Il progetto Scuola 2.0 è un percorso formativo rivolto agli insegnanti delle scuole di ogni ordine e grado allo scopo di fornire strumenti didattici inclusivi e digitali ma, trattando anche argomenti di cittadinanza digitale, la partecipazione è aperta a tutti coloro che vogliano approfondire le singole tematiche.

L'evento si terrà sulla piattaforma Teams, il link di accesso sarà inviato tramite e-mail il giorno prima dell'evento**.**

È possibile iscriversi anche al singolo evento**,** attraverso il sito www.eventbrite.it impostando "Alessandria" quale ricerca della località e "Scuola 2.0" per l'argomento. Il link diretto per l'accesso è: **https://bit.ly/3MKZLFF**.

In caso di difficoltà nell'iscrizione è possibile inviare una richiesta ad associazioneodv@gmail.com, indicando: cognome, nome e l'evento al quale si è interessati.

È stata inviata una richiesta di patrocinio all'Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte - Ambito Territoriale Alessandria-Asti.

Su richiesta sarà rilasciato un attestato di partecipazione che sarà inviato via mail.

Il presidente di In Bocca al Lupo odv
dott. Roberto G.A. Cuccu

PERCORSO FORMATIVO

1. La comunicazione inclusiva.

Data: 16 marzo 2022 orario 17.30/19.30

Durata: 2 ore.

Relatori: **dott. Lorenzo Formica** (educatore) – **dott. Roberto G.A. Cuccu** (giurista informatico)

Modalità: online, al massimo 300 partecipanti.

Materiali: possibilità per gli iscritti al progetto di poter ricevere il materiale e la registrazione.

Argomenti trattati: relativismo dei codici di comunicazione; cultura delle differenze; l'inclusione sociale; autostima e comunicazione; il linguaggio libero da pregiudizi: comunicazione non ostile e inclusiva, le parole danno forma al pensiero, si è ciò che si comunica; comunicazione verbale e non verbale: il silenzio comunica, perché il nostro corpo esprime emozioni in contraddizione con le parole?

Finalità: l'incontro ha come obiettivo quello di porre le basi per una comunicazione efficace ed inclusiva. La scelta delle parole giuste può aiutare a superare le differenze e i pregiudizi, abbattendo i muri dell'incomprensione. Le classi multietniche sono un elemento arricchente, un vantaggio ma per i docenti sono una nuova sfida da affrontare. L'incontro si prefigge di fornire agli insegnanti gli strumenti necessari per far fronte ai problemi educativi connessi a una società multiculturale. L'uso dei social sta riducendo la capacità espositiva quando le persone si incontrano dal vivo, da qui la necessità di fornire quelle conoscenze necessarie per comprendere il linguaggio non verbale e agevolare il rapporto degli educatori con studenti e genitori.

2. Sicurezza di base dei dispositivi, parte teorica e pratica.

Data: 15 e 22 marzo 2022 orario 17.30/19.30

Durata: 4 ore.

Relatori: dott.ssa **Agnese Cabella** (informatica), dott. **Riccardo Di Bella** (informatico).

Modalità: online, al massimo 300 partecipanti.

Materiali: possibilità per gli iscritti al progetto di poter ricevere il materiale e la registrazione. Possibilità di partecipare a integrazioni su piattaforma online.

Argomenti trattati: gestione degli account (i tipi di account esistenti); credenziali di accesso (i diversi tipi di autenticazione); la sicurezza delle reti; i servizi della rete; i pericoli della rete e come difendersi; la sicurezza nelle app; il backup dei dati, la sua importanza e come realizzarlo; cancellazione sicura dei dati; i social network e i suoi rischi; la firma digitale.

Finalità: la conoscenza dei dispositivi personali e di quelli utilizzati per l'attività scolastica è fondamentale per aumentare l'autorevolezza degli insegnanti e per garantire quel processo che conduce a una vera cittadinanza digitale.

3. Opportunità offerte dalla rete: Le notizie sul web, metodologia e strumenti di ricerca (OSINT), valutazione delle fonti, rimozione dei contenuti online.

Data: 29 e 30 marzo 2022, orario 17.30/19.30.

Durata: 4 ore.

Relatori: **Marcello Donnini** (informatico), **Alessia Cuccu** (web designer e social media marketing di associazioni di volontariato), dott. **Roberto G.A. Cuccu** (giurista informatico),

Modalità: online, al massimo 300 partecipanti.

Materiali: possibilità per gli iscritti al progetto di poter ricevere il materiale e la registrazione. Possibilità di partecipare a integrazioni su piattaforma online.

Argomenti trattati: tecniche di ricerca di notizie sul web, valutazione delle fonti per non incorrere in *fakenews* e in reati online, gestione dei dati raccolti, rimozione di contenuti online, risorse online (carrellata di siti e app utili per il lavoro e l'aggiornamento dell'insegnante).

Finalità: gli insegnanti sono oggi chiamati a confrontarsi con un mondo dove le informazioni si ricavano sempre di più da fonti online e sempre meno da libri stampati. L'incontro mira a fornire gli strumenti utili per affinare le ricerche, per confrontare le fonti e per cercare di rimuovere i contenuti online. Il lavoro di tutti i giorni può essere poi agevolato da siti e app, in molti casi gratuiti.

4. Affettività, sessualità, pornografia online, come parlarne agli adolescenti.

Data: 5 e 12 aprile 2022, orario 17.30/19.30

Durata: 4 ore.

Relatori: dott.ssa **Raffaella Giani** (psicologa e psicoterapista), **Federica Colombo** (educatrice), dott. **Roberto G.A. Cuccu** (giurista informatico)

Modalità: online, al massimo 300 partecipanti.

Materiali: possibilità per gli iscritti al progetto di poter ricevere il materiale e la registrazione.

Argomenti trattati: educazione sentimentale dei preadolescenti, la sessualizzazione precoce, la sessualità ai tempi di internet, il *sexting*, l'adescamento online e come capire se un giovane è vittima di abusi.

Finalità: internet e media forniscono informazioni senza filtri e nelle famiglie l'argomento rimane un tabù difficile da trattare. Gli incontri con gli insegnanti serviranno per meglio comprendere il mondo sessuale degli odierni preadolescenti e adolescenti, in cui l'uso sempre più precoce dei cellulari fa vivere relazioni più virtuali e meno reali. Il contatto col mondo reale li rende poi facili vittime di predatori, da qui la necessità di comprendere il prima possibile se un ragazzo o una ragazza siano stati vittime di abusi o di presunti tali.

5. Confronto tra metodologia didattiche, parte teorica e pratica.

Data: 19 e 20 aprile 2022 – orario 17/20

Durata: 6 ore.

Relatori: il giorno 19 aprile 2022 dott. **Sergio Ligato** (esperto di *gamification* presso The Octalysis Group) dott. **Roberto G.A. Cuccu** (giurista informatico) – il giorno 20 aprile 2022 dott.ssa **Raffaella Giani** (psicologa e psicoterapista), **Federica Colombo** (educatrice) e dott. **Roberto G.A. Cuccu** (giurista informatico).

Modalità: online, al massimo 300 partecipanti; se le limitazioni Covid lo consentiranno, due ore di incontro saranno svolte in presenza.

Materiali: possibilità per gli iscritti al progetto di poter ricevere il materiale e la registrazione. Possibilità di partecipare a integrazioni su piattaforma online.

Argomenti trattati: metodologie innovative e attive tra cui il *cooperative learning* in particolare la tecnica di *Jigsaw*, strategie didattiche incentrate sul gioco come *guided play* e *gamification*, utilizzo degli strumenti digitali compresi quelli di realtà aumentata e virtuale. La sessione comprende una panoramica sulle tecnologie di supporto per aumentare il coinvolgimento come *Virtual Tours, AR e VR, Coding, Classroom Response System, Escape Room, Learning Games oltre al framework Octalysis*.

Finalità: Gli episodi di violenza e di esclusione stanno diventando sempre più frequenti tra gli adolescenti ma, attraverso specifiche metodologie didattiche, tali fenomeni potrebbero essere fortemente attenuati. La strategia didattica *Jigsaw*, ad esempio, incoraggia l'ascolto, il coinvolgimento, l'empatia in quanto i membri del gruppo devono lavorare insieme per raggiungere uno scopo comune e ogni persona dipende dalle altre. Le nuove generazioni hanno caratteristiche diverse dalle precedenti e la loro capacità di attenzione e di ascolto è molto ridotta. L'insegnamento deve, quindi, diventare sempre più coinvolgente e vicino al loro mondo che è collegato al gioco e alla tecnologia. Il gioco indirizzato dall'adulto o *guided play* per la primaria e il *gamification* per età superiori, sono stati ritenuti efficaci nel promuovere l'apprendimento. L'esigenza di preparare le nuove generazioni a quello che sarà il futuro, peraltro non troppo lontano, e che vedrà l'utilizzo della realtà virtuale, necessita di adeguata preparazione per il corpo docente. Alcuni strumenti come *Google cardboard*, peraltro costruibili scaricando il kit da *https://arvr.google.com*, rendono le esperienze immersive alla portata di tutte le scuole.