

Diventare cittadini digitali

Sviluppare competenze di cittadinanza attiva nei territori *onlife*

Francesca Ravanelli – Libera Università di Bolzano

Daniele Morselli – Libera Università di Bolzano

Abstract

Negli ultimi anni i media hanno trasformato la nostra esistenza, sfumando i confini tra reale e virtuale verso una dimensione *onlife*. Data la pervasività dei media, educare alla cittadinanza digitale è diventato un compito prioritario delle istituzioni educative. Il presente contributo fornisce una cornice teorica, analizzando prima la letteratura pedagogica di base, e poi i documenti di policy europei e italiani. Successivamente presenta una dozzina di risorse per attività a partire dalla scuola dell'infanzia includendo siti internet, giochi, sillabi e testi. Lo scopo è educare alla partecipazione responsabile negli/agli spazi digitali e sociali, in una prospettiva dialogica di sviluppo verticale, multidisciplinare e creativo, superando così una visione tecno-centrica dei media.

1. L'educazione ai media

Negli ultimi anni i media hanno trasformato la nostra esistenza, sfumando i confini tra reale e virtuale, erodendo progressivamente lo spazio individuale, e proiettandolo nella dimensione dell'interazione e della connessione continua. Si tratta cioè della dimensione che Floridi (2015) ha definito *onlife*. Il neologismo è apparso nel *The Onlife Manifesto* all'interno di un'iniziativa europea intesa a fornire agli stati membri strumenti per interpretare e comprendere la dirompente trasformazione digitale. Giocando con i termini *online* e *life*, il

Part of

Seitz, S. & Berti, F. (Eds.). (2024). Einblicke und Ausblicke: Perspektiven für die Bildungsforschung und -praxis – Sguardi e traguardi: prospettive per la ricerca e la pratica educativa. bu,press. <https://doi.org/10.13124/9788860461971>

159



neologismo evidenzia come le nostre esistenze siano ormai ibridate: non sono più le persone a essere online, ma i media che sono *onlife*, essi sono cioè entrati nelle nostre esistenze in modo pervasivo. Si tratta di una condizione inedita, che sfuma i confini tra reale e virtuale: essa erode progressivamente lo spazio individuale, e lo proietta nella dimensione dell'interazione e della connessione continua. Floridi (2018) spiega questo stato utilizzando la metafora delle mangrovie: queste crescono e si sviluppano in uno spazio naturale ibrido, dove acqua salmastra e acqua dolce si mischiano. Il loro stato esistenziale è poco comprensibile se lo si legge dalla sola polarità dell'acqua dolce oppure di quella salata. In modo simile, le nostre società stanno migrando verso un'ibridazione continua tra analogico e digitale, e lo stato *onlife* è comprensibile solo se letto da entrambe queste prospettive.

Risulta quindi necessario sviluppare conoscenze, consapevolezza e responsabilità affinché i futuri cittadini possano essere protagonisti attivi piuttosto che consumatori succubi, diventando cioè *prosumer* e non solo *consumer* in uno spazio interconnesso e *onlife* - così come già suggerito in ambito di economia del consumo da Toffler (1980). In una prospettiva da *prosumer* che al tempo stesso produce e consuma, dunque, l'educazione ai media non è da intendersi come mero utilizzo di strumenti tecnologici. Bisogna, piuttosto, imparare a utilizzare i media in modo consapevole e critico per gestire un panorama mediale in continua evoluzione. Per fare questo la pedagogia dei media concettualizza i suoi contenuti e processi in modi diversi. Buckingham (2020), per esempio, individua quattro aree d'intervento:

1. Il linguaggio: riflettere su come i media utilizzano diverse forme di linguaggio, e come il significato sia dapprima costruito e poi veicolato attraverso diverse combinazioni.
2. La rappresentazione: analizzare le modalità con cui i media rappresentano la realtà, quali elementi si selezionano e quali rimangono esclusi, riflettendo al contempo su come la rappresentazione produca conseguenze su credenze, valori e atteggiamenti dell'opinione pubblica.
3. La produzione: analizzare quali tecnologie si utilizzano per produrre i messaggi, le aziende coinvolte e i loro profitti, riflettendo sia su come i media raggiungono l'opinione pubblica, sia sulle possibilità di scelta che il pubblico può manifestare.

4. Il pubblico: da un lato analizzare come i media individuano e scelgono il pubblico, e dall'altro come le persone usano i media nella loro vita anche in relazione a fattori come genere, età, etnia, classe sociale.

Secondo Rivoltella (2022), invece, l'educazione ai media si può ascrivere a tre dimensioni:

1. Alfabetica: poter accedere alla realtà adottando alfabeti tecnici e linguistici specifici, disporre di competenze informatiche di base e governare le sintassi e le grammatiche dei media digitali.
2. Culturale: accedere al piano dei significati che devono essere costruiti rispettando e conoscendo gli alfabeti di base.
3. Etica: ciascuno può produrre dei contenuti e li può collocare all'interno di uno spazio pubblico, dovendo tuttavia imparare a gestirli responsabilmente, cioè prevedendo possibili conseguenze.

Con Buckingham (2020), infine, si ricorda che i media "sono come l'aria che respiriamo Nel complesso è chiaro che i giovani trascorrono più tempo a interagire con i media che a svolgere una qualsiasi altra attività, incluso il dormire" (p. 9). Se i media sono pervasivi, anche l'educazione ai media non sarà da intendersi come disciplina a sé, ma insegnata in modo cross-curricolare, prevedendo un curriculum verticale lungo la scuola dell'obbligo. Si potrebbe così iniziare dalla scuola dell'infanzia per fornire le capacità di base alfabetiche, culturali, ed etiche, così come suggerito da Rivoltella (2022), costruendo al contempo un curriculum che prenda in considerazione i quattro concetti-chiave che riguardano tutti i media (Buckingham, 2020): il linguaggio, la rappresentazione, la produzione e il pubblico.

2. Le politiche educative europee sull' educazione digitale

Il tema dell'educazione civica digitale si è concretizzato nella legge 92/2019, che propone la *media education* come una delle tre opzioni (assieme alla costituzione e allo sviluppo sostenibile) su cui sviluppare i percorsi cross curricolari obbligatori di educazione civica. Questo importante risultato è stato il completamento di una serie di documenti di policy a livello italiano ed europeo.

Nel 2006 l'Unione Europea istituisce otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, tra cui la competenza digitale (Commissione Europea, 2007, p. 7) definita come:

saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Si noti come la definizione supera le abilità tecniche, inserendo la tematica del loro uso critico e consapevole, nonché della partecipazione responsabile. La recente riedizione delle competenze chiave sposta ancora più l'accento sull'uso consapevole e responsabile, sulla sicurezza e sulla proprietà intellettuale (Commissione Europea, 2019, p. 10):

La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Sulla scorta di queste indicazioni, a partire dal 2010 è nato il framework per la competenza digitale DigiComp. L'ultima versione 2.2 (Vuorikari et al., 2022) individua cinque aree di competenza digitale e 11 competenze¹. DigiComp dettaglia i risultati di apprendimento per ciascuna competenza su 8 livelli, anche ispirandosi all'European Qualification Framework (EQF), e individuando così diversi livelli di competenza dalla secondaria finanche al dottorato, rendendone agevole la validazione e certificazione. La Figura 1 mostra aree e competenze DigiComp.

¹ Da Marzo 2023 è disponibile la traduzione in lingua italiana https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italiano-marzo.pdf



Fig.1 – Quadro concettuale di DigiComp (Vuorikari et al., 2022, p.4).

Successivamente, il Digital Education Action Plan 2021-2027 (Commissione Europea, 2020) stabilisce una visione comune europea per un'educazione digitale accessibile, di alta qualità e inclusiva; lo scopo è promuovere lo sviluppo dei sistemi educativi degli Stati membri nell'era del digitale. Il piano è composto da due azioni: sostenere lo sviluppo di un ecosistema educativo digitale altamente performante, e sviluppare le competenze per la trasformazione digitale. Per quello che riguarda l'utilizzo di internet da parte dei bambini, la Commissione Europea (2022) ha recentemente elaborato una nuova edizione della strategia Better Internet for Kids (BIK+). La strategia è composta da tre azioni:

1. Fornire esperienze digitali proteggendo i bambini da contenuti, contatti, condotte e rischi dannosi e illegali, migliorando il loro benessere attraverso un ambiente digitale sicuro e appropriato all'età, creato in modo da proteggere i loro interessi.

2. Promuovere l'emancipazione digitale cosicché tutti i bambini e specialmente quelli in situazioni di vulnerabilità acquisiscano le capacità di effettuare scelte consapevoli, imparando così a esprimersi negli ambienti digitale in sicurezza e responsabilità.
3. Incoraggiare la partecipazione attiva, facendo sì che i bambini possano manifestare le loro opinioni nell'ambiente digitale, favorendo così attività guidate dai bambini con esperienze sicure, creative e innovative.

L'educazione ai media, inoltre, ha bisogno di insegnanti formati e competenti. Allo scopo la Commissione Europea assieme al Joint Research Centre ha redatto il DigiCompEdu (Redecker, 2017), un framework teorico per le competenze digitali dei docenti a cui le politiche educative di oltre metà Stati membri (Italia inclusa) fanno riferimento. L'obiettivo è quello di fornire un modello coerente che consenta a docenti e formatori di verificare il proprio livello di competenza pedagogica digitale, sviluppandola secondo un modello omogeneo di contenuti e di livelli di acquisizione. Le aree di DigCompEdu illustrate in Figura 2 costituiscono il quadro concettuale per la costruzione di ambienti di apprendimento partecipativi e dialogici, consapevolmente e criticamente sostenuti dalla dimensione digitale.

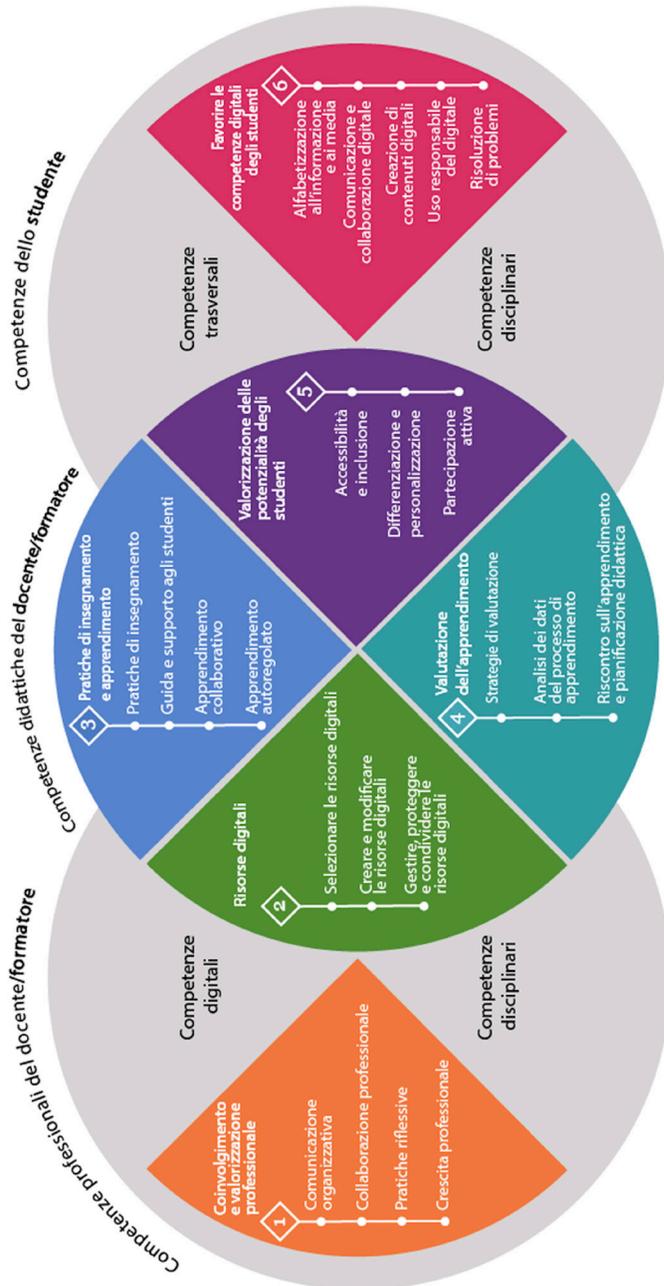


Fig. 2 – Il quadro concettuale DigiCompEdu (Redecker, 2017, p. 15).

3. Le politiche nazionali sull'educazione ai media

Per quello che riguarda il panorama nazionale, si ricordano il programma di sviluppo delle tecnologie didattiche 1997-2000 (C.M. 282/97), e, nel 2002, il programma di formazione insegnanti alle tecnologie di informazione alla comunicazione (ForTIC, C.M. 55/2002). La formazione dei docenti prende forma nella prima formulazione del Piano Nazionale per la Scuola Digitale già nel 2008 (Pasta & Rivoltella, 2022), con gli obiettivi di modificare gli ambienti d'apprendimento e di sperimentare innovazioni didattiche attraverso le tecnologie. Tra il 2008 e il 2012 sono state assegnate 35.114 lavagne interattive multimediali (LIM) con 72.357 insegnanti formati al loro uso sia dal punto di vista didattico che da quello prettamente tecnico. Quest'azione rappresenta il momento critico in cui si è compreso che le tecnologie, da luogo ad hoc (cioè il laboratorio d'informatica), dovevano essere utilizzate nella normale lezione curricolare in classe. Lo strumento informatico diviene così trasversale e a disposizione di tutti gli insegnanti in tutte le discipline e, soprattutto, da utilizzarsi nella pratica didattica quotidiana.

Anche la legge 107/2015 (D.M. 852/2015) sulla Buona Scuola considera il Piano Nazionale Scuola Digitale fondamentale per l'innovazione del sistema scolastico (MIUR, 2015), e individua 35 azioni allo scopo. Secondo il Piano il termine "digitale" non andrebbe inteso secondo una connotazione strettamente tecnologica, ma anzi dovrebbe assurgere a paradigma educativo in cui ambienti, relazioni, metodologie e strumenti si contaminano generando nuovi linguaggi e nuove possibilità (Ravanelli, 2017). Appartiene a questo nuovo paradigma il Curriculum di educazione civica digitale (MIUR, 2018a) che prevede interventi formativi a partire dalla scuola dell'infanzia sino alla secondaria di secondo grado. Il Curriculum copre cinque aree d'intervento:

1. Internet e il cambiamento in corso. Si riflette sui cambiamenti introdotti dal web e su una serie di aspetti della cittadinanza quali espressione, partecipazione, democrazia e governance.
2. Educazione ai media, ovvero sviluppare conoscenze sul funzionamento dei media vecchi e nuovi, così come e sensibilità su rischi individuali e sociali. Come afferma Buckingham (2020, p. 63), infatti, "Lo scopo non è condannare o vietare determinati usi dei social media, ma piuttosto capire come funzionano". Si analizzano così i media non solo in termini di

linguaggio, ma anche di rappresentazioni, affrontando la loro produzione così come la loro dimensione pubblica e privata.

3. Educazione all'informazione (in linguaggio anglosassone *information literacy*), sviluppando le competenze necessarie alla ricerca, all'utilizzo e alla conservazione delle informazioni a seguito della rivoluzione rappresentata dall'infosfera² (Floridi, 2017).
4. Quantificazione e computazione dati, e intelligenza artificiale, sviluppando così competenze di base in campo matematico-statistico e di governabilità dei dati.
5. Cultura e creatività digitale, passando dal ruolo di utente a quello di produttore consapevole di contenuti, sperimentando così nuovi alfabeti, linguaggi e modalità ibride di narrazione (Rivoltella, 2020).

Una questione scottante è rappresentata da quali mezzi tecnologici utilizzare. Il documento *Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola - BYOD - Bring Your Own Device* (MIUR, 2018b) promuove l'utilizzo della tecnologia mobile (e propria) a scuola. Questo utilizzo va effettuato secondo l'autonomia, la comunità scolastica, l'accettazione e la governance della trasformazione digitale. L'intenzione è di rendere consapevoli e partecipi gli studenti, rispettando al contempo la centralità del docente nella scelta dell'utilizzo dei dispositivi sia analogici che digitali nei contesti di insegnamento e apprendimento. Si tratta di un documento diametralmente opposto rispetto alla Circolare del Ministro Fioroni del 2007³; si sceglie così una strada diversa rispetto a quella di altri paesi (come la Francia) che vietano l'uso del dispositivo in classe.

Queste aperture hanno manifestato i loro effetti positivi durante la gestione della pandemia anche se il sistema scolastico ha mostrato ritardi strutturali (Pasta & Rivoltella, 2022, p. 41). La famigerata didattica a distanza (DaD) ha richiesto l'allestimento in tempi brevissimi di una didattica completamente basata su ambienti e strumenti digitali, evidenziando così l'inefficacia della formazione insegnanti pregressa (Agrati, 2021). Al termine DaD utilizzato nella prima emergenza, peraltro, il MIUR (2020) ha poi preferito la locuzione

2 Nella filosofia dell'informazione, la globalità dello spazio delle informazioni; l'infosfera comprende sia i mass media più classici, sia il ciberspazio come Internet e le telecomunicazioni digitali.

3 Prot. n. 30/dip./segr. Roma, 15 marzo 2007.

“didattica integrata dal digitale” (DiD), intesa come modalità innovativa d’insegnamento e apprendimento che integra la tradizionale esperienza di scuola in presenza. La DiD tiene conto del contesto, assicura l’inclusione e la sostenibilità delle attività proposte, e fa sì che metodologie e contenuti vadano oltre una mera trasposizione della didattica tradizionale in classe.

In conclusione, si può affermare che il Piano Nazionale Scuola Digitale (MIUR, 2015), il Curriculum di educazione civica digitale (MIUR, 2018a) nonché il piano per l’uso dei dispositivi personali (MIUR, 2018b) costituiscano una visione sistemica che promuove un uso consapevole delle tecnologie ben distante da una visione riduzionista e meccanicista come quella tecno-centrica. Questa visione è integrata dalla DiD (MIUR, 2020) e dalla legge 92/2019 che promuove l’educazione civica in modo multidisciplinare. In linea con il corso di Scienze della Formazione Primaria presso la Libera Università di Bolzano, il prossimo capitolo suggerisce un possibile percorso di formazione di educazione ai media per gli studenti (futuri docenti) e i docenti in servizio nelle scuole dell’infanzia e primaria. Questo percorso si basa innanzitutto sui principi pedagogici tracciati da Buckingham (2020) e Rivoltella (2022), ma anche sul framework DigiCompEdu; la proposta supporta lo sviluppo della competenza digitale dei docenti dal punto di vista professionale, didattico e metodologico allo scopo di rendere più efficace l’azione didattica e favorire lo sviluppo delle competenze digitali e civiche delle alunne e degli alunni coinvolti nel processo formativo.

4. Un percorso a partire dalla scuola primaria

Lo sviluppo di competenze digitali si configura da un lato come senso critico, consapevolezza e responsabilità (Buckingham, 2020), e dall’altro come ricezione e costruzione di *nuovi alfabeti* (Rivoltella, 2020). Coinvolge il contesto educativo informale e formale, laddove educatori e studenti si attivano in percorsi di *media literacy* che operano sul doppio canale di ricezione e produzione. Qualificare queste dimensioni sin dalla prima età richiede un aggiornamento continuo di conoscenze, ambienti e linguaggi dei media nella duplice dimensione tecnica e critica. Partendo da questi orientamenti pedagogici le proposte a seguire sono pensate in accordo al framework europeo DigiCompEdu,

in una prospettiva dove insegnanti e studenti si co-educano. Le attività sono coinvolgenti e giocose, ed esplorano sia la parte più prettamente alfabetica che quella critico-estetica, rendendo la *media education* una dimensione importante in tutte le materie attraverso una strategia sistematica, coerente e globale (Buckingham, 2020).

4.1 *Happy onlife*. Giochiamo alla consapevolezza

La proposta⁴ si colloca nell'ambito della dimensione alfabetica nonché di quella critico-riflessiva di accesso ai media (Rivoltella, 2020), e utilizza il *gaming* in formato digitale e analogico. Il programma è realizzato dal Joint Researcarci Center dell'Unione Europea. Il sito ha lo scopo di creare e sviluppare sicurezza e conoscenza sull'utilizzo di Internet. Si può giocare anche a piccoli gruppi, condividendo così opinioni e conoscenze. Si tratta di un percorso a quiz sulle tematiche chiave della sicurezza per un uso corretto delle tecnologie digitali insieme a strategie di prevenzione e mediazione per contrastare gli eccessi, e il possibile abuso da parte dei bambini, quale ad esempio il cyberbullismo. Il gioco è disponibile sia in forma di app per le diverse piattaforme, sia in modalità web. Su richiesta è possibile ottenere un toolkit da usare a scuola che ripropone giochi e attività in forma cartacea o proposte artistico-teatrali.

4.2 3,6,9,12. Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali

Il libro di Tisseron (2016) individua quattro tappe fondamentali della vita del bambino: a) tre anni: scuola dell'infanzia; b) sei anni: scuola primaria, c) nove anni: prime consapevolezze; d) undici/dodici anni: passaggio alla scuola media. Queste tappe rappresentano un punto di partenza per capire a che età e con quali modalità i bambini possano interagire con gli schermi, evitando così idealizzazioni o demonizzazioni. Tisseron suggerisce tre direzioni per sostenere i minori nello sviluppo graduale della competenza digitale (le tre A): accompagnamento da parte degli adulti educatori; autoregolazione da parte del bambino; alternanza degli strumenti e dell'offerta. Il CREMIT - Centro Ricerche Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia - eroga an-

⁴ https://joint-research-centre.ec.europa.eu/scientific-tools-and-databases/happy-onlife-play-learn-about-online-safety_en

nualmente un MOOC (Massive Open Online Course) basato su questo testo rivolto non solo a insegnanti e educatori, ma anche a genitori e a tutti coloro che accompagnano i bambini nel loro percorso di crescita dal nido fino alla secondaria inferiore. Il corso è completamente online e gratuito, e fornisce competenze teoriche e strumenti operativi per affrontare la crescente presenza dei media digitali nelle varie età dell'infanzia. I temi del libro e del MOOC permettono di ampliare la riflessione su aspetti centrali nel dibattito sulla presenza dei media nelle diverse età dell'infanzia. Questi materiali costituiscono un fondamento per chi si occupa di *media education* a partire dalle prime età di scolarizzazione, perché coinvolge i genitori in linea con Buckingham (2020, p. 83), secondo cui "la *media education* dovrebbe estendersi anche al di fuori delle istituzioni formali come la scuola."

4.3 Contro il cyberbullismo e l'odio online

Un primo progetto è dedicato agli insegnanti che desiderano avviare un percorso di prevenzione al cyberbullismo e del linguaggio d'odio online in collaborazione con le famiglie. Il toolkit, sviluppato grazie al progetto Voice finanziato dal programma Erasmus+, presenta la metodologia adottata, poi presenta gli strumenti/output del progetto, spiegando inoltre come adattarli al proprio contesto, e offrendo infine linee guida per il coinvolgimento delle famiglie. La cassetta degli attrezzi è composta da due parti: mentre la prima introduce il tema e approfondisce le possibili linee d'intervento tra scuola e casa, la seconda spiega tutti gli strumenti sviluppati dal progetto. Il percorso proposto ha il grande pregio di poter essere condiviso tra scuola e casa, collegando così queste due agenzie educative. Il manuale e i materiali sono disponibili al sito <https://www.zaffiria.it/insieme-e-a-gran-voce-toolkit-voice>. Il secondo progetto è stato realizzato da Acmos (Aggregazione, Coscientizzazione, Movimentazione Sociale) e finanziato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali (<https://controlodio.it/>) costituisce una risposta alla presenza di odio sul web. Il progetto intende: a) trovare gli hate speech (discorsi di incitamento all'odio) attraverso la creazione di strumenti informatici per il rilevamento automatico; b) sensibilizzare la cittadinanza, e in particolare i giovani, all'importanza della comunicazione responsabile; e c) pubblicizzare progetti e realtà che promuovono la cultura della tolleranza in Italia. Sono presenti, inol-

tre, la mappa dell'odio e la mappa della tolleranza, nonché strumenti per tracciare sia i discorsi d'odio che le esperienze che favoriscono inclusione sociale e rispetto della diversità culturale. Il sito e materiali possono essere utilizzati già dalla fine della primaria. Questo progetto qualifica le capacità etiche e di responsabilità personale, passando dalla *pedagogia del controllo* (Rivoltella, 2020) alla *pedagogia del contratto* (Meirieu, 2021), laddove genitori, educatori e figli/studenti condividono le tematiche e partecipano nei processi decisionali.

4.4 Generazioni connesse

Si tratta di un sito co-finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Connecting Europe Facility, programma con cui la Commissione promuove strategie finalizzate a rendere Internet un luogo sicuro per gli utenti più giovani, promuovendone allo stesso tempo un uso positivo e consapevole. Il sito ha approfondimenti su tematiche diversificate quali informazione, sicurezza, protezione, uso degli strumenti e delle piattaforme, modalità di comunicazione, e partecipazione responsabile. La risorsa è progettata per essere fruita in modo diverso a seconda dell'interlocutore: innanzitutto i discenti, ma anche docenti, educatori, genitori, fornendo allo stesso tempo una piattaforma comune di riflessione. Allo scopo si propongono schede con approfondimenti, materiali didattici, e proposte laboratoriali a partire dalla scuola primaria. La risorsa può essere indirizzata a un pubblico eterogeneo; collocando temi come sicurezza online e *fake news* in un quadro ampio ma critico e coerente (Buckingham, p. 76), contribuendo così a una cittadinanza digitale attiva e responsabile.

4.5 Creare con rispetto: Il diritto d'autore

Nell'ambito della *media literacy* è importante educare gli studenti alla cultura del rispetto delle opere artistiche, testuali e concettuali altrui. Bisogna cioè conoscere le licenze Creative Commons che, rispettando il diritto d'autore, permettono a diversi livelli di utilizzare, copiare, distribuire, miscelare, utilizzare un'opera come base di partenza, rispettandone al contempo il copyright. È così possibile costruire la cultura del diritto d'autore già a partire dall'infanzia. Maggiori informazioni sono reperibili nel sito <https://creativecommons.org>.

org/licenses/?lang=it . Il sito <https://www.rawpixel.com/public-domain>, inoltre, permette di accedere alla miglior collezione mondiale di risorse letterarie, artistiche e di design *copyright free* provenienti fra gli altri da: Biodiversity Heritage Library, NewYork Public Library, The Metropolitan Museum of Art. Questo sterminato numero di immagini è stato raccolto e migliorato da musei internazionali, educando così da un lato alla bellezza e alla produzione creativa, e dall'altro alla ricerca negli archivi digitali online e condivisione in rete senza infrangere le licenze di utilizzo. A partire dalla stretta correlazione tra *media literacy* e educazione alla cittadinanza, la proposta qualifica la riflessione sulla responsabilità individuale implicita nell'uso di applicazioni e servizi online collegandosi così alle questioni di *privacy* e al *copyright*, e dunque all'uso corretto di quello che è uno spazio pubblico a tutti gli effetti (Rivoltella, p. 172).

4.6 Comunicare con rispetto: Parole O_Stili

Secondo Rivoltella (p. 196) esistono “processi che hanno disintermediato il rapporto tra consumo, produzione e spazio pubblico, rendendo capace chiunque di creare e pubblicare messaggi”. Ne deriva la forte valenza etica dell'uso dei linguaggi nelle diverse aree del vivere e dell'abitare. Il sito dell'associazione Parole O_Stili è nato a Trieste nel 2016, e promuove i valori espressi nel “Manifesto della comunicazione non ostile” (<https://paroleostili.it/manifesto/>), una carta con dieci principi che sensibilizza gli utenti della Rete alle forme di comunicazione non ostile. Il concetto di base è che “virtuale è reale”, e che l'ostilità in Rete ha conseguenze concrete, gravi e permanenti nella vita delle persone. L'associazione lavora con le scuole, le università, le imprese, le altre associazioni e le istituzioni nazionali e territoriali. Lo scopo è diffondere le pratiche virtuose della comunicazione in Rete e promuovere una consapevolezza diffusa delle responsabilità individuali. Il sito è stato successivamente declinato negli ambiti dell'infanzia, dello sport, della scienza, dell'inclusione nelle aziende, e non ultimo nella politica. Per le scuole, oltre ad attività specifiche legate ai principi del manifesto, sono presenti molti materiali multimediali, libri, strumenti, schede di didattiche, e percorsi formativi, di cui uno riguarda l'educazione civica.

Collegata a questo progetto vi è una *escape room* che permette di riflettere sulla comunicazione non ostile. La Rete, infatti, rappresenta anche un contenitore di risorse create da insegnanti, che prima preparano materiali per i propri alunni e, dopo averli testati, li mettono a disposizione della community. È il caso della maestra Selene che, nel suo blog, condivide riflessioni e risorse per insegnanti della scuola primaria. Tra queste c'è una *escape room* sulla cittadinanza digitale; si tratta di un percorso didattico integrato da materiale musicale, video e immagini, realizzato a partire dal sopracitato Manifesto. Con le sue innumerevoli sollecitazioni il sito sviluppa le capacità di lettura critica, la riflessione e la produzione responsabile di messaggi e artefatti da condividere in rete.

4.7 Dall'informale al formale: Transmedia Literacy

La *transmedia literacy* si sviluppa all'interno dei cosiddetti terzi spazi, cioè di luoghi (come spazi informali quali co-working, cineclub, fablab, etc.) in cui l'attività di costruzione di senso legata alle pratiche mediali è particolarmente agevole (Rivoltella, 2022). A questo progetto internazionale hanno partecipato l'Indire e l'Università di Torino (<https://transmedialiteracy.upf.edu/>). La ricerca studia come i giovani apprendono al di fuori della scuola attraverso l'uso dei media, dei social, e dei videogame. Una volta identificate le strategie e le pratiche di apprendimento nei contesti di apprendimento informali, il gruppo di ricerca le ha tradotte in una serie di attività da proporre all'interno dei contesti scolastici. L'esito è stato un toolkit per l'insegnante che contiene centinaia di attività dedicate all'integrazione delle competenze digitali con contenuti disciplinari e trasversali. Queste attività sono indicate per avviare un progetto di continuità tra scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

4.8 Contrastare la disinformazione con il *gaming*: Goviral

Questa proposta esplora il concetto di rappresentazione secondo Buckingham (2020). Diventando autore virtuale, il discente riflette sulle scelte che si fanno per accrescere la propria popolarità in rete. In questo modo si auto-rappresenta esponendo certi suoi tratti della personalità, e scegliendo situazioni e informazioni che possano impattare sul pubblico. Goviral è un gioco online

(in inglese *serious game*) sviluppato durante la pandemia Covid-19 e nato dalla collaborazione tra il Social Decision-Making Lab dell'Università di Cambridge e il Cabinet Office. Lo scopo è sperimentare i meccanismi che portano alla crescita della popolarità in rete, che è spesso perseguita curvando l'informazione ai propri scopi. Il gioco simula il ruolo di un manipolatore di informazioni (riguardanti il Covid19) che cerca di conquistare i social, in modo da sperimentare le tecniche per manipolare la realtà e verificare il consenso crescente. Le chiavi della manipolazione identificate dal sito, infatti, sono: la carica emotiva, l'uso di finti esperti e il complottismo. Il giocatore esplora queste modalità attraverso delle brevi storie a bivio che procedono per domande a scelta multipla. Il gioco può essere introdotto a partire dalla quinta primaria o in progetti di continuità tra primaria e secondaria di primo grado.

4.9 L'educazione civica digitale progettata da 74 insegnanti-autori

Il libro (Pasta & Rivoltella, 2022) documenta una ricerca azione con insegnanti e ricercatori sulla cittadinanza ai tempi del digitale. La prospettiva è quella dell'insegnante che "conta" perché è consapevole e formato professionalmente. Nella ricerca azione 74 insegnanti hanno contribuito a fornire tracce di lavoro sviluppando il tema della cittadinanza onlife dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di secondo grado. I temi sviluppati si riferiscono ai contenuti del Curricolo Digitale (MIUR, 2018a): comunicazione e condivisione, coding, informazioni, fake news, confronto tra vecchi e nuovi media, responsabilità, *digital library* e altro. Il testo è un punto di riferimento per la formazione dei docenti poiché le diverse proposte didattiche sono supportate dalla riflessione pedagogica.

4.10 Sillabi per lo sviluppo della competenza digitale

Si segnalano due iniziative di costruzione di curriculum per lo sviluppo della competenza digitale, dalla scuola dell'infanzia alla scuola superiore di secondo grado. Entrambe si ispirano al framework DigiCompEdu e si propongono come tracce flessibili e adattabili al contesto. Il *Curriculum per lo sviluppo della competenza digitale* è frutto del lavoro dei docenti della Rete Scuole Valli del

Noce in Trentino con Iprase. Il Curriculum (Iprase, 2022) presenta le aree della competenza digitale e promuove un percorso di sviluppo verticale a partire dal primo biennio della scuola primaria. Esso si basa sulle cinque aree della competenza digitale: alfabetizzazione su informazione e dati; comunicazione e collaborazione; costruzione di contenuti; sicurezza e risoluzione di problemi. Il Curriculum fornisce la descrizione della competenza, le attività proposte per il suo sviluppo e le relative risorse.

La seconda proposta *Crea la tua impronta digitale. Il curricolo per gli studenti* è stato elaborato da oltre 30 scuole del Lazio che lavorano in rete dal 2016 per proporre un sillabo dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di secondo grado. Il sillabo (<https://crealatuaimprontadigitale.it/>) promuove lo sviluppo verticale e graduale delle competenze digitali di base per partecipare responsabilmente e creativamente in una società iper e interconnessa, imparando al contempo a esercitare i diritti e doveri della cittadinanza digitale. Le attività si sviluppano per area tematica (le cinque competenze digitali) e per livello a partire dalla scuola dell'infanzia.

5. Conclusioni

Il contributo ha condiviso alcune riflessioni sull'attuale condizione *onlife* delle nostre esistenze (Floridi, 2015) in riferimento ai media digitali. Questi sono talmente incorporati nelle nostre conversazioni e nelle nostre pratiche da diventare quasi invisibili; i loro effetti, tuttavia, si manifestano nelle relazioni e nella comunicazione in rete. Si può quindi affermare con Rivoltella (2018, p. 98) che i media sono diventati una sorta di "sistema nervoso" di "tessuto connettivo" e non possono più essere ignorati. Dopo l'accelerazione dovuta alla pandemia Covid 19, la scuola italiana sta ancora scontando un ritardo nella formazione dei docenti e, di conseguenza, ha una concezione dei media ancora funzionalista. Il curriculum di educazione civica digitale (MIUR, 2018a) e la legge 92/2019 sull'educazione civica possono costituire un primo stimolo per progettare un percorso verticale e trasversale di educazione ai media.

La rete fornisce già diverse risorse adatte allo scopo, il presente articolo ha inteso selezionarne alcune collegandole alle riflessioni in tema di educazione ai media, per supportare i docenti nella progettazione di percorsi di consape-

volezza, partecipazione, sicurezza, rispetto dei diritti, creazione responsabile di contenuti, comunicazione non ostile, corretta e inclusiva, affinché gli studenti possano costruire forme di cittadinanza attiva e responsabile nei territori onlife. Le attività proposte coinvolgono famiglie, educatori, ma possono raggiungere solo una parte dei soggetti a cui sono indirizzate. Se è vero che la scuola rimane il luogo principale della formazione (Buckingham, 2020), e quotidianamente utilizza media e tecnologie di vario genere, lo fa talvolta in modo limitato e non sempre funzionale. Sono quindi da incentivare i percorsi gradualmente, coerenti e consapevoli per assicurare a tutti gli studenti e studentesse il “diritto fondamentale alla *media education*” (p. 88).

Conoscere i media, capire come funzionano e analizzarne la loro complessità permette un loro uso più consapevole ed efficace. E questo, a sua volta, conferisce alle persone sicurezza e protezione della loro identità, consentendo allo stesso tempo partecipazione attiva, creativa e responsabile, nonché la possibilità di trasformare l'esistente. Secondo Buckingham (2020, p. 88), infatti, “l'educazione dovrebbe fare molto di più che semplicemente consentirci di comprendere e affrontare la realtà esistente: dovrebbe anche incoraggiarci a esplorare alternative diverse e richiedere il cambiamento”. Educare ai media significa, in definitiva, educare al pensiero critico nonché alla cittadinanza attiva e propositiva.

Bibliografia

- Agrati, L. S. (2021). L'emergenza da coronavirus come verifica delle competenze digitali dei docenti. Indagine sulla pregressa formazione in servizio. *Formazione & Insegnamento*, 19(2), 179-192.
- Buckingham, D. (2020). *Un manifesto per la media education*. Mondadori Education.
- Commissione Europea (2006). *Competenze chiave per l'apprendimento permanente*. Un quadro di riferimento europeo. Publications office of the European Union.
- Commissione Europea (2019). *Key competences for lifelong learning*. Publications office of the European Union.

- Commissione Europea (2020). *Digital education action plan 2021-2027. Resetting education and training for the digital age*. Publications office of the European Union.
- Commissione Europea (2022). *A digital decade for children and youth: The new European strategy for a better internet for kids (BIK+)*. Publications office of the European Union.
- Floridi, L. (2015). *The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era*. Springer.
- Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione: come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina.
- Floridi, L. (2018). Soft ethics and the governance of the digital. *Philosophy & Technology*, 31, 1-8.
- Iprase (2022). *Curriculum per lo sviluppo della competenza digitale* (edizione ottobre 2022). <https://curriculum-digitale.iprase.tn.it/>
- Meirieu, P. (2021). Una scuola per l'emancipazione: libera dalle nostalgie dei vecchi metodi e da suggestioni alla moda. Armando.
- MIUR (2014). *Piano Nazionale Scuola Digitale*. https://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/2014_archivio/home03_140601_Piano%20Nazionale%20Scuola%20Digitale.pdf
- MIUR (2015). *Piano Nazionale Scuola Digitale*. https://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf
- MIUR (2018a). *Curricolo di educazione civica digitale*. https://www.generazioniconnesse.it/site/_file/documenti/ECD/ECD-sillabo.pdf
- MIUR (2018b). *Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola - BYOD - Bring Your Own Device*. <https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo+device/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed>
- MIUR (2020). *Linee guida didattica integrata dal digitale*. https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+A+_Linee_Guida_DDI_.pdf/f0eeb0b4-bb7e-1d8e-4809-a359a8a7512f
- Pasta, S. & Rivoltella, P. C. (2022). *Crescere onlife. L'educazione civica digitale progettata da 74 insegnanti-autori*. Scholé.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, Part 1. *On the Horizon*, 9, 3-6.

- Ravanelli, F. (2017). L'e-portfolio come dispositivo per accompagnare la formazione degli insegnanti nel quadro del PNSD. *Media Education*, 8(2), 196-210.
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators. Publications office of the European Union*. <http://dx.doi.org/10.2760/159770>
- Rivoltella, P. C. (2018). Il futuro della rete: Educazione e cittadinanza digitale. *Rivista di Scienze dell'Educazione*, 56(3), 330-339.
- Rivoltella, P.C. (2020). *I nuovi alfabeti. Educazione e culture nella società post-mediale*. Scholé.
- Rivoltella, P. C. (2022). Educating to digital citizenship: Conceptual development and a framework proposal. *Journal of E-learning and Knowledge Society*, 18(3), 52-57.
- Tisseron, S. (2016). 3-6-9-12: *Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*. La Scuola.
- Toffler, I. (1980). *The third wave*. Bantam.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigiComp 2.2: The digital competence framework for citizens. With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union. <http://dx.doi.org/10.2760/115376>