TEMA

Educarsi alla sicurezza giocando: DigComp – Happy OnLife

Sandra Troia

www.cittadinanzadigitale.eu – *sandratroia1973@gmail.com*

Maturare le competenze di cittadinanza (digitale)

L'articolo descrive esperienze di formazione condotte in Gran Bretagna in ambiente extra-scolastico e rivolte ad un target composto da minori (tra gli 8 e gli 12 anni) e adulti (tutor e/o genitori dei giovani partecipanti).

Le attività sono state progettate con l'obiettivo di realizzare forme di apprendimento non formale ed informale, utilizzando come riferimento DigComp 1.0 e Happy OnLife di cui si fornisce una sintetica presentazione.

Minori ed adulti sono stati stimolati a condividere conoscenze, esperienze e competenze e a "crescere insieme" come cittadini competenti digitali.

[…] Attualmente, l'apprendimento del funzionamento del mondo digitale avviene principalmente tra pari e si concentra sull'esperienza ludica e di condivisione. A volte, l'adulto è quasi estraneo a questo processo. […] i codici e le regole non si apprendono solo con l'uso dello strumento: la presenza dell'adulto permette l'integrazione dell'uso con i sistemi di valori, il pensiero critico e la consapevolezza dei possibili rischi. L'adulto è in grado di garantire esperienza, saggezza ed equilibrio. […] https://ec.europa.eu

Emergenza sicurezza?

Il tema della sicurezza negli ambienti digitali è spesso sottovalutato.

Il Centro Studi Investimenti Sociali nel 2016 ha intervistato 1.727 Dirigenti Scolastici italiani per la ricerca"*Verso un uso consapevole dei media digitali*" [1] che ha curato in collaborazione con la polizia Postale e delle Comunicazioni.

Le indicazioni ricavate fanno emergere l'urgenza di un'azione finalizzata a rendere sistematica la riflessione sui comportamenti connessi all'utilizzo degli strumenti tecnologici che coinvolga in modo attivo e congiunto allievi, genitori e personale scolastico.

Il 52% dei Dirigenti Scolastici interpellati ha dovuto gestire casi di *cyber*bullismo, il 10% di*sexting* e il 3% di *grooming*. L'81% dei partecipanti all'indagine ha affermato, inoltre, che i genitori tendono a minimizzare il problema, il 49% ha sostenuto che la maggiore difficoltà da affrontare è rendere consapevoli i genitori della gravità dell'accaduto in casi di *cyber*bullismo e, infine, l'89% che l'esempio dei genitori influenza (molto o abbastanza) il comportamento dei*cyber*-aggressori. Il 48% delle scuole dichiara di aver avviato programmi di contrasto al*cyber*bullismo, il 43% ha aperto uno sportello dedicato e il 51,8% ha attivato programmi di informazione rivolti ai genitori [2].

Una strategia condivisa: essere competenti digitali

Il Piano Nazionale Scuola Digitale [3] mette in evidenza la necessità di continuare con determinazione il processo di digitalizzazione delle scuole in modo organico e con modelli condivisi per la descrizione delle competenze. Richiama l'attenzione sulla disponibilità di*framework* utili alla progettazione, realizzazione e valutazione di percorsi di educazione alla cittadinanza digitale, tra cui, il quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali DigComp [4].

L'esperienza formativa a vocazione digitale, in contesto scolastico o/e extrascolastico, è un elemento determinante per il conseguimento degli obiettivi per la crescita nell'Unione europea (UE) fissati per il 2020. L'agenda digitale europea [5] propone di impiegare al meglio il potenziale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per favorire l'innovazione, la crescita economica e il progresso sviluppando e migliorando le competenze dei cittadini anche in tema di sicurezza digitale.

Nella primavera del 2016 è stato pubblicato l'aggiornamento del framework europeo DigComp (*DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model [6]*). Esso contiene la descrizione di esempi di impiego del modello DigComp, tra questi è il progetto Happy OnLife (*Empowering children and adults for a safe and responsible use of ICT*) [7] che propone attività ludico-educative per unafrequentazione sicura e competente della rete.

Perché DigComp?

DigComp nasce da un'intensa attività di ricerca condotta dall'Istituto di prospettiva Tecnologica (IPTS) della Commissione Europea con il contributo fornito da *stakeholder* ed esperti internazionali; consente di operare una descrizione condivisa delle competenze digitali dei cittadini europei.

DigComp 1.0 si pone come un meta-framework rispetto agli attuali framework, iniziative, curricula e certificazioni, può essere impiegato per paragonare certificati e percorsi di apprendimento anche tra più Paesi. È un modello già utilizzato a livello

europeo nella scuola dell'obbligo, per la formazione degli insegnanti e per corsi diretti a cittadini adulti; inoltre è usato per definire le competenze digitali di determinate categorie di lavoratori e come strumento per facilitare l'autovalutazione e la descrizione delle competenze digitali (si veda il sito https://europass.cedefop.europa.eu/it/home).

Suggerisce possibili collegamenti rintracciabili tra le competenze digitali specifiche e quellechiave dell'apprendimento permanente che possono risultare un prezioso riferimento per la definizione di progetti formativi (Annex V DigComp 2013).

DigComp 2.0 (I Fase)

La Ia Fase dell'aggiornamento DigComp 2.0 conferma la precedente organizzazione del framework in competenze specifiche in 5 aree di competenza. Il modello presentato appare alleggerito da alcune ripetizioni presenti nella precedente versione e messo al passo con riferimenti a nuove norme europee (come, per esempio, quelle relative alla protezione dei dati personali o al diritto di essere dimenticati); sono presenti novità legate al vocabolario e aidescrittori delle aree e delle competenze.

Corposa è la sezione dedicata alla descrizione di esempi di implementazione del modello DigComp in ambito europeo che risulta organizzata in tre macro-sezioni:

- formulazione di politiche e supporto,
- progettazione di percorsi formativi riferiti a vari target,
- valutazione e certificazione.

Nella versione 2.0 è introdotta l'espressione "ambiente digitale" che consente di superare l'indicazione di tecnologie specifiche e di abbracciare sia l'uso dei personal computer (desktop, laptop, netbook o tablet) che dei device mobili (smartphone, oggetti tecnologici indossabili), delle console di gioco, degli e-book readers, ovvero di di tutto ciò che ci mette "in rete". Importanti integrazioni si riferiscono al tema della sicurezza intesa come protezione della privacy e dei dati personali.

Competenze chiave utili a "costruire" la sicurezza digitale sono individuabili nelle aree 2 e 4 di DigComp 2.0:

Area 2 Comunicazione e collaborazione

- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

Area 4 Sicurezza

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Tutelare la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

Happy OnLife

Happy OnLife, a cura del Centro Comune di Ricerca della Commissione europea – Istituto per la protezione e la sicurezza dei cittadini, è una raccolta di progetti, attività

e strategie per promuovere la condivisione dell'esperienza digitale tra insegnanti, genitori e bambini tra gli 8 e i 12 anni.

Ha una struttura simile a quella del gioco dell'oca e si compone di quiz. L'obiettivo è favorire la riflessione sul tema della sicurezza in rete e sulle opportunità di una partecipazione digitale attiva. Gli argomenti delle domande dei quiz sono: l'uso di internet, i social network, i giochi online. Le attività sono formulate in modo da stimolare la discussione tra i moderatori (gli adulti) e i giocatori (i bambini) e, in tal modo, favorire l'acquisizione e il consolidamento delle competenze.

Il gioco in lingua italiana è disponibile in una versione da stampare (*board game*) e in una versione digitale. Oltre al gioco, sono state elaborate 16 schede di attività (la guida completa è consultabile QUI).

Figura 1 – Board game di Happy Onlife.

Testing Happy Onlife

L'esperienza di apprendimento realizzata è stata diretta a:

famiglie italiane appartenenti alla comunità del personale militare prestante servizio presso il Comando NATO marittimo in Regno Unito [8];

famiglie ed educatori del Wolf Cub Pack del 2th Amersham on the Hill Scout Groups [9].

In particolare si è inteso favorire il consolidamento delle competenze digitali specifiche DigComp 1.0 connesse al tema della sicurezza (2.5 Netiquette, 2.6 Gestire l'identità digitale, 4.1 Proteggere i dispositivi, 4.2 Proteggere i dati personali, 4.3 Tutelare la salute) mettendole in relazione con le competenze chiave dell'apprendimento permanente.

Figura 2 – Relazione tra competenze chiave dell'apprendimento permanente e competenze digitali per la sicurezza (Annex V DigComp 2013).

Per il percorso è stato impiegato il board game cartaceo di Happy Onlife che si compone di 40 carte "Sfida" (di cui 10 carte "Resta connesso!", 10 carte "Ferma il bullo!", 10 carte "In guardia!", 10 carte "Gioca sicuro!"), 10 carte "Anti-virus", un tabellone, dado e pedine colorate. Lo scopo del gioco è arrivare per primi alla casella "Finish" rispondendo in modo corretto ai quesiti proposti nelle carte "Sfida". Ciascuna partita può essere giocata da 2-6 giocatori (o squadre con 2/3 componenti per team) ed è suggerita la presenza di un moderatore (docente-facilitatore-genitore). Sebbene il gioco sia stato ideato per bambini e ragazzi (dagli 8 anni) è consigliato anche agli adulti; si svolge a turni ed i giocatori avanzano nelle caselle, contrassegnate da numeri e vari simboli delle carte "Sfida", lanciando il dado.

Il moderatore, o un concorrente, legge le domande al giocatore/squadra in quel momento sfidante. Sono inoltre presenti caselle "Anti-virus" che danno diritto ad una carta jolly, essa può essere utilizzata nel caso ci si fermi in una delle due caselle "Virus" che obbligano alla perdita di un turno di gioco. Carte "Anti-virus" possono infine essere guadagnate dai concorrenti rispondendo correttamente a domande "Sfida" speciali contrassegnate da una stella gialla. Le domande dei quiz consentono la scelta tra 3 opzioni di cui 1 o 2 corrette.

Alcuni degli argomenti dei quiz con cui i giocatori si sono misurati sono stati: uso di internet, social network, giochi on line. Ai giocatori è stato chiesto di indicare: a quale età è possibile aprire un profilo Facebook, quale modalità di condivisione è preferibile per un video personale con amici e familiari, il comportamento da tenere in caso di contatti che assumono atteggiamenti sgradevoli o aggressivi, come agire se persone conosciute solo virtualmente propongono incontri, il modo corretto di citare fonti,

come gestire i tempi di navigazione o di gioco on line per la tutela del benessere psicofisico.

Figura 3 – Sessione di gioco di Happy Onlife di famiglie italiane residenti in Regno Unito [10].

Per l'attività destinata alla comunità italiana è stato impiegato il *board game* cartaceo disponibile nella lingua madre dei partecipanti e sono state introdotte piccole variazioni alle regole di gioco. A tutti i giocatori è stata data l'opportunità di concorrere alla soluzione dei quiz proposti ad ogni turno, prevedendo bonus in caso di risposta esatta e penalità in caso di risposta sbagliata. L'intento di tali modifiche è stato quello di valorizzare e premiare la competenza dei soggetti e limitare il peso di possibili vantaggi legati ad un risultato fortunato nel lancio dei dadi del gioco. Essere cittadini competenti digitali … non è questione di fortuna ma di apprendimento ed aggiornamento costante.

Figura 4 – Sessione di gioco di Happy Onlife di famiglie ed educatori del Wolf Cub Pack Scout Groups [11].

Nell'esperienza formativa diretta al Wolf Cub Pack del 2th Amersham on the Hill Scout Groups, suddivisi i partecipanti in vari tavoli composti da 6 giocatori ed un moderatore adulto, presentati regole e scopo dell'attività, si è avviata la sessione di gioco che ha avuto una durata di circa 40 minuti. È stata sperimentata la versione del gioco *"do-it-yourself"*ovvero *board* e carte sono state stampate utilizzando il modello digitale in lingua inglese disponibile online.

A completamento dell'attività ogni gruppo è stato invitato ad individuare 10 suggerimenti per essere sicuri online e "raccontarli" impiegando un modello

di *storyboard* fornito su supporto cartaceo. Una descrizione dettagliata del percorso realizzato (*"Scouts. To be prepared… "alla sicurezza nell'ambiente digitale" [12]*) e un approfondimento sul tema delle competenze DigComp (*Sicuri on line. Le competenze per la sicurezza DIGCOMP*) sono state presentate nell'ambito dell'edizione 2016 di Didamatica ed attualmente consultabili online [13].

L'impiego del *toolkit* Happy OnLife è stato inoltre promosso in Italia nell'ambito dei percorsi di formazione diretti ai docenti dei Team dell'Innovazione Digitale PNSD [14] a cura del Polo Formativo Regionale della Puglia [15].

Conclusioni

Le attività condotte hanno avuto un riscontro decisamente positivo, la proposizione del tema della sicurezza in modalità didattico-ludica ha stimolato l'interesse e contribuito a rendere vivo il coinvolgimento su temi generalmente considerati ostici.

È emerso che un numero elevato di minori non rispetta le indicazioni relative all'età minima per l'utilizzo di alcuni servizi digitali, con la complicità attiva o silente delle figure genitoriali. Si trova per questo a mettere in pericolo la propria sicurezza abitando ambienti digitali senza adeguate competenze e maturità.

Un interessante modello a cui guardare per la progettazione di esperienze formative sul tema della sicurezza on line dei minori è *"Digital Citizen" (http://scouts.org.uk).*

Educare i più giovani ad essere cittadini competenti digitali è un obiettivo fortemente sentito in Regno Unito. Gli scout possono guadagnare riconoscimenti (badge) relativi alla propria competenza digitale attraverso il completamento di una serie di compiti (task).

Nel percorso *Digital Citizen* l'obiettivo principale è educare, ed educarsi attraverso il fare, ad essere consapevoli dei rischi connessi all'ambiente digitale e a sapersi proteggere. *"Complete every task to achieve Stage, showing that you have thought about the potential risks and how to stay safe for each activity"*: un invito a portare a termine tutti compiti assegnati dimostrando di aver riflettuto su potenziali rischi e modalità per tutelare la sicurezza [16].

Certamente potrà tornare utile, per dare l'avvio a dibattiti e nuove iniziative, condividere con gli studenti italiani il manifesto frutto della collaborazione dell'associazione Scout e Vodafone UK contenente 6 semplici indicazioni per un uso delle tecnologie sicuro, intelligente, creativo e responsabile:

Usare il digitale per apprendere ed acquisire nuove competenze.

Condividere le proprie avventure (scout) ed ispirare altri coetanei.

Sapere quando è tempo di mettere da parte la tecnologia e dedicare, secondo un giusto bilanciamento, le attività "a video" e quelle all'aria aperta.

Utilizzare le competenze digitali per supportare la famiglia e la comunità.

Usare il digitale per essere creativi.

Tutelare la propria sicurezza online e conoscere i rischi dell'ambiente digitale.

Cresciamo, insieme e in sicurezza, cittadini digitali competenti!

Sitografia

1. www.interno.gov.it/sites/default/files/allegati/indagine_censis_polizia_postale.pdf
2. http://didamatica2016.uniud.it/proceedings/dati/articoli/paper_67.pdf
3. http://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf
4. http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359 – http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2016/07/DigComp-2.0.pdf
5. http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=URISERV%3Asi0016
6. https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework
7. https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities
8. https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/empowering-children-and-adults-safe-and-responsible-use-ict-happy-onlife-experience-project-572-e – 5.1.2. Testing Happy Onlife to teach Civic Digital Education to Italian and English children in London
9. http://didamatica2016.uniud.it/proceedings/dati/articoli/paper_94.pdf
10. https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/empowering-children-and-adults-safe-and-responsible-use-ict-happy-onlife-experience-project-572-e – 5.1.2. Testing Happy Onlife to teach Civic Digital Education to Italian and English children in London
11. http://didamatica2016.uniud.it/proceedings/dati/articoli/paper_94.pdf
12. http://didamatica2016.uniud.it/proceedings/dati/articoli/paper_94.pdf
13. http://didamatica2016.uniud.it/proceedings/dati/articoli/paper_67.pdf
14. http://www.slideshare.net/sandratroia1/pnsd-2016-innovare-la-scuola-dei-nuovi-cittadini-digitali-1
15. http://www.itdeleddalecce.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=1255&catid=92
16. http://didamatica2016.uniud.it/proceedings/dati/articoli/paper_94.pdf