico-operativo su risorse/esperienze/metodi/strumenti di Media Education. I corsisti possono scegliere liberamente quali sessioni seguire tenuto conto che le sessioni parallele si ripetono tre volte e che pertanto ne possono seguire un massimo di 3 su 7.*

### RISORSE

#### **Robotica educativa, Fablab Palermo APS (Marcella Pizzuto)**

La robotica educativa, unisce l'applicazione del pensiero computazionale a un chiaro approccio multidisciplinare che comprende fisica, matematica, informatica, disegno industriale, nonché scienze sociali. Attraverso una metodologia didattica che stimola la curiosità e l'uso della logica nei bambini e nei ragazzi, imparando a risolvere piccoli problemi di difficoltà crescente mentre si divertono, la robotica educativa costruisce le competenze necessarie perché gli studenti imparino ad assemblare un robot e a programmarlo, valutandone anche i possibili errori e imparando a correggerli. Il percorso promuove le attitudini creative negli studenti, la capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo. Favorisce l'apprendimento di un metodo per ragionare e sperimentare il mondo. In ogni attività gli alunni devono costruire, programmare, fare delle ricerche, scrivere, comunicare. L'obiettivo non è insegnare robotica: è migliorare l'insegnamento usando la robotica. Durante la sessione parallela si darà dimostrazione pratica della programmazione di un robot (nello specifico il kit Lego Mindstorms), e dell'utilizzo del relativo software di programmazione a blocchi visuali.

### ESPERIENZE

#### **Creatività digitale con lo stop motion (Alessandro Greco)**

Un percorso didattico interdisciplinare tra educazione alla cittadinanza attiva, Media Education e creatività digitale. L'esperienza è quella degli alunni di una scuola secondaria di I grado che, muovendosi tra manualità e digitale, creatività ed innovazione, hanno realizzato un cartone animato in stop motion, trasponendo una poesia in immagini, utilizzando pietre di mare, legnetti, conchiglie e materiale trovato sulla spiaggia. Il progetto, nato da una vincente sinergia tra l'"Atelier creativo" della scuola e diversi soggetti attivi sul territorio, è inserito in un più ampio percorso di sensibilizzazione e raccolta di fondi a favore della ricerca sulla SLA, malattia neurodegenerativa di cui è affetto l'autore della poesia trasposta.

#### **Sviluppare curricoli verticali di Media Education (Emanuela Fanelli)**

Come progettare percorsi curricolari di Media Education? In base all'esperienza quasi decennale dell'"Aula delle Meraviglie" affronteremo insieme la didattica planning connessa alla funzione dell'insegnante-media educator e gli elementi più significativi che consentono alle materie di "ospitare" l'educazione ai media nelle classi di ogni ordine e grado. Dal PTOF al Patto educativo con gli alunni, dall'approccio con gli insegnanti e il dirigente scolastico agli incontri con le famiglie. Focus sull'applicazione delle competenze medialità all'educazione civica digitale.

## METODI

### *La scuola digitale nel contesto europeo: eTwinning* (Loredana Messineo)

eTwinning, la community europea di insegnanti attivi nei gemellaggi elettronici fra scuole, promuove l'innovazione nella scuola, l'utilizzo delle tecnologie e di metodologie innovative nella didattica, e la creazione condivisa di progetti didattici tra classi di Paesi diversi. eTwinning permette di introdurre e diffondere in maniera sostenibile le possibilità offerte dalle TIC nelle metodologie didattiche tradizionali. Sostiene inoltre un'apertura alla dimensione comunitaria dell'istruzione per creare e fortificare un sentimento di cittadinanza europea condiviso nelle nuove generazioni e per favorire lo scambio di idee e buone pratiche oltre i confini nazionali.

### *Il WebQuest: una strategia didattica innovativa* (Natalia Visalli)

Il webquest è un metodo per progettare secondo un approccio socio-costruttivista attività da inserire nelle ordinarie pratiche scolastiche e per indurre gli allievi, attraverso il meccanismo della scoperta, ad assumere atteggiamenti positivi: pensiero critico, apprendimento cooperativo, valutazione autentica ed integrazione della tecnologia. Proponendo agli alunni di confrontarsi con problemi e situazioni motivanti, li guida non solo nella ricerca e nella selezione di informazioni attingendo a fonti disponibili sul Web, ma anche nella elaborazione dei prodotti, favorendo abilità di tipo relazionale con la costituzione di team i cui successi dipendono dall'impegno di ciascuno. La pubblicazione sul Web dei risultati e il confronto con gli utenti della Rete permettono un riscontro in uno spazio reale di collaborazione e di condivisione.

## STRUMENTI

### *Gli organizzatori grafici. Un modo innovativo di gestire l'informazione* (Roberta Egidi)

L'associazione tra verbale e non verbale gioca un ruolo fondamentale in importanti domini educativi; abbinare le due modalità aumenta le capacità da parte del soggetto di accedere all'informazione, di acquisirla, di mantenerla più a lungo e in maniera significativa. Gli organizzatori grafici sono dispositivi che organizzano visivamente le conoscenze in forma grafica e possono favorire la comprensione, la riflessione, la memorizzazione; modellano i processi cognitivi degli allievi; aiutano ad ordinare e rielaborare contenuti, sviluppano le abilità e le strategie di apprendimento.

### *Costruire contenuti interattivi con H5P* (Roberto Martorana)

H5p.org è una applicazione web per costruire facilmente contenuti didattici interattivi, tra cui video, presentazioni, linee del tempo e altro. Uno strumento utile nell'ottica della classe capovolta e della gamification, i cui contenuti possono essere condivisi autonomamente, o integrati in piattaforme come WordPress o Moodle.

## Responsabili dei Laboratori e delle Sessioni parallele

**Isabella Bruni** (MED, Università di Firenze)  
**Angela Castelli** (Referente MED Lombardia)  
**Luciano Di Mele** (Segretario MED, Università Telematica UNINETTUNO)  
**Roberta Egidi** (Operatrice psicopedagogica, Distretto 13, Palermo)  
**Emanuela Fanelli** (Referente MED Lazio)  
**Andrea Fossati** (MED, USR Sicilia)  
**Alessandro Greco** (MED, Istituto Comprensivo "Lombardo Radice" Patti, ME)  
**Roberto Martorana** (Liceo classico "F.Scaduto", Bagheria, PA)

**Loredana Messineo** (3° Circolo "L.Pirandello" Bagheria, PA)  
**Marcella Pizzuto** (Presidente FabLab Palermo APS)  
**A. Daniela Sortino** (Vicepresidente CIDI-Palermo, Liceo classico statale internazionale "G. Meli" Palermo)  
**Nuccio Vara** (Giornalista)  
**Natalia Visalli** (Liceo delle Scienze Umane "C. Finocchiaro Aprile", Palermo)

## INFORMAZIONI GENERALI

La durata del corso è di 35h di cui 20h in presenza e 15h di project work nella piattaforma e-learning del CIDI-Palermo. Alla fine del corso verrà rilasciato Certificato di partecipazione.

L'iscrizione al corso si effettua attraverso la piattaforma SOFIA del MIUR e compilando il modulo online secondo le modalità riportate sul sito [www.cidipalermo.it](http://www.cidipalermo.it)

Il costo è di € 75, di cui € 15 di iscrizione al CIDI ed € 60 di iscrizione al corso, questi ultimi spendibili anche utilizzando la Carta del docente.

Per i soci del CIDI Palermo e del MED il costo è di € 60.

L'iscrizione al corso e al CIDI dovrà essere effettuata attraverso il sito [www.cidi-palermo.it](http://www.cidi-palermo.it) tramite bonifico o carta di credito secondo le modalità riportate sul sito.

I soci del MED dovranno iscriversi compilando il modulo di iscrizione sul sito [www.cidipalermo.it](http://www.cidipalermo.it) e per il pagamento dovranno rivolgersi alla segreteria del MED [info@medmediaeducation.it](mailto:info@medmediaeducation.it)

Il CIDI è ente qualificato per la formazione dei docenti (direttiva n.170/2016).

Per informazioni scrivere a: [segreteriaacidi@gmail.com](mailto:segreteriaacidi@gmail.com) o telefonare a: **331-2306049**