AICA

SIe-L

BRICKS

FOCUS SU

Educazione alla cittadinanza digitale, all'uso della rete e dei Social Nwtwork

ANNO 7 NUMERO 3

Settembre 2017

ISSN: 2239-6187

BRICKS

www.rivistabricks.it

www.aicanet.it

www.sie-l.it

Editori

AICA - Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico
www.aicanet.it

SIe-L - Società Italiana di e-Learning
www.sie-l.it

Direttori

Antonio Fini
Pierfranco Ravotto

Redazione

Giuseppe Corsaro
Antonio Fini
Paola Limone
Mara Masseroni
Pierfranco Ravotto
Nicola Villa

Editing

Nicola Villa

This opera is licensed under a Creative Commons Attribuzione - Non commerciale 2.5 Italia License http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/it/.

©2017 AICA - SIe-L

BRICKS

Anno 7 - n. 3 - Settembre 2017

A. Fini
pag 5 In questo numero

Tema del numero: Educazione alla cittadinanza digitale, all'uso della rete e dei Social Network

C. Cossu
pag 9 Da un contesto locale ad una consapevolezza Europea con ASOC e il progetto sul Porto "Janna de Mare"

V. Cavicchi
pag 23 Per.dono

F. Cortimiglia
pag 29 Tesi per l'educazione digitale nella scuola democratica

P. Alviti
pag 36 Fieri della propria impronta digitale

F. Filippazzi
pag 39 Giovani navigatori alla prova - Un'analisi dei risultati di Web Trotter 2017

R.G. Pensa, A. Torasso
pag 45 Social4School: la rete è un gioco

A. Bove, B. Ruggiero
pag 52 Educazione all'informazione, una bussola per i prosumer

L. Bombieri
pag 57 Twitter: istruzioni per l'uso (in classe)

L. Scalzullo
pag 66 Cittadinanza digitale, tra Open Data e integrazione col territorio

V. Pace
pag 75 Bit Gener@tionInternational - #ETwCitizen16

A. Carrozzini
pag 81 Tutto agisce su tutto - Percorso di sensibilizzazione sul bullismo e sul cyberbullismo basato sull'analisi del Romanzo-Serie "Tredici"

F. Palareti
pag 98 "Il consenso in ambiente digitale: percezione e consapevolezza" - Risultati dell'indagine Ipsos 2017

M.S. Perrone
pag 103 Documentare la scuola e la didattica: un'occasione per educare all'utilizzo consapevole dei social network

Competenze e Certificazioni

P.Ravotto
pag 113 DigComp versione 2.1 e DigCompEdu

Progetti Europei

P. Ravotto
pag 128 OpenQAsS: un progetto sulla Qualità nella scuola

Dalla Rete

A. Zarzana
pag 140 Intervista ad Andrea Armellini, ideatore di Socloo, Social Network Didattico, made in Italy al 100%

In questo numero

Educazione alla cittadinanza digitale, all'uso della rete e dei Social Network

di Antonio Fini

"Non esistono più, infatti, barriere tra la vita digitale e quella reale: quello che succede on-line sempre più spesso ha impatto fuori da Internet, nella vita di tutti i giorni e nei rapporti con gli altri"

Questa frase è tratta dall'opuscolo "Social Privacy" del Garante della Privacy e risale al 2014.

La vita è una sola, dunque. Non c'è un "mondo digitale" ma soltanto IL mondo, nel quale la rete, volenti o nolenti, ha cambiato molti aspetti della vita quotidiana.

Il filosofo Luciano Floridi, a questo proposito, ha coniato il neologismo *onlife*, per rappresentare lo stato permanentemente in bilico tra online e offline nel quale ci troviamo durante quasi tutta la nostra esistenza.

Bricks, in questo numero, si occupa di **cittadinanza digitale**, con particolare attenzione all'uso dei social network.

Probabilmente è un titolo sbagliato, almeno nell'uso dell'aggettivo.

Certo, siamo una rivista che si occupa di digitale, e forse per questo ci teniamo a farlo notare! Forse, tra non molto, però, sarà il caso di abbandonarlo. Cittadinanza, e basta.

Come anche scuola, e basta.

Cittadini di una società che "dipende" sempre più dal digitale, docenti e studenti di una scuola che opera in questo tipo di società.

Nel frattempo però, le questioni portate in primo piano dalle tecnologie, relativamente ai comportamenti e alle loro conseguenze, ma anche alla necessità di ripensare alcune pratiche che, a causa del digitale, risultano completamente trasformate in tempi rapidissimi, che non ci danno il tempo di abituarci in modo graduale.

Pensiamo ad esempio alle *fake news*, un termine che è entrato con prepotenza nel nostro quotidiano. Le notizie false, la manipolazione dell'informazione, non è certo pratica recente e tutti conosciamo numerosi episodi risalenti all'antichità (mi viene in mente Nerone, tanto per citare un caso ...eclatante), tuttavia la pervasività del digitale amplifica oggi questo fenomeno, che finisce per essere percepito a sua volta come pervasivo.

In questo scenario, e non potrebbe essere altrimenti, emerge più che mai l'importanza del ruolo della scuola. Un'istituzione che ha sempre avuto tra i suoi compiti e anzi tra gli obiettivi più alti proprio l'educazione del cittadino. Il cittadino di oggi non può prescindere dal digitale. Non è il cittadino ad essere "digitale", è il digitale che occupa una parte sempre più ampia della cittadinanza.

Come di consueto, nello spirito della condivisione delle pratiche, il numero contiene soprattutto le narrazioni di diverse esperienze, da parte di insegnanti impegnati in questo arduo compito di bilanciare le istanze tradizionali della scuola "istruttiva" con quelle, più che mai necessarie, dell'educazione alla cittadinanza.

Costantina Cossu racconta un percorso di educazione alla cittadinanza digitale sviluppato in una secondaria superiore di Alghero e parte della più ampia iniziativa "A Scuola di Open Coesione". Nel progetto "Janna de mare" gli studenti hanno fatto del *Data Journalism* su un nodo locale importante, quello del porto: hanno effettuato ricerche in rete, negli open data, hanno intervistato sindaco e esperti, hanno diffuso le informazioni tramite un sito web, i social network, pubblicazione di articoli e blog. Hanno organizzato, in occasione dell'Open Data Day, un evento pubblico.

Veronica Cavicchi nel suo articolo relaziona su un ricchissimo progetto finalizzato all'educazione e alla gestione delle emozioni e alla sensibilizzazione verso il disagio psichico. Ci vengono presentate anche unità formative dedicate ai temi della *Web reputation*, della Sicurezza in Rete, dell'Uso consapevole e sicuro della Rete, della prevenzione al bullismo e al cyberbullismo.

Anche in questo caso la Scuola ha saputo mettere in atto strategie e percorsi a partire da alcuni fatti incresciosi avvenuti tra studenti, trasformando un momento di difficoltà in una potente risorsa.

Francesco Cortimiglia, formatore OPPI e ricercatore della Fondazione Fazio-Allmayer di Palermo, propone 10 tesi per l'educazione digitale nella scuola democratica. "La familiarità con gli strumenti tecnologici - scrive - va accompagnata, nelle nostre scuole, da una riflessione sulle conseguenze delle modificazioni introdotte da Rete e digitalità nell'ambiente di apprendimento, a partire dal complessivo ripensamento del significato della relazione educativa nella nuova dimensione presenza-distanza prodotta dalla virtualità".

Pietro Alviti presenta l'intervento fatto nel suo Liceo, in provincia di Frosinone, sul tema delle "impronte" che si lasciano nell'attività in rete e, in particolare, nei social network. "L'itinerario - racconta - non si è limitato soltanto all'analisi e all'identificazione delle caratteristiche di ciascun social ma ha puntato alla promozione di sé stessi sul web".

Franco Filippazzi, AICA, analizza i risultati della competizione Webtrotter. I risultati di 800 squadre con 3.200 studenti, offre un interessante quadro della capacità di cercare e valutare le informazioni da parte degli studenti.

Ruggero Pensa, ricercatore dell'Università di Torino e **Antonella Torasso**, insegnante di scuola primaria, presentano un progetto realizzato in alcune scuole primarie piemontesi, diretto agli alunni delle classi quarte e quinte, età "critica" che per molti bambini coincide con il possesso del primo smartphone. Il tema è la privacy e la particolarità è l'uso di un ambiente "simulato" di social network nel quale, anche con modalità di gioco, i bambini sono portati a riflettere sui comportamenti in rete.

Annamaria Bove insegna Lettere nella scuola secondaria di primo grado ma la sua passione è il giornalismo. Assieme a **Barbara Ruggiero**, giornalista pubblicista, propone una riflessione sul tema dell'information literacy, argomento, come anticipato in introduzione, di estrema attualità, stante la apparentemente inarrestabile diffusione di "bufale" e notizie false, veicolate attraverso i social network. Le autrici si soffermano, naturalmente, sul ruolo della scuola.

Lucia Bombieri insegna inglese in una primaria in provincia di Padova ed ha sperimentato l'uso di twitter con un profilo di classe @LordEnglish27. Prima produzione di brevi testi in lingua inglese, poi uso per la ricerca, reperire fonti e citazioni. E, contemporaneamente, educazione all'uso dei social.

Luca Scalzullo illustra due progetti che ha sviluppato con una sua classe in un comprensivo in provincia di Salerno, progetti centrati sugli open data. In un caso hanno realizzato, con Arduino, una stazione meteo capace di rilevare la quantità di gas presente in aria e hanno mappato i dati con Umap. Nell'altro, sempre con Umap, hanno mappato scritte murali presenti nella loro città.

Vincenzina Pace, di un Istituto comprensivo di Chieti, parla di un progetto eTwinning che ha coinvolto la sua e altre scuole italiane e lituane sul tema della cittadinanza digitale. In una logica BYOD, gli allievi hanno prodotto collaborativamente una rivista usando Padlet, Tackk on line, Google Drive e il Twinspace, Madmagz, epubEditor, Impari, Adobe Spark, Canva, Google presentazioni e Jimdo.

Antonella Carrozzini ha affrontato la discussione con i propri studenti su bullismo e cyberbullismo a partire da una serie tanto di successo quanto inquietante, visibile sul servizio di streaming Netflix: TH1RTEEN R3ASONS WHY. I risultati di un sondaggio svolto fra gli studenti offre un interessante spaccato su cosa pensano.

Francesca Palareti, Università di Firenze, analizza i risultati emersi da una ricerca sull'utilizzo delle tecnologie digitali - curata da Ipsos per ***Save the Children*** alla vigilia del Safer Internet Day - su temi quali Affidabilità di una notizia, Accesso ai dati, Privacy e intimità online.

Infine, **Stella Perrone** relaziona in modo dettagliato sulla storia e i processi di implementazione del sito scolastico del suo Istituto: spazi istituzionali affiancati via

via da spazi secondari sempre più ricchi, diversificati e gestiti direttamente da docenti e studenti. Importante la sezione dell'articolo in cui la collega racconta come da un'esperienza di gestione errata di un social network la scuola abbia saputo trarre spunto per attività coinvolgenti di sensibilizzazione.

La rubrica **Competenze e Certificazioni** propone due quadri delle competenze digitali che si stanno affermando quali standard di riferimento. Il primo è DigComp, il Quadro di riferimento della Competenza Digitale richiesta a tutti i cittadini per il lavoro, per lo sviluppo personale e per l'inclusione sociale giunto alla versione 2.1. Il secondo è DigCompEdu: le competenze digitali riferite alla professionalità docente. A presentarceli è **Pierfranco Ravotto**, co-direttore della rivista.

Nella rubrica **Progetti europei**, è ancora **Pierfranco Ravotto** a raccontarci il progetto europeo OpenQAsS che si è appena concluso. Si tratta di un progetto Erasmus + sul tema della qualità nella scuola e nella formazione professionale in cui è stato progettato, fra l'altro, un corso in rete per gli insegnanti.

Per la rubrica **Dalla Rete**, Alessandra Zarzana, intervista **Andrea Armellini**, ideatore di Socloo, una piattaforma di social network progettata per le esigenze specifiche delle scuole, realizzata e gestita in Italia. L'intervista è dunque l'occasione per conoscere questo servizio, offerto gratuitamente alle istituzioni scolastiche, e proprio il tema della "gratuità" vs "sostenibilità" è tra gli argomenti trattati.

Concludo augurando a tutti una buona lettura e invitando alla condivisione e alla discussione attraverso i consueti spazi social.

TEMA

Da un contesto locale ad una consapevolezza Europea con ASOC e il progetto sul Porto "Janna de Mare"

ASOC 2016-17: La Sardegna diventa "Best practice"

Costantina Cossu

Ambassador Scientix Italy, IIS "E. Fermi", Alghero (SS)

c.tina@tiscali.it

keywords: *cittadinanza attiva, cittadinanza digitale, Open Data, Data Journalism, monithon, politiche di coesione, e-governance, e-democracy , e-government*

Introduzione

Partendo dal presupposto che l'accesso ad Internet sia un diritto fondamentale di tutti per la crescita, il libero confronto e la condivisione della conoscenza, più volte mi sono chiesta ma la scuola è nelle condizioni di istituire percorsi di "cittadinanza digitale"? Percorsi e progetti per educare i giovani all'uso positivo e consapevole dei media e di internet? Percorsi di *information literacy*, di lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali? Dopo l'esperienza ASOC, che parte dalla conoscenza e analisi degli *Open Data*, rispondo in modo affermativo perché l'esperienza ASOC ha permesso la comprensione e l'uso dei dati facendo riferimento all'*open governmen*t, al monitoraggio civico e al *data journalism*.

Cos'è ASOC?

ASOC è l'acronimo di "A Scuola di Open Coesione", il progetto innovativo di didattica sperimentale rivolto alle scuole secondarie superiori di ogni tipo, che promuove principi di **cittadinanza attiva e consapevole** realizzando attività di **ricerca e monitoraggio civico** dei finanziamenti pubblici attraverso l'impiego di **innovative tecnologie di informazione, comunicazione e *Data Journalism***, lo sviluppo di competenze digitali e l'uso dei **dati in formato aperto (*Open Data*)**, per aiutare gli studenti a conoscere e

comunicare, con l'ausilio di **tecniche informatiche, statistiche e giornalistiche**, come le politiche pubbliche e, in particolare, le politiche di coesione, intervenendo nei luoghi dove vivono.

I numeri

L'edizione 2016-2017 ha visto una crescita esponenziale con la partecipazione di ben 196 scuole, con circa 5.000 studenti, 350 docenti e con la collaborazione attiva di 30 antenne *Europe Direct* e di 60 Associazioni "Amici di ASOC".

Anno	Scuole	Studenti	Docenti	Antenne Europe Direct	Associazioni
2016/17	196	5000	350	30	60
2015/16	120	2500	150	28	63
2014/15	86	1000	90	np	np
2013/14	7	150	9	np	np

La **community delle scuole ASOC** si è notevolmente accresciuta nel tempo. Un patrimonio di esperienze e conoscenze dove interagiscono studenti e docenti, referenti *Europe Direct*, esponenti delle Associazioni, esperti di politiche di coesione, monitoraggio civico, open data, comunicazione e la società civile.

I riconoscimenti

Il progetto ASOC è citato nel Piano Nazionale Scuola Digitale del **MIUR** come buon esempio di progetto di monitoraggio civico e *data-journalism* in grado di implementare l'uso attivo delle dinamiche tecnologiche e *online*.

Ha ricevuto ampio risalto come *best practice* internazionale per l'utilizzo degli *open data* in ambito didattico nel volume "Open Data as Open Educational Resources", pubblicato online da **Open Knowledge Foundation** (OKFN), la fondazione internazionale *non profit* che promuove l'accesso libero alla conoscenza attraverso l'apertura dei dati e delle informazioni.

A Scuola di OpenCoesione è al centro di due importanti ricerche: una condotta dall'Università Cattolica di Milano nell'ambito del Laboratorio sulla valutazione delle politiche IMPACT e finalizzata a misurare la *civicness* degli studenti come insieme di competenze utili all'esercizio della cittadinanza attiva, e una promossa da Open Government Partnership e realizzata da Parliament Watch Italia, dedicata a OpenCoesione e alle iniziative correlate A Scuola di OpenCoesione e Monithon.

Cosa si impara con A Scuola di OpenCoesione?

Il percorso didattico

ASOC unisce educazione civica, competenze digitali, storytelling, competenze trasversali quali sviluppo di senso critico, problem-solving, lavoro di gruppo e abilità interpersonali e comunicative per produrre narrative d'impatto a partire dai dati sugli interventi finanziati dalle politiche di coesione.

Il percorso didattico è articolato in 5 lezioni, una visita di monitoraggio civico, la partecipazione attiva all'evento internazionale Open Data Day, un evento pubblico finale. La didattica prevede modalità di fruizione di contenuti online (tipo MOOC) e lavoro di gruppo *project-based* attraverso l'utilizzo di tecnologie, strumenti di condivisione online, blog, social network (figura 1).

Nell'edizione 2016-2017, le scuole hanno potuto scegliere di utilizzare il percorso didattico ASOC come contenuto delle attività di alternanza scuola-lavoro.

Figura 1 - Le fasi del percorso didattico.

Le fasi del percorso didattico

- **7 ore di formazione online** dedicata ai docenti, ai referenti delle Associazioni e ai referenti Europe Direct, attraverso l'erogazione di 7 webinar;
- **5 tappe in classe:** almeno 5 incontri per lo sviluppo del progetto e lo svolgimento di attività didattiche e progettuali;
- **20 ore di lavoro indipendente e/o di gruppo extra classe**: una parte delle attività didattiche e progettuali sono svolte in autonomia dagli studenti singolarmente o in gruppo, durante o fuori l'orario scolastico.
- **1 esplorazione di monitoraggio (Monithon) sul territorio** per raccogliere ulteriori dati e approfondire i temi della ricerca mediante l'applicazione delle tecniche apprese e per contribuire a uno o più report sulla piattaforma Monithon.it;
- **2 eventi pubblici**: partecipazione a un Open Data Day e a un evento finale per la presentazione dei risultati del proprio progetto alle istituzioni e alla comunità locale.

Obiettivi didattici

- Comprendere e promuovere principi di cittadinanza consapevole.
- Praticare il monitoraggio civico.
- Apprendere e applicare metodi e tecniche del *data journalism*.
- Sviluppare competenze statistiche.
- Sviluppare competenze digitali, con particolare riferimento all'utilizzo di *open data*.
- Apprendere norme, regole e modalità tecniche di pubblicazione di contenuti cross-mediali.
- Apprendere e applicare tecniche di storytelling e comunicazione innovativa.
- Sviluppare "soft skills" (competenze trasversali) quali lavoro progettuale, lavoro di gruppo, senso critico, problem-solving.
- Comprendere e praticare metodi avanzati di raccolta informazioni (*social research method*s).

Le lezioni

1. **Progettare**: imparare in cosa consiste il monitoraggio civico, scegliere sul portale OpenCoesione un progetto da monitorare, interrogarsi su quali problematiche del proprio territorio il progetto vuole intervenire, formare il gruppo di lavoro in classe.
2. **Approfondire**: cercare ulteriori informazioni sul progetto scelto, ricostruire le decisioni pubbliche che hanno determinato il progetto, individuare i soggetti pubblici e privati coinvolti nella sua realizzazione.
3. **Analizzare**: imparare tecniche di ricerca quantitativa e qualitativa, capire cosa sono gli open data e cercare dati inerenti al tema scelto, costruire un indicatore con i dati trovati, capire il workflow del data journalism. In questa lezione sono coinvolti esperti di open data del loro territorio. Organizzare un evento pubblico "Open Data Day" che coinvolge la cittadinanza.
4. **Esplorare**: Esplorare sul campo lo stato di avanzamento del progetto scelto tramite interviste, incontri con le istituzioni, e la redazione di un rapporto dettagliato.
5. **Raccontare**: Approfondire tecniche di comunicazione, progettare e realizzare una campagna di sensibilizzazione e coinvolgimento per illustrare i risultati del monitoraggio civico. Organizzare un evento pubblico finale per coinvolgere la comunità.

Figura 2 - L'ebook dell'edizione 2016-2017. CLICCA QUI per scaricarlo.

L'Esperienza degli alunni della 3 A del Liceo Scientifico Fermi di Alghero

Chi Sono?

Figura 3 - Gli alunni della 3 A Liceo scientifico E Fermi Alghero.

Sono gli alunni della classe 3°A ad indirizzo tradizionale del Liceo Scientifico Enrico Fermi di Alghero.

Il loro progetto è improntato sul Porto, elemento indispensabile per lo sviluppo economico del territorio. Lo hanno chiamato Janna de Mare, in italiano "porta del mare"; hanno analizzato un progetto che si occupa dei lavori di completamento e razionalizzazione del porto di Alghero, programmati da aprile a luglio 2015 e mai realizzati. Con caparbietà sono andati a ricercare le ragioni del mancato inizio dei lavori cercando di coinvolgere le istituzioni politiche a livello locale e regionale e tutta la collettività.

Alghero è una meravigliosa città che fonda la propria economia sul turismo, perciò, per migliorare questo aspetto, in un periodo di crisi come quello attuale, hanno scelto di orientare la loro ricerca sul potenziamento dei traffici marittimi. E' un argomento molto dibattuto dai giornali locali e caro ai cittadini, perché garantirebbe il disgelo dell'economia locale incrementando l'indotto. Dalle ricerche fatte su internet e grazie a tanti incontri con enti locali, il loro team Janna De Mare ha scoperto la storia travagliata di questo progetto, che va avanti da molti anni senza alcun risultato. Ne hanno ricostruito tutto l'iter coinvolgendo in modo attivo tutta la comunità.

Le fasi del loro lavoro

Figura 4 - Il percorso in PREZI (https://prezi.com/ebrl_itgfhq7/il-nostro-percorso/).

Lezione 1: Progettare

http://jannademarealghero.weebly.com/lezione-1--progettare.html

Durante la prima lezione hanno scoperto il percorso ASOC e studiato, attraverso le "**pillole**" presenti nel sito, **il meccanismo delle politiche di coesione in Italia e in Europa**. Dopo aver familiarizzato col portale opencoesione e col Vademecum di ASOC

si sono sentiti talmente coinvolti dall'idea di diventare **cittadini attivi** della loro comunità, che hanno subito diviso gli incarichi, affidando i ruoli a seconda delle capacità e attitudini individuali.

Nella fase di **Data Expedition** hanno avuto accesso ai finanziamenti garantiti dalle politiche di coesione nel loro territorio. La **rete** con gli **Open Data** diventano il loro punto di partenza e di riferimento che consente loro di scoprire **Il Mistero del progetto sul porto.**

Analizzando e incrociando tutti i dati scoprono delle incongruenze, dati mancanti, occultati.

Figura 5 - Organizzazione dei dati, creazioni di video, ricerca e analisi Open Data.

Il Tassello stimolante

Il mancato utilizzo dei fondi ha rappresentato per tutti gli alunni **il punto chiave** del loro monitoraggio civico; l'intento era capire perché il progetto sia ancora bloccato, come mai i fondi fossero stati ridotti in maniera consistente e se questo sia pur ridotto finanziamento potesse essere sufficiente per il completamento del porto.

Avevano bisogno di dati e di supporto e grazie all'analisi comparativa fra Open Data , collaborazione di Europe Direct, dell'associazione Sardegna 2050, di esperti del Comune di Alghero, dell'Assessorato regionale dei lavori pubblici, dell'Assessorato regionale dei trasporti e dell'Assessorato regionale degli Enti Locali sono riusciti a mettere ordine a questa intricata vicenda. Non bastava conoscere, capiscono che devono diffondere le notizie e coinvolgere più persone possibili. **La rete è potente** permette loro una divulgazione capillare, organizzazione di conferenze pubbliche, creazione del sito web, pubblicazione di articoli ed approfondimenti e diffusione tramite social network, blog.

Facebook: https://www.facebook.com/JannadeMare/

Twitter: https://twitter.com/JannaDeMare

Instagram: https://www.instagram.com/jannademare/

Sito web: http://jannademarealghero.weebly.com/

Il percorso Prezi https://prezi.com/ebrl_itgfhq7/il-loro-percorso/

Lezione 2: Approfondire

http://jannademarealghero.weebly.com/lezione-2--approfondire.html

Nonostante l'accurata ricerca ad opera degli analisti, notano che le informazioni online non erano aggiornate. Indagano e scoprono l'esistenza di un successivo progetto moderno e innovativo.

Intervistano altri operatori pubblici e privati. Scoprono le potenzialità economiche del porto di Alghero e come questo potrebbe diventare un volano per l'economia dell'intera regione. I risultati danno agli alunni la carica per andare avanti, scoprire … stava cominciando la trasformazione da alunni a cittadini.

Stavano acquisendo la consapevolezza che con il loro impegno sarebbero potuti essere di esempio di cittadinanza attiva e impegnata per migliorare le possibilità e la quotidianità del loro territorio. Si rendevano conto giorno dopo giorno che il loro lavoro li stava facendo crescere sia interiormente che nelle qualità delle competenze come il lavorare in gruppo, il confrontarsi con enti ufficiali, la ricerca e l'analisi dei dati . Questo li rendeva immensamente orgogliosi.Il progetto ASOC stava costruendo il loro futuro.

Figura 6 - Intervista al Sindaco, ad esperti comunali.

Lezione 3: Data Jornalism

http://jannademarealghero.weebly.com/lezione-3-articolo-data-journalism.html

Analisi statistica dell'economia relativa al Porto e rappresentazione.

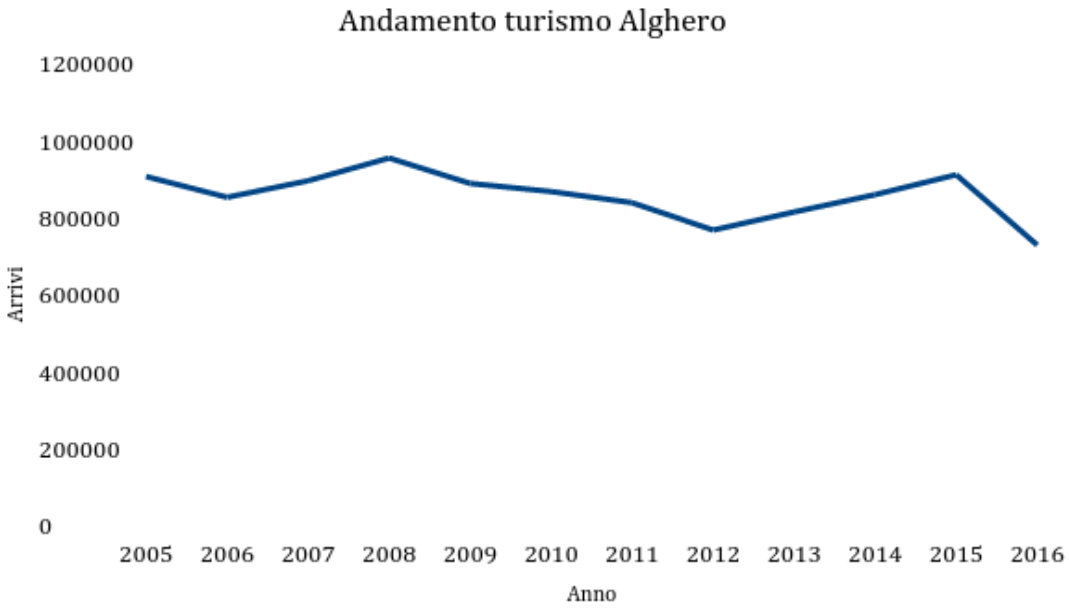


Figura 7- Decremento del turismo ad Alghero

Analisi dei finanziamenti

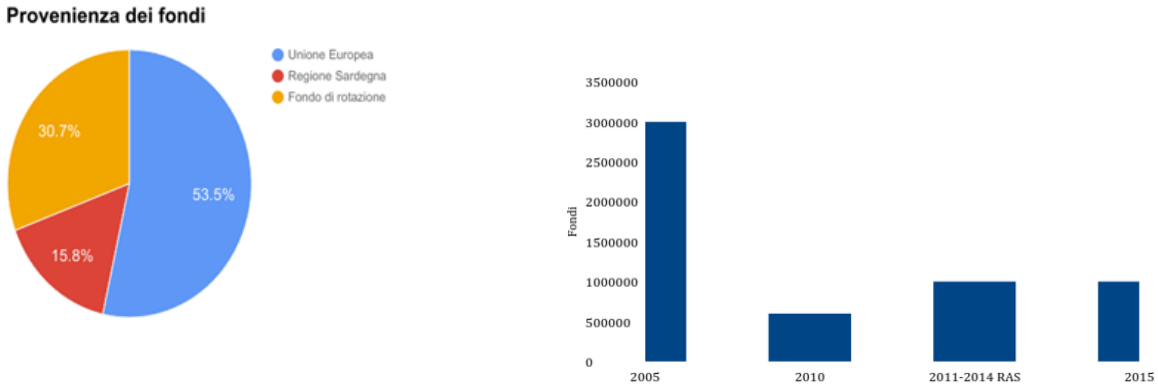


Figura 8- Fonti di finanziamento e decremento del finanziamento originario da destinarsi al progetto

Lezione 4: Esplorare

http://jannademarealghero.weebly.com/lezione-4--esplorare.html

Visti i risultati gli studenti decidono che è giunta l'ora di investigare.

Non c'è tempo da perdere, programmano nuove interviste ad operatori politici ed economici, ormai tutti nel territorio sono a conoscenza del progetto Janna De Mare.

Dopo anni di indifferenza assoluta nel territorio si parlava di porto e la stampa locale pubblicava di continuo articoli relativi a vecchi e nuovi progetti. Mai come in questo periodo tante persone si sono interessate al tema. Molti operatori, esperti del settore, studiosi, politici li contattano, vogliono parlare con gli alunni.

Coinvolgere tutti con un evento pubblico - International Open Data Day

In occasione dell'VIII edizione dell'International Open Data Day "La giornata mondiale degli Open-Data", gli studenti hanno voluto condividere con la cittadinanza il loro progetto "Janna De Mare" .Ci riescono è un successo.

Figura 9 - Pieghevoli preparati in occasione del ODD e alunni durante la presentazione dei lavori.

Lezione 5: Raccontare

http://jannademarealghero.weebly.com/lezione-5--raccontare.html

Le 5 fasi di ASOC hanno consentito di scoprire sempre nuove informazioni, ha inaspettatamente spalancato una enorme quantità di possibilità per il futuro. Continueranno ad esplorare e a raccontare alla collettività che non esiste il cittadino e l'istituzione ma che rappresenta un tutt'uno indi scindibile e che ognuno ha un ruolo nella società.

Giornata emozionante- Giornata Dell Europa

In occasione della giornata dell'Europa che si è svolta a Nuoro c'è stata la presentazione di tutti i lavori delle scuole coinvolte e la proclamazione dei vincitori. Scoprire di essere tra i vincitori è stata un'emozione unica. Vincere un viaggio a Bruxelles era il loro sogno che si stava realizzando.

Figura - 10 Nuoro Giornata dell'Europa con i rappresentanti regionali e italiani dell'Unione Europea

Figura 11 - Nuoro Proclamazione vincitore Janna de Mare

Tavola rotonda: "Lo porto a Bruxelles"

Gli alunni nel frattempo, spinti da esperti che hanno interessi di vario tipo nel porto hanno organizzato una tavola rotonda dove si sono confrontati vari operatori ed esperti del porto. Sono state toccate **tematiche ambientali, economiche, culturali e si analizzeranno nuove idee progettuali**. " Lo porto a Bruxelles" perché hanno voluto condividere la loro vittoria con tutti.

Tappa a Roma , ufficio europeo, con una piccola rappresentanza, presentazione del lavoro, condivisione e scambio di idee con premiazione.

L' Europa a portata di mano

Partenza per Bruxelles, visita all'ufficio Regio e in Commissione Europea.

I ragazzi motivati stupiscono presentando il loro progetto in **italiano, inglese e francese**.

Fieri di essere italiani danno il meglio di loro.

Figura 12 - Responsabile europea per la progettazione

Figura 13 - Premiazione europea

L'impegno, la passione premia, da grandi soddisfazioni.

Con il loro lavoro sono stati invitati a partecipare al convegno "Riuso del patrimonio informativo pubblico per il data journalism e il monitoraggio civico" organizzato a Sassari nella facoltà di Economia(http://eventipa.formez.it/sites/default/files/allegati_eventi/JDM_ASOC.pdf) ottenendo applausi e complimenti.

Di particolare interesse è stata la partecipazione attiva Cagliari durante la conferenza del Comitato di sorveglianza del Por Fesr 2014-2020 in presenza dei massimi esperti a livello regionale ed europeo su Politiche comunitarie.

Gli alunni hanno dato il massimo di competenze e conoscenze stupendo non poche persone e ricevendo il titolo di Best Practice.

Conclusioni

Le lezioni sono state un feedback che ha guidato gli allievi al perché si deve apprendere non solo al cosa e al come.

Prima del percorso ASOC gli alunni sentivano le istituzioni lontane, la rete li ha educati a colloquiare facilitandone il contatto tanto da farli sentire cittadini attivi digitali, partner delle Istituzioni con la missione di coinvolgere più persone possibili

L'esperienza formativa è riuscita ad **integrare le competenze disciplinari, le competenze digitali e di cittadinanza** perché gli alunni con il loro lavoro hanno contribuito al coinvolgimento e benessere della comunità non solo locale

Gli alunni si sono trasformati in cittadini digitali perché hanno conosciuto e sperimentato i concetti di **e-governance, e-democracy , e-government.**

Figura 14 - Gli alunni al centro con i Responsabili Ufficio Europeo e POR Regione Sardegna

Figura 15 - Gli alunni partecipano in modo attivo alla conferenza

Riferimenti Progetto ASOC

http://www.ascuoladiopencoesione.it

Video

Elaborato finale https://www.youtube.com/watch?v=fEcjoukTVwE

Il Loro percorso https://www.youtube.com/watch?v=LvlFxWNf-IU

Le interviste https://www.youtube.com/watch?v=lykrdcxxSkE

Lavoro in sintesi https://drive.google.com/file/d/0B7Pf-KLwObOXeEJzV0R4Wm5pY2M/view?usp=sharing

http://www.thepicta.com/user/jannademare/4240816212

http://www.sardegnaprogrammazione.it/index.php?xsl=1384&s=321831&v=2&c=7455&vd=1

Articoli di giornale

http://notizie.alguer.it/n?id=122865

http://www.sardegna2050.it/?tag=janna-de-mare

http://it.geosnews.com/p/it/sardegna/ot/olbia/alghero-janna-de-mare-alghero-a-_bruxelles_15726495

TEMA

Per.dono

Veronica Cavicchi

Istituto d'Istruzione Superiore Statale "Camillo Golgi", Brescia

cveronic@gmail.com

Keywords: *educazione alle emozioni, social network, sensibilizzazione al disagio psichico, inclusione, web reputation, sicurezza in rete, prevenzione al cyberbullismo, peer education, e-book, flipped classroom, cittadinanza attiva*

L'idea nasce nell'anno scolastico 2016 – 2017 all'interno del progetto Per.dono[1] finalizzato all'**Educazione ed alla gestione delle emozioni ed alla sensibilizzazione verso il disagio psichico**, un'ultima unità formativa dedicata ai temi della **Web reputation**, della **Sicurezza in Rete**, dell'**Uso consapevole e sicuro della Rete**, della **prevenzione al bullismo ed al cyberbullismo** e all'educazione alle regole ed ai documenti che disciplinano la Vita Scolastica.

Fini educativi

L'idea di organizzare tale percorso ed il progetto stesso "Per.dono" sono nati all'interno del consiglio di classe di una seconda Tecnico Chimico, ad inizio d'anno scolastico, per valorizzare le differenze individuali degli allievi e in risposta ad un episodio avvenuto in quei giorni in cui alcuni alunni sono stati coinvolti in dinamiche di atteggiamenti prepotenti da parte di alcuni alunni di un'altra classe. La reazione degli studenti ha comunque permesso una presa di responsabilità da parte di tutte le persone coinvolte e un epilogo positivo della situazione. Inoltre quanto svolto è stato ideato in risposta alla necessità di promuovere le abilità di comunicazione, lo sviluppo di abilità sociali e di gestione emotiva in un alunno con disabilità nello spettro autistico, promuovendo tale disagio a risorsa per l'intera comunità.

[1] https://v.gd/B4HkfJ

Il progetto è nato quindi anche in risposta alla ricchezza degli allievi, con l'obiettivo di farli riflettere sul proprio vissuto al fine di consentirne la crescita, la consapevolezza e la maturazione.

Approccio ecologico

La violenza e l'aggressività, così come l'educazione emozionale, vanno gestite secondo un *approccio ecologico*. Una linea di intervento, sbagliata, molto usata negli anni '80 negli Stati Uniti, consisteva nell'agire direttamente sui bulli e sulle vittime, i cui comportamenti disadattivi erano considerati la conseguenza di specifici deficit socio cognitivi ed emotivi da "correggere" con uno specifico adattamento alle abilità sociali. Occorre invece agire sul sistema scuola, modificando la politica scolastica e il clima culturale complessivo. Una linea di intervento efficace si basa sulla possibilità di usare i pari (*peer to peer education*) come soggetti agenti di cambiamento ("A review of research on bullying and peer victimization in school: An ecological system analysis "). Ci sono, infatti, tre possibili approcci alla gestione dell'aggressività:

- Approccio curricolare: favorisce la consapevolezza sul fenomeno, mediante la lettura di brani e la visione di filmati in classe.
- Approccio trasversale: si rivolge alla rielaborazione cognitiva ed al potenziamento delle competenze sociali degli studenti (mediante il *cooperative learning*, il *problem solving*, tecniche di *role playing*, educazione alle emozioni, scambio dei ruoli). L'obiettivo è di avviare percorsi di potenziamento delle competenze emotive e sociali e promuovere modelli di convivenza sociale.
- Approccio *peer–to–peer* (mediatore di conflitti): utilizza i pari come "agenti di cambiamento", sfruttando le abilità pro-sociali dei ragazzi e la loro capacità di sperimentare empatia. Questo approccio prevede l'attivazione di una figura di supporto flessibile che agisce come sostegno agli studenti nella vita di classe.

Contenuti disciplinari di "Diritto ed Economia"

Per quanto riguarda la parte normativa, afferente alla disciplina di "Diritto ed Economia", è stata messa a disposizione degli alunni una piattaforma in BlendSpace[2], ampliata dagli allievi stessi, in cui sono stati inseriti i riferimenti e i documenti relativi alle seguenti fonti:

- "Linee di indirizzo in materia di utilizzo di telefoni cellulari e di altri dispositivi elettronici durante l'attività didattica, irrogazione di sanzioni disciplinari, dovere di vigilanza e di corresponsabilità dei genitori e dei docenti" (DM 15 Marzo 2017).
- "Linee di orientamento per azioni di prevenzione e di contrasto al bullismo e al cyberbullismo", MIUR 2015
- "Regolamento recante lo statuto delle studentesse e degli studenti della scuola secondaria" (DPR 249/24 Giugno 1998), in particolare la nota prot. N. 5393 del 22 marzo 2007, che esplicita le "Sanzioni per atti di violenza nelle scuole".

[2] https://www.tes.com/lessons/Wmj_naht5Hv8qA/e-safety-e-ambienti-social

- "Protocollo di Intesa tra il Ministro per le Pari Opportunità ed il Ministro dell'Università e della Ricerca" (3 Luglio 2009), con accento all'organizzazione di iniziative aperte alla cittadinanza per la "Settimana contro la Violenza".
- "Patto Educativo di Corresponsabilità" (DPR 235/21 Novembre 2007).
- "Direttiva Generale sulla prevenzione e sul contrasto al bullismo" (DM 16/5 Febbraio 2007).
- Articolo 612 bis del codice penale – reato di stalking
- Legge 119/2013 (conversione D.L. 93/13)
- Art. 97 codice penale
- Art. 31 codice penale
- Art. 2043, 2048, 2046 e 2047

L'analisi dei testi e delle fonti è stata portata avanti in modalità prevalentemente frontale, attraverso lezioni dialogate, al termine del percorso dall'insegnante di Diritto ed Economia della seconda Tecnico Chimico.

Risorse create in modalità "Flipped" e discussione

Quale insegnante di sostegno della classe, insieme con gli alunni, ho creato una piattaforma in BlendSpace dal titolo "E-safety e ambienti social", in cui vengono affrontati i seguenti temi:

- ***Copyright e Licenze Creative Commons***. Attraverso documenti e filmati, viene spiegato agli alunni come utilizzare la rete con responsabilità significhi anche prestare attenzione al Copyright e al diritto d'autore e come, in questo senso, le licenze Creative Commons vengano in aiuto.
- ***Cercare informazione in rete***. Mediante riferimenti web, filmati e approfondimenti, viene spiegato agli allievi che la ricerca di informazioni in rete è tutt'altro che semplice: diventa difficile, infatti, accedere alle fonti primarie e verificarne l'attendibilità. Si suggerisce, per esempio, l'utilizzo di Google Scholar, per effettuare ricerche con fonti validate, e l'accesso al portale del blog "Disinformatico" di Paolo Attivissimo, per sfatare le bufale online. Il blog di Paolo Attivissimo è stato anche utilizzato con gli studenti per discutere del fenomeno "Blue Whale" recentemente emerso in seguito ad una trasmissione de "Le Iene" andata in onda il 14 Maggio 2017, per mettere in risalto non solo i rischi della rete ma anche quelli legati alla disinformazione, alla mediatizzazione eccessiva, e ai pericoli legati all'"Effetto Wherter". In tale occasione è stata anche proposta la registrazione audio della puntata del 24 maggio 2017 di MelaBlog del Sole 24 Ore di Radio24, dedicata alla tematica affrontata e curata da GianLuca Nicoletti.
- ***A proposito di Privacy.*** *In questa* sezione si ribadisce come chiunque abbia diritto alla protezione dei dati personali che lo riguardano in conformità alle disposizioni del codice D.Lgs. 196/2003 Art. 1,"Codice in materia di protezione dei dati personali". Questo articolo rappresenta, infatti, un'importante innovazione rispetto alla precedente disciplina (L. 675/96 e successive integrazioni) in quanto ha introdotto nel nostro ordinamento un

nuovo diritto fondamentale che può essere considerato il perno dell'intera normativa privacy. Si spiega, inoltre, agli alunni la figura del Garante della Privacy e il ruolo dei cookies, oltre all'utilizzo sicuro delle applicazioni, per la propria tutela personale.

- ***Social Network e Web Reputation.*** In questa sezione si spiega come nella storia recente delle tecnologie digitali uno dei fenomeni più significativi sia stato quello della nascita dei social network. L'ampia diffusione di queste tecnologie sta, infatti, sollevando nuovi interrogativi sul versante educativo. Emerge con tutta la sua forza, infatti, il problema da un lato dell'ingenuità in rete[3] e dall'altro delle problematiche legate alla Web Reputation. Agli alunni viene anche spiegata l'esistenza del Safer Internet Day (SID): un evento annuale, organizzato da INSAFE nel mese di Febbraio, al fine di promuovere un uso più sicuro e responsabile delle tecnologie e della telefonia mobile on-line. Non è, infatti, solo questione di sicurezza… è anche questione di informazione: quanti ad esempio conosco il Dark (o Deep) Web o i Bit Coins? Viene, inoltre, illustrato l'utilizzo di Google Alert per tenere sotto controllo le informazioni che circolano nella rete relative alla propria persona, e il blog "Uso Consapevole e Sicuro della Rete", per imparare a gestire l'utilizzo della rete e dei social con responsabilità. Per approfondire questa sezione, a ciascun alunno è stato inoltre, precedentemente, consegnato il libro "Facebook e Twitter: manuale di autodifesa", di Paolo Attivissimo.
- ***Cyberbullismo.*** In rete si sente spesso parlare di bullismo e cyberbullismo: a volte è allarmismo (un episodio involontario non è atto di bullismo), tuttavia è un fenomeno sempre più diffuso che deve essere fronteggiato. Si è discusso con gli alunni dei casi di "Amanda Todds" e di "Carolina Picchio" e del recente riferimento normativo appena approvato. Gli alunni hanno riflettuto insieme sui concetti di responsabilità diffusa, di deresponsabilizzazione e della necessità di attivarsi tra pari per promuovere la tutela di tutti. Si è utilizzato il portale "Generazioni Connesse", analizzando i percorsi che propone e discutendo insieme con gli allievi del video di "Gaetano". Infine, si è lasciata agli alunni una ricca bibliografia di riferimento su tale tematica. Gli alunni hanno anche ricevuto i riferimenti online della Polizia Postale per segnalare abusi ed eventuali denunce.
- ***Documenti e Riferimento normativi***. In questa sezione sono stati caricati tutti i link ed i documenti descritti nella precedente sezione 3 di questa relazione – Contenuti disciplinari di "Diritto ed Economia" – e trattati in classe dal prof. Francesco Ferrante, docente di Diritto ed Economia.

Incontro in Skype con un esperto di GData

In data 30 Maggio 2017, la classe ha partecipato ad un incontro sincrono in Skype con Mauro Ozenda, proprietario del blog "Uso sicuro e consapevole della rete", formatore ed ideatore con ONAP, Microsoft e Polizia Postale del progetto "Web in cattedra", autore del libro edito da Hoepli "Sicuri in Rete" e esperto di GData, con cui gira l'Italia per promuovere nelle scuole una corretta educazione all'uso sicuro della rete attraverso il progetto "Cyberbullismo - 0 in condotta". La registrazione dell'incontro ed alcune registrazioni di un incontro con la Polizia Postale, sono state condivise con gli alunni ed i docenti della classe in una cartella di DropBox, perché siano sempre fruibili

[3] https://youtu.be/qYnmfBiomlo

da tutti. Mauro Ozenda si è reso disponibile per un incontro di un'ora in Skype, durante la quale ha risposto a parte delle trenta domande preparate dagli alunni.

Possibili sviluppi futuri

Alla conclusione gli insegnanti hanno rilevato che, per il prossimo anno scolastico, sarebbe opportuno, in un'ottica di miglioramento del percorso stesso:

- Formare tre alunni, che si sono distinti particolarmente nel progetto affrontato "Per.dono", nel modulo sull'utilizzo sicuro della rete, la web reputation ed il contrasto al bullismo ed al cyberbullismo, segnalandoli per la partecipazione alla scuola estiva "Summer School residenziale contro il bullismo", proposta all'interno del progetto "Il Gomitolo e la rete" ed organizzata dall'Istituto "Olivelli Putelli" di Darfo.
- Proporre il percorso a tutte le classe seconde.
- Organizzare delle attività di *peer–education*, che siano attuate da alunni delle classi terze verso gli alunni delle classi prime e seconde, per prevenzione e contrasto al bullismo ed al cyberbullismo.
- Continuare nella proposta del percorso non come modulo a sé stante, ma come parte finale di un progetto di educazione alla gestione delle emozioni e di sensibilizzazione al disagio psichico, in collaborazione con le associazioni Uma.na.mente, Il Chiaro nel Bosco e GData.

Video prodotto dagli alunni sul tema della caducità (https://youtu.be/PCJmbjnAmvk)

Conclusioni

Il progetto "Per.dono" ha consentito la partecipazione della scuola al convegno internazionale "#Supereroi.FRAGILI 2017", alla premiazione di "Uma.na.mente" ed all'evento de "Il Chiaro nel Bosco". Il 6 Maggio 2017, è stato presentato il progetto "Per.dono", come buona prassi dell'Istituto Golgi, in quanto selezionata all'interno delle

Buone Prassi– Scuola secondaria di secondo grado, durante il Convegno Internazionale "#Supereroi.FRAGILI 2017", organizzato dal Centro Studi Erickson - Via Praga 5, Settore E - 38121 Gardolo (TN) (https://eventi.erickson.it/supereroi2017).

Tre alunni della classe sono stati premiati con menzione speciale per la profondità dei loro elaborati all'interno del concorso letterario "Strana.MENTE" promosso dall'Associazione "Uma.na.mente", il giorno 13 Maggio 2017, momento in cui, inoltre, l'alunno D. B. ha gestito, esibendosi con musica dal vivo al pianoforte, l'intero intermezzo musicale. Infine, il 26 Maggio 2017 gli alunni della classe hanno cantato la canzone da loro creata per rappresentare la fragilità giovanile ed il bisogno di reciprocità, all'evento dell'associazione "Il Chiaro nel Bosco".

L'e-book realizzato dagli alunni sul tema della caducità è stato, infine pubblicato su Scribd.

TEMA

Tesi per l'educazione digitale nella scuola democratica

Francesco Cortimiglia

OPPI - Fondazione Fazio-Allmayer

francesco.cortimiglia@gmail.com

keywords: *competenza digitale, relazione educativa, progetto didattico, ambiente di apprendimento, network cooperativo*

Nel primo decennio del nuovo millennio, organismi come l'ONU, l'Unesco, il Parlamento europeo e il Consiglio d'Europa hanno promosso e pubblicato *Raccomandazioni*, *Informazioni*, *Report* per fare il punto sulla competenza digitale, evidenziandone la portata culturale e sottolineandone l'importanza per l'esercizio dei diritti di cittadinanza, che ne fa una emergenza educativa paragonabile alla alfabetizzazione nel secolo precedente[1]. Fatto già evidente se, in prima approssimazione, affermiamo che la *digital literacy* è la competenza di lettura e di rappresentazione del mondo attraverso le odierne tecnologie digitali. Basterà tuttavia una prima indagine per avvedersi che la parte cognitivo-relazionale è talmente preminente nella nuova competenza da richiedere una ridefinizione della *digital competence* come "uso consapevole della digitalità per collaborare in Rete alla costruzione e alla diffusione della conoscenza e dei diritti di cittadinanza".

La competenza digitale, infatti, comprende in sé almeno tre diversi livelli di competenza: la *computer literacy,* la *information literacy* e la *network literacy.* La prima è la competenza ad usare il computer per accedere alle informazioni che servono alla nostra vita; la seconda è la competenza a reperire, decodificare e selezionare le informazioni; la terza è la competenza a collaborare in Rete per la costruzione della conoscenza e per partecipare alla vita economica e sociale.

[1] J. M. Tornero, *Promoting digital literacy, Final report EAC/76/03*, giugno 2004. UNESCO, *Towards Information Literacy Indicators*, Parigi 2008. ONU-ITU, "Report on the Geneva phase of the World Summit on the Information Society Geneva-Palexpo, 10-12 December 2003", World Summit on the information Society. Geneva 2003-Tunis 2005. Parlamento europeo e Consiglio D'Europa, *Raccomandazione* del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente, in Gazzetta ufficiale dell'Unione europea del 30.12.2006, L 394/15.

L'educazione digitale è allora fondamentale per ogni educazione alla cittadinanza, purché non la si riduca alla sua sola componente tecnica.

Ecco perché la familiarità con gli strumenti tecnologici va accompagnata, nelle nostre scuole, da una riflessione sulle conseguenze delle modificazioni introdotte da Rete e digitalità nell'ambiente di apprendimento, a partire dal complessivo ripensamento del significato della relazione educativa nella nuova dimensione presenza-distanza prodotta dalla virtualità.

L'esperienza degli ultimi anni – il riferimento è innanzitutto al lavoro condotto in équipe con ricercatori OPPI e della Fondazione Fazio-Allmayer dal 2003 ad oggi – mi consente di formulare a riguardo le seguenti tesi da sottoporre ad ulteriore indagine.

L'insieme delle 10 tesi, che di seguito enunciamo, individua un campo d'indagine unitario. Esse, infatti, riguardano aspetti che è possibile distinguere ma non è possibile separare: la relazione educativa e l'attivazione della ricerca che genera apprendimento, il progetto didattico e l'approccio metodologico che lo caratterizza, la pluralità dei linguaggi e il policentrismo formativo del nostro tempo, i compiti di realtà con i quali costruire competenze e l'analisi disciplinare preliminare ad una didattica per competenze, la natura cognitiva e socio-relazionale della competenza digitale, i vantaggi della digitalità in Rete e il significato dell'aula virtuale per il gruppo in ricerca-apprendimento.

Perché 10 tesi? La scelta rappresenta un piccolo tributo al grande lavoro di Tullio De Mauro per l'educazione linguistica democratica (*Dieci tesi per l'educazione linguistica democratica*, Sette città, 2010) e intende suggerire, anche per questa via, la rilevanza della frontiera del digitale per la formazione democratica oggi, paragonabile, per urgenza, a quella avviata dai linguisti negli anni Settanta del secolo scorso.

1 La didattica è innanzitutto relazione educativa, e la relazione educativa si costruisce innanzitutto nel confronto quotidiano in presenza. Essa può tuttavia giovarsi di una espansione in Rete. Occorre muoversi perciò in una prospettiva integrata: interazione in presenza, integrata dall'uso della rete, allo scopo di rendere il lavoro più facile, accrescere la partecipazione, favorire la documentazione, affinare la valutazione e l'autovalutazione, promuovere la cooperazione tra colleghi e tra alunni. **La qualità della relazione educativa si evidenzia nel dialogo che attiva la ricerca e l'apprendimento,** valorizzando la domanda di senso di ciascuno e le potenzialità del gruppo nel sostenere l'indagine. Interagire in un ambiente virtuale può essere di grande utilità per sostenere un approccio attivo all'apprendimento. Per riuscirci occorre entrare nella sfera morale con cui hanno a che fare tutte le discipline, che riguardano la nostra potenzialità di leggere e di trasformare il mondo, e possono e debbono parlare alla coscienza dei giovani studenti impegnati nella ricerca della propria identità; il docente entra in questa sfera morale e deve farlo a partire dalla cura delle persone, facendosi carico del bisogno di ciascuno di collocarsi nel mondo.

2 La tecnologia digitale è al servizio del progetto didattico che orienta le energie della relazione educativa alla acquisizione di competenze, e mostra la sua efficacia quando si si caratterizza per un approccio metodologico capace di attivare e responsabilizzare gli allievi in un lavoro comune. Non sono gli strumenti digitali a determinare la qualità della didattica, e i tentativi di puntare sulle tecnologie per migliorare la qualità dell'apprendimento hanno vita breve se non sono accompagnati da riflessione metodologica e capacità progettuale.

Il docente che ha avviato una relazione significativa e progettato l'azione didattica sperimenta nell'aula virtuale un ausilio formidabile per la gestione e il controllo delle situazioni di apprendimento, dall'avvio dell'inchiesta, alla documentazione e sistematizzazione del lavoro svolto, fino alla socializzazione dei risultati, alla riflessione sull'esperienza e alla valutazione degli apprendimenti e dell'attività didattica. In un ambiente che può consentire, nello stesso tempo, una grande autonomia a ciascuno dei discenti.

3 L'ampliamento dell'interazione consentito dall'aula virtuale aumenta la quota di responsabilità di chi apprende, perché la virtualità offre più spazio per l'interazione, più stimoli all'esplorazione, più strumenti per l'elaborazione dell'informazione in nuove sintesi. Poco significativo è l'uso della digitalità e della Rete se il docente è legato ad una metodologia trasmissiva fondata sullo schema ricezione-memorizzazione-ripetizione.

Le aule virtuali di cui abbiamo bisogno sono ambienti *online* costruiti come laboratorio che orienta alla cooperazione e al risultato, e come luogo per ragionare sui risultati, sui processi e sulle relazioni avvenute *online* e in presenza[2] In esse il docente metterà in campo metodologie collaborative per impegnare gli studenti in attività capaci innanzitutto di incuriosire e coinvolgere, poi di spingere all'esplorazione individuale e alla creatività, infine di tornare al confronto e alla cooperazione con gli altri per un risultato più ricco[3].

Quanto più ci si sposta verso il polo della strategia dell'apprendimento per ricerca, tanto più si lascia spazio all'autonomia dell'individuo e alla sua iniziativa nella ricerca di elementi pertinenti e significativi e nella rielaborazione secondo strutturazioni possibili[4].

4 La pluralità di linguaggi favorita dalla digitalità in Rete è innanzitutto uno strumento di espressione dell'allievo: non riguarda tanto la cura delle lezioni da parte del docente, ma soprattutto le possibilità di scelta di ciascuno dei discenti nel realizzare il proprio contributo alla discussione e alla elaborazione comune.

L'uso di una pluralità di media e di linguaggi, resi disponibili e integrabili fra loro, è forse l'uso più diffuso e ingannevole delle tecnologie. L'adozione dei nuovi linguaggi si presta infatti ad una azione cosmetica della vecchia didattica trasmissiva che non sfrutta le potenzialità di Rete e digitalità per la didattica e non ottiene i risultati desiderati: una lezione frontale abbellita da un *Powerpoint* e da un filmato rimane una lezione frontale.

La pluralità di linguaggi è certamente un valore, ma non riguarda solo la cura dei momenti informativi e di sistematizzazione (così preferisco chiamare le cosiddette

---

[2] A. Varani, *La rete come supporto al lavoro in classe: un ambiente di riflessione metacognitiva on line*, in A. Carletti e A. Varani, Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie, Erikson 2007.

[3] P. C. Rivoltella, *Costruttivismo e pragmatica della comunicazione in rete,* Trento, Erickson 2003. La terna Coinvolgimento-fantasia-allineamento, rimanda ad un altro grande libro: Ethienne Wenger, *La comunità di pratica*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2006.

[4] Cfr. M. De Benedetti (a cura di), *Il magazzino degli strumenti*, in OPPIdocumenti, II, 5, gennaio-marzo 1980, pp. 11-20.

"lezioni frontali") da parte del docente, ma soprattutto le possibilità di scelta di ciascuno dei discenti nel realizzare il proprio contributo alla elaborazione comune.

5 Di fronte al policentrismo formativo che caratterizza la società contemporanea, la scuola può riprendersi un ruolo significativo, che esalti la sua specificità e valorizzi la specificità di ciascuno dei centri educativi del territorio e della Rete.

Che la scuola non sia l'unica agenzia educativa è a tutti evidente e da gran tempo gli studiosi si occupano del posto dell'educazione formale nel complesso dell'azione educativa dell'ambiente sociale[5]. A partire dagli anni settanta è stata evidenziata l'esigenza di un sistema formativo integrato basato su di un rapporto coordinato tra le agenzie educative del territorio[6]. La pervasività dei nuovi *media* enfatizza infine il ruolo formativo che essi rivestono: «Sono i *media* i Grandi Educatori del nostro tempo. Oggi ancor più potenziati da Internet, dalle *societas* create in Rete, dal virtuale presente come esperienza alternativa e parallela»[7].

La scuola è oggi sollecitata a stabilire rapporti per elaborare progetti comuni, a partecipare ad un lavoro di rete, a coordinare ed integrare le diverse realtà (famiglia, scuola, enti locali, associazionismo…), realizzando un utilizzo pieno e razionale delle risorse presenti nel territorio, creando raccordo, reciprocità e interdipendenza formativa. Le difficoltà che gli operatori sperimentano in questa impresa hanno molteplici ragioni (molte delle quali ci riconducono alle caratteristiche economiche e sociali dei territori).

L'educazione al digitale può fornire un contributo significativo su almeno tre fronti: l'abitudine a costruire gruppi di lavoro che comunicano, condividono e cooperano sulla Rete (si veda in proposito la tesi 9); la diffusione della cultura della partecipazione: ciò che si realizza dal confronto e dall'accordo è più ricco dei singoli contributi (si veda la tesi 10); l'attitudine al progetto, al metodo e alla valutazione che ricerchiamo nel lavoro in Rete (tesi 2).

6 L'immersione nella realtà esterna, che la Rete consente, può facilitare il passaggio ad un approccio laboratoriale che usa le discipline per risolvere problemi: «l'apprendimento non ha lo scopo di far adeguare la mente di chi apprende alle richieste di chi insegna, ma riveste la funzione di risolvere i problemi posti dalla realtà circostante»[8]. Questo è possibile se ci si apre alla prospettiva dell'apprendimento per ricerca adottando strategie euristiche, creative, di scoperta, partendo – in presenza e *online* – da informazioni non eccessivamente strutturate, situazioni aperte, problemi da indagare. Se si rimane esclusivamente legati a strategie per addestramento che partono da situazioni compiutamente strutturate di cui prendere atto e da memorizzare, sarà difficile abbandonare la sicurezza della *routine* della lezione frontale e del libro di testo e aprirsi alle possibilità offerte dalla Rete.

---

[5] John Dewey, *Democrazia e educazione*, Sansoni, Firenze 2004 (1916).

[6] Si veda almeno F. Frabboni, *La città educativa. Verso un sistema formativo integrato*, Cappelli, Bologna, 1991.

[7] Franco Cambi, *L'educazione ai media tra tecnica e critica*, in "Teorie pedagogiche e pratiche educative", Bollettino *on line* della Fondazione "Vito Fazio-Allmayer". http://bollettino.fazio-allmayer.it/index.php/rubriche/cultura-digitale/3-l-educazione-ai-media-tra-tecnica-e-critica.

[8] Maddalena Colombo, *E-learning e cambiamenti sociali. Dal competere al comprendere*, Liguori, Napoli 2008.

7 La ricerca del valore formativo delle materie di studio e del contributo delle discipline alla soluzione dei problemi richiede capacità di analisi disciplinare per individuare i contenuti epistemologici (concetti, metodi, teorie delle discipline) da utilizzare per affrontare i contenuti culturali (i problemi che si presentano nella storia dell'uomo)[9]. Con i contenuti culturali entriamo nel cuore del rapporto tra processo formativo e discipline: queste ultime non esistono (solo) per darci soluzioni e risposte, ma (soprattutto) per insegnarci a porre domande ed affrontare problemi: esse sono strumento e non obiettivo del processo formativo[10].

L'uso integrato per la formazione di diversi spazi, fisici e virtuali, o, per meglio dire, l'espansione spazio-temporale della relazione educativa resa possibili dalle aule virtuali (unita all'ampliamento delle risorse e delle fonti informative affidabili disponibili su Internet), crea opportunità significative per il passaggio dalla scuola degli argomenti da memorizzare alla scuola delle competenze da costruire, se cogliamo la portata culturale dell'innovazione tecnologica.

8 La competenza digitale non è solo un fatto tecnico, ma ha una fondamentale componente cognitiva (si pensi al grande problema del reperimento, della pertinenza e della attendibilità delle informazioni sulla rete) **e socio-relazionale** (si pensi alla condizione di costante connessione dai *Social network* con i dispositivi mobili, o alla problematicità dell'uso della Rete per la partecipazione alla vita pubblica).

La nostra indagine sulla competenza digitale ci ha fornito, ulteriori indizi della portata culturale della competenza che andavamo esplorando: la dimensione reticolare dell'approccio alla conoscenza potenziata dalla ipermedialità, e, ancor più, dalla struttura granulare delle aule virtuali e della Rete tutta (tesi 10); la cultura della partecipazione sottesa a tanta parte dell'interazione *online* e, più in generale, il confronto sui valori di riferimento che animano i cybernauti; i gruppi di lavoro su compito *online* (tesi 9) e la loro sfida a conquistare un tempo esteso per la ricerca e la cooperazione. Sono tutti aspetti dell'indagine sull'uso del digitale in Rete che ci confermano la natura culturale del cambiamento in atto, e la direzione che è possibile imprimergli per contrastare il rischio di nuove e insidiose forme di disgregazione sociale e puntare ad una umanizzazione della globalizzazione[11].

La competenza digitale che ci disponiamo a costruire è una competenza nuova e complessa. Nessuna generazione può dirsi a riguardo più competente di un'altra; ciascuna è portatrice di sensibilità, abilità, atteggiamenti, valori utili alla costruzione, nel dialogo, della competenza e della cultura digitale[12].

---

[9] Rimando innanzitutto ad Anna Carletti, *L'analisi disciplinare per la progettazione didattica*, in Carletti A. e Varani A., Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie, Trento, Erickson 2007.

[10] Cfr. Esperienze per la ricerca di una metodologia innovativa nell'aggiornamento degli insegnanti, in «Innovazione nell'aggiornamento degli insegnanti», Assessorato Istruzione, Regione Lombardia, Milano 1974, pp. 347 ss; poi in «OPPIdocumenti» n.1-2, gennaio-giugno 1979, p. 26 ss.

[11] F. Cortimiglia, *Il cronotopo esteso dei gruppi on line*, Edizioni della Fondazione "Vito Fazio-Allmayer", Palermo 2015.

[12] Francesco Cortimiglia, *La competenza digitale e le comunità in Rete*, Edizioni della Fondazione "Vito Fazio-Allmayer, Palermo 2014

9 I principali vantaggi della digitalità in Rete risultano evidenti in un'aula virtuale che sia spazio per il lavoro del gruppo. In essa, infatti, conservabilità, editabilità, integrabilità delle risorse digitali sono apprezzabili in uno spazio sempre raggiungibile dal gruppo in apprendimento per svolgere il suo lavoro e documentarlo, per riflettere sul lavoro compiuto e valutarlo, per riprenderlo a distanza di tempo con altri compagni, perfino per affidarlo ad altri.

Chi come noi è persuaso che l'apprendimento non è che il risultato di un'interazione ricorrente e pensa che comprendere voglia dire innanzitutto apprendere insieme, l'esperienza della Rete ha un ruolo importante, perché ci proietta in una dimensione intersoggettiva e ci aiuta a creare il campo relazionale nel quale costruire e ricostruire la nostra conoscenza.

Ciò non può avvenire per il semplice fatto di collegarsi ad Internet, ma solo se si assume un adeguato approccio metodologico centrato sul gruppo e si dispone di uno spazio virtuale sufficientemente flessibile da essere piegato ai bisogni del gruppo che lo crea con la sua interazione.

10 L'uso dell'aula virtuale favorisce la combinazione di reticolarità e sequenzialità nella conoscenza e la creazione di un tempo esteso per la cooperazione. La percezione del tempo esteso richiede un accesso e un'interazione adeguata al lavoro del gruppo, all'uso degli strumenti predisposti, al ritmo richiesto al gruppo dal suo compito. Chi utilizza in modo coordinato gli strumenti di comunicazione, condivisione e cooperazione presenti nell'aula allo scopo di partecipare ad attività regolate da un compito e orientate ad un risultato, fa esperienza del tempo esteso dell'aula virtuale, reso possibile dalla sua struttura granulare, fatta di piccoli oggetti digitali interconnessi. Se la interconnessione delle risorse in Rete favorisce un approccio reticolare alla conoscenza, l'interazione con gli oggetti digitali interconnessi dell'aula virtuale, consente un continuo passaggio dalla esplorazione reticolare alla sintesi lineare (e viceversa) che crea un tempo esteso capace di dar spazio alla narrazione, alla riflessività, alla cooperazione orientata al risultato, in risposta a problemi posti dal gruppo in apprendimento e dalla comunità di riferimento[13].

Il mezzo e il suo messaggio

Se il mezzo è il messaggio (McLuhan), il messaggio di Internet è il *network* (Castells): assistiamo oggi all'esplosione della sua dimensione comunicativa, ma siamo alla ricerca di strumenti e modelli per una esplicitazione delle potenzialità partecipative del *network*.

Nei *Social media*, il messaggio è il messaggio: prevale in essi il network comunicativo che risponde al bisogno di restare in contatto con la rete dei conoscenti attraverso una continua serie di piccoli messaggi con l'espressione immediata di pensieri e la condivisione di emozioni. Per la ricerca, per l'educazione e per ogni aspetto della vita sociale, abbiamo bisogno invece di approdare al network cooperativo, in spazi d'interazione che con la loro stessa struttura comunichino cooperazione al risultato. Anche qui una struttura granulare, ma fatta di strumenti interconnessi di comunicazione, condivisione e cooperazione governati da un compito: una struttura che superi il presente emozionale dei *Social network* e conquisti un tempo esteso che

[13] Francesco Cortimiglia, *Il cronotopo esteso dei gruppi* on line, Edizioni della Fondazione "Vito Fazio-Allmayer", Palermo 2015, cit.

dia spazio alla narrazione, alla riflessività, alla costruzione sociale di conoscenza: nell'aula virtuale il messaggio è la cooperazione.

Ogni innovazione educativa è insieme innovazione sociale e la sfida che abbiamo di fronte trascende le aule scolastiche. La sfida della Rete «è un'occasione per ripensare le connessioni io-mondo, io-altri; andare oltre i principi della tolleranza e dell'assimilazione e rifondare i legami sociali a partire dall'apprendere-insieme»[14].

[14] Maddalena Colombo, *op.cit*, p. 171.

TEMA

Fieri della propria impronta digitale

Pietro Alviti

Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano

pietro.alviti@liceoceccano.com

Fieri della propria impronta digitale è la traduzione di un'espressione della riflessione statunitense sul mondo digitale, ***proud of my digital footprint.*** Ogni volta che clicchiamo su una pagina, che mettiamo un "mi piace", che riempiamo un modulo, lasciamo un'impronta, una sorta di scia digitale che ci accompagnerà per sempre nella nostra vita. E, se non stiamo attenti, una frase, una foto, un like, buttato lì senza pensarci troppo, possono diventare nel tempo un elemento di catalogazione che va ben oltre i sistemi di profilazione dei social network ma diventano la carta di identità con cui ci presentiamo.

Quell'impronta condiziona la nostra reputazione, ci può essere rinfacciata, può determinare l'assunzione in un'azienda, l'ammissione in un collegio universitario, l'appartenenza ad una organizzazione.

Se questo corrisponde al vero, allora è necessario che gli adulti, in particolare coloro che hanno responsabilità educativa, siano prima essi stessi consapevoli dell'importanza di controllare la propria impronta digitale e sappiano poi indicare, alle persone loro affidate nell'attività formativa, l'importanza di fare attenzione all'impronta digitale e soprattutto fare in maniera tale di costruirne una di cui esserne fieri.

Il Liceo di Ceccano ha dedicato una particolare attenzione a questa tematica nell'anno scolastico appena trascorso. L'idea è partita dalla riflessione sul tempo che gli adolescenti dedicano ai media e sul fatto che la scuola non possa essere assente di fronte ad un fatto così importante nella vita degli allievi.

In maniera particolare ci è sembrato urgente far crescere la consapevolezza dei ragazzi nell'utilizzo dei social network con particolare riferimento a quelli maggiormente frequentati dagli allievi (facebook, istagram, snapchat).

E' stato costituito un gruppo misto di discussione che ha visto insieme ragazzi e professori, unitamente ad ex-allievi particolarmente interessati alla tematica e ad alcuni giornalisti e blogger protagonisti delle nuove professioni nei social media.

Il gruppo ha elaborato una serie di indicazioni da sottoporre ai ragazzi impegnati nell'alternanza scuola-lavoro, nelle classi III e IV, per un totale di circa 250 allievi. Grazie alla collaborazione di insegnanti, ex-allievi ed allievi si è elaborato un modulo con i seguenti obiettivi:

1. comprensione dei meccanismi di funzionamento dei diversi social network,
2. conoscenza delle logiche degli algoritmi,
3. acquisizione di competenze di marketing e di profilazione,
4. definizione del concetto di impronta digitale e consapevolezza di come si formi,
5. costruzione di un'impronta digitale di cui essere fieri.

Per raggiungere tali obiettivi, è stato scelto il percorso più semplice: l'analisi dell'uso quotidiano dei social network, il divertimento fatto diventare studio, facebook come oggetto della lezione, non come spauracchio da cui difendersi, ma i social network come occasione di studio, di relazione, di approfondimento, di incontro, di discussione.

L'itinerario non si è limitato soltanto all'analisi e all'identificazione delle caratteristiche di ciascun social ma ha puntato alla promozione di sé stessi sul web. E' il passo ulteriore: se io conosco i meccanismi di internet e dei social, io sono in grado di utilizzarne il potenziale straordinario, dopo aver acquisito le competenze necessarie.

Ecco allora l'idea di spingere ciascun allievo impegnato nell'alternanza scuola lavoro a presentare sé stesso impegnato in quelle attività attraverso un sito internet. Così gli allievi sono diventati produttori di internet, non semplici fruitori chiamati al massimo a dire "mi piace" su un post altrui.

Tutto questo è stato possibile per gli strumenti già disponibili per gli allievi: le applicazioni di *Google Suite for Education*, di cui la scuola si è dotata già nel 2013, con particolare riferimento a due opportunità: la pagina pubblica di Google+ e l'applicazione Site per la creazione di siti personali.

Ogni allievo, impegnato nell'alternanza scuola lavoro, è stato invitato a documentare tutto il proprio percorso attraverso una raccolta, pubblica di Google+. Egli dunque ha dovuto far attenzione a tutto quello che pubblicava, rendendosi conto, appunto, di come le proprie affermazioni fossero pubbliche e del fatto che tutti, compagni, insegnanti, genitori, tutor dell'alternanza, aziende, potevano vedere il diario della formazione.

Il secondo passo è stata la presentazione della propria esperienza e la valorizzazione di sé tramite un sito, realizzato grazie all'applicazione *Sites*. Il risultato finale è la disponibilità di oltre 400 pagine internet preparate da altrettanti ragazzi che quindi hanno acquisito le competenze di pubblicazione su internet, di gestione delle autorizzazioni per le foto, e per la privacy, la cura del design del sito.

Il giudizio sull'esperienza è molto positivo per la presa di coscienza da parte degli allievi della responsabilità che si assume nel momento in cui ci si collega in internet e soprattutto quando si pubblicano informazioni e foto.

Ora il passaggio successivo sarà quello di estendere l'esperienza a tutti gli allievi della scuola.

Dal punto di vista dell'istituzione scolastica il risultato più importante è quello di aver assunto una responsabilità educativa nell'ambito della cittadinanza digitale facendo diventare la connessione ad internet elemento essenziale della didattica, affrontandone anche i rischi che necessariamente ne derivano, come in ogni progetto educativo.

TEMA

Giovani navigatori alla prova - Un'analisi dei risultati di Web Trotter 2017

Franco Filippazzi

AICA

filippazzi@aicanet.it

Introduzione

Le opportunità, i benefici e i rischi della navigazione in rete sono da tempo un argomento che interessa, sotto vari profili, educatori, sociologi, famiglie, giornalisti… Dietro a questo fenomeno c'è una domanda importante, che merita riflessione e approfondimenti, e cioè: *quanto realmente i nostri giovani sono capaci di navigare e fare ricerche mirate in rete*?

Questo interrogativo è all'origine di una iniziativa proposta da AICA a partire dal 2014, denominata *Web Trotter – Il giro del mondo in 80 minuti*, e sviluppata col concorso del MIUR.

Si tratta di una competizione per gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado, che riguarda la ricerca intelligente di dati e informazioni in rete.

In sostanza, il progetto Web Trotter mette alla prova i concorrenti su quesiti non banali, cui può essere data risposta utilizzando strumenti e risorse informative disponibili attraverso un qualunque computer connesso ad internet.

La gara segue uno schema operativo che si può riassumere nei termini seguenti:

1. è aperta a tutte le scuole medie superiori, ognuna delle quali può concorrere con più squadre, costituita ciascuna da 4 studenti, due femmine e due maschi;
2. dura 80 minuti e si svolge contemporaneamente in tutte le scuole partecipanti;
3. vengono proposti una trentina di quesiti, che richiedono di fare ricerche in giro per il mondo (da cui il titolo della competizione).

Mantenendo fisso questo schema operativo, il tema delle domande viene cambiato ad ogni edizione, scegliendo ogni volta un argomento di particolare interesse e attualità a livello mondiale.

Prima di passare alla analisi dei risultati di Web Trotter 2017, è opportuno un cenno alle edizioni precedenti e agli strumenti didattici di supporto realizzati e messi a disposizione delle scuole. Lo sviluppo del progetto ha visto, oltre all'impegno di AICA, il sostegno del MIUR, che da subito ha supportato e patrocinato l'iniziativa.

Un riconoscimento particolare si deve a tre docenti - Roberto Didoni, Paola Ghellini e Dany Maknouz - il cui contributo è stato essenziale per la realizzazione della iniziativa. Essi hanno infatti formulato le domande relative alle prime tre edizioni del concorso (2014-2016). Inoltre hanno realizzato dei supporti formativi che sono stati proposti dal Ministero alle scuole. Nella fattispecie, hanno sviluppato e gestito un *corso on-line* per docenti della durata di due mesi, che tratta la ricerca in rete sotto i vari profili. Hanno inoltre preparato un *e-book* sul tema, rivolto in particolare agli studenti: "La ricerca intelligente nel web".

Per informazioni su questo materiale didattico si rinvia all'articolo di Dany Maknouz - *Webtrotter Educator e il giro del web in 80 minuti* - pubblicato nel numero di settembre 2015 di Bricks.

Webtrotter 2017 – Una sintesi

Come negli anni precedenti, l'edizione 2017 di Webtrotter si è svolta in due tempi, ossia una prova di qualificazione seguita dalla gara effettiva. La prima prova si è svolta il 14 marzo, con la partecipazione di circa 800 squadre. Alla seconda, che si è tenuta il 5 aprile, hanno partecipato 230 squadre ossia, secondo il regolamento, le prime 100 classificate nella prova di qualificazione e la migliore squadra per ogni altro istituto non rappresentato nelle prime 100.

Il filo conduttore dei quesiti era quest'anno "*le meraviglie della natura e le grandi esplorazioni geografiche*". I quesiti sono stati elaborati da un team di AICA (Carlo Tiberti, Monica Gati, Mery Guaragni), col supporto di due docenti esterni, Gemma Martini e Roberto Didoni.

All'indirizzo http://domino.aicanet.it/aica/ecdlcompetition.nsf sono disponibili tutti i dati relativi alle due prove. Per ognuna di esse, sono infatti forniti:

1. i quesiti proposti e le relative soluzioni
2. la classifica, col punteggio conseguito da ciascuna squadra.

Va sottolineato che per ogni quesito è fornita non solo la soluzione, ma anche altre informazioni pertinenti ossia:

- il livello di difficoltà,
- il percorso di ricerca su web,
- le competenze specifiche coinvolte.

Circa il grado di difficoltà, le domande sono distribuite su tre livelli: facile, medio, alto, cui corrispondono i punteggi 5, 10 e 15.

Per regolamento, inoltre, ad una risposta errata corrisponde una penalizzazione di -5 punti (penalizzando le risposte errate più che le non risposte, per evitare risposte date tanto per provare).

I quesiti implicano il possesso di differenti abilità e competenze digitali, che vanno dalla ricerca ipertestuale su web all'uso del foglio elettronico e dei programmi di scrittura.

In particolare per la ricerca ipertestuale, sono richieste le seguenti competenze:

a) saper individuare le parole chiave,
b) saper usare i connettivi logici nelle stringhe di ricerca,
c) saper valutare e scegliere un sito a partire dall'*abstract*,
d) saper valutare le fonti,
e) saper scegliere un dato in base al contesto,
f) saper fare una ricerca per immagini,
g) saper usare un traduttore,
h) saper leggere le mappe di *Google Maps* o simili.

Come annotazione, si può dire che chi ha conseguito la ECDL Base possiede le competenze richieste.

Webtrotter 2017 – Una valutazione dei risultati

L'esame dei risultati di Webtrotter 2017 fornisce degli elementi utili per cercare di rispondere alla domanda posta all'inizio, ossia quanto i nostri giovani sanno navigare in rete. Si tratta infatti di un campione significativo, sia per il numero di concorrenti che per la loro collocazione su tutto il territorio nazionale.

Per la valutazione conviene utilizzare, anziché i dati della prova finale, quelli più numerosi della prova di qualificazione, che ha visto la partecipazione di 800 squadre.

Un primo dato interessante è la distribuzione dei punteggi ottenuti, che è riassunta nel grafico di figura 1.

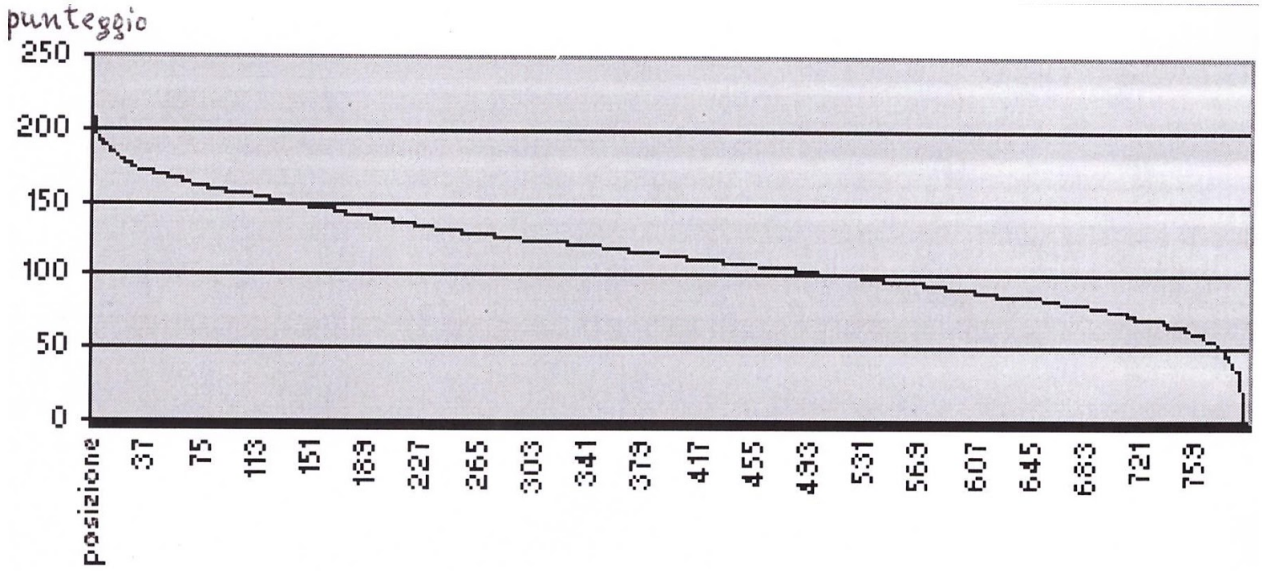


Figura 1 – Risultati della prova di qualificazione.

Le prime 10 squadre qualificate, hanno conseguito un punteggio tra 207 e 187. Un risultato eccellente, tenendo conto che il punteggio massimo, per risposte tutte corrette, è 210.

Ma come valutare il risultato complessivo? Per fissare le idee, assumiamo una scala di valutazione decimale, in cui 10/10 corrisponde al massimo di punti ottenibile, ossia 210. Si ha allora che un "voto" di 6/10 corrisponde a circa 125 punti. Dal grafico risulta che soltanto un terzo delle squadre ha raggiunto o superato questo livello ovvero, in termini scolastici, la sufficienza.

A parte questi dati di natura complessiva, può essere interessante una indagine più analitica per identificare i punti deboli e le lacune evidenziati dalle prove.

Allo scopo può servire la tabella di fig. 2.

In questa tabella sono riportati, per ognuna delle 25 domande della competizione, i seguenti dati:

1. il livello di difficoltà: i punteggi 5, 10, 15 corrispondono rispettivamente ai tre gradi già segnalati;
2. e competenze specifiche richieste per ogni singola domanda (come riferimento, si veda l'elenco riportato nel paragrafo precedente);
3. i dati statistici delle risposte, suddivise in corrette, errate, parziali o saltate.

I dati riportati nella tabella sono sostanzialmente auto esplicativi.

Il livello di difficoltà è ovviamente legato, in primo luogo, alla complessità della ricerca.

A questo fattore si aggiungono però elementi specifici, ossia il possesso di determinati ambiti di competenza. In particolare, dall'esame della tabella risulta come siano

penalizzate le domande che richiedono l'uso del foglio elettronico e l'analisi per immagini.

Infine, per una corretta valutazione dei risultati occorre tener conto anche del fattore tempo, ossia della capacità dei concorrenti di rispondere rapidamente alle domande. Dalla tabella si vede infatti come le ultime domande presentino un elevato tasso di risposte non date o parziali, a prescindere dal livello di difficoltà.

ESITI PROVE SELEZIONE WEBTROTTER 2017 (MARZO 2017)

TOTALE 789 SQUADRE

			Risposte			
Domanda	Punteggio	Competenze Richieste	Corrette	Errate	Non Risposte	Risposte Parziali
1	10	Ricerca per parole chiave Ricerca per immagine	502	280	7	0
2	5	Ricerca per parole chiave	694	83	12	0
3	5	Ricerca per parole chiave Utilizzo di Google Maps	553	233	3	0
4	10	Ricerca per parole chiave Utilizzo di YouTube	591	185	13	0
5	5	Ricerca per immagine	739	31	19	0
6	5	Utilizzo di Google Maps	739	43	7	0
7	15	Ricerca per parole chiave Capacità di lettura di un grafico	298	150	341	0
8	10	Ricerca per parole chiave	573	209	7	0
9	5	Ricerca per parole chiave	568	213	8	0
10	15	Ricerca per parole chiave	690	93	6	0
11	10	Ricerca per parole chiave Utilizzo del Foglio Elettronico	358	283	148	0
12	10	Utilizzo di Google Maps	616	130	43	0
13	10	Utilizzo del Foglio Elettronico	449	45	250	45
14	5	Utilizzo dei Traduttori	754	24	11	0
15	10	Ricerca per parole chiave Ricerca per immagine	540	8	213	28
16	5	Ricerca per parole chiave Capacità di comprensione di un testo	243	136	303	107
17	15	Ricerca per parole chiave Utilizzo del Foglio Elettronico	171	471	147	0
18	10	Ricerca per parole chiave	75	544	170	0
19	15	Ricerca per parole chiave Capacità di comprensione di un testo	302	167	320	0
20	5	Ricerca per parole chiave Ricerca per immagine	352	15	182	240
21	5	Ricerca per parole chiave Ricerca per immagine	131	144	247	267
22	5	Ricerca per parole chiave	292	96	401	0
23	5	Ricerca per parole chiave Ricerca per immagine	281	15	401	92
24	10	Ricerca per parole chiave	61	50	559	119
25	5	Ricerca per parole chiave	288	27	474	0

Punteggio 5	domanda facile
Punteggio 10	domanda media
Punteggio 15	domanda difficile

Figura 2 – Analisi statistica delle risposte.

Per concludere

La premiazione delle squadre prime classificate di Webtrotter 2017 è avvenuta quest'anno a Roma durante lo svolgimento di DIDAMATICA, il 15 maggio scorso. La cerimonia è stata l'occasione per confermare l'interesse della iniziativa e le sue motivazioni.

L'uso ragionato e consapevole del web è certamente un obiettivo essenziale del nostro tempo. Web Trotter vuole essere un'occasione e uno strumento non pedante per stimolare i giovani in questa direzione.

Dalla prima edizione del 2014 a quella di quest'anno si è registrato un sensibile miglioramento dei risultati della competizione. Però, come si vede dall'analisi e dai dati statistici presentati in questa nota, c'è ancora molto da fare.

AICA continuerà quindi a proporre l'iniziativa, contando sulla collaborazione della Scuola e la partecipazione dei docenti.

TEMA

Social4School: la rete è un gioco

Ruggero G. Pensa[a], Antonella Torasso[b]

[a] Ricercatore in Informatica, Università di Torino

[b] Insegnante di scuola primaria, I.C. "A. Dasso", Chivasso (TO)

ruggero.pensa@unito.it, torasso.antonella@gmail.com

keywords: *cittadinanza digitale, privacy, social media, uso consapevole del web*

Nell'affrontare il tema dell'educazione digitale, una delle sfide principali è sicuramente la formazione al corretto utilizzo dei social media, argomento cardine della cosiddetta *cittadinanza digitale*. In questo articolo, intendiamo presentare un'esperienza didattica realizzata in diverse scuole primarie del Piemonte con lo scopo di far conoscere ai bambini di quarta e quinta elementare le problematiche relative alla privacy online.

Privacy e nativi digitali

I social network rappresentano una delle principali sorgenti di traffico in Internet. Si stima che quasi due miliardi e mezzo di persone nel mondo siano iscritte ad almeno uno dei social media più diffusi (la soglia dei due miliardi di utenti è stata superata da Facebook nel mese di Giugno del 2017). A fronte di questi numeri, non si possono trascurare i pericoli derivanti da una diffusione sempre più globale e inconsapevole dei propri dati personali, sensibili e meno sensibili. Se da un lato molti utenti sono informati dei rischi relativi alla rivelazione di fatti personali molto privati (eventi particolari della vita, preferenze sessuali, malattie, idee politiche, ecc.), dall'altro la consapevolezza di esporsi a violazioni della propria privacy ogni volta che si svelano fatti apparentemente poco sensibili è ancora scarsamente diffusa, soprattutto tra i cosiddetti *nativi digitali*, e sono sempre più frequenti fenomeni di *cyberstalking* e cyberbullismo che vedono coinvolti minorenni.

In effetti, la presenza di adolescenti e ragazzi su Facebook è massiva: in Italia, quasi due milioni di iscritti hanno tra i 13 e i 18 anni (fonte: Osservatorio Facebook).

Un'indagine condotta nel 2015 dall'istituto IPSOS per Save the Children ha evidenziato come i giovanissimi dai 12 ai 17 anni siano sempre connessi: usano Facebook, WhatsApp, Instagram e Twitter, conoscono abbastanza bene le regole che governano la privacy in Rete, ma non se ne preoccupano più di tanto. Vivono relazioni virtuali nei gruppi di conversazione sulle applicazioni di messaggistica dei loro smartphone, spesso anche con persone che non conoscono direttamente, uno su cinque invia messaggi, video o foto con riferimenti sessuali a gruppi dove non conosce tutti i partecipanti e uno su tre si dà appuntamento con qualcuno conosciuto solo attraverso questi gruppi. Il problema principale appare quindi la scarsa percezione che i giovanissimi hanno della propria privacy online e la conseguente scarsa consapevolezza del grado di diffusione che i propri pensieri, fatti e azioni possono raggiungere quando si è interconnessi con il mondo.

Questi numeri sono favoriti dalla diffusione sempre più capillare, quanto inarrestabile, degli smartphone tra i giovanissimi. Lo stesso rapporto IPSOS evidenzia come gli adolescenti italiani siano precoci utilizzatori di dispositivi mobili: l'età media nella quale ricevono il primo smartphone è 12 anni e mezzo e imparano ad utilizzarlo soprattutto da soli. Dalle discussioni con diversi docenti di scuola primaria, però, è emerso che metà dei loro alunni lo ricevono già intorno ai dieci anni, come regalo per la prima comunione. Alcuni, addirittura, iniziano ad usare quello dei genitori in tenera età accedendo agli account social di questi ultimi, che sono purtroppo spesso impreparati nell'affrontare il tema dell'educazione all'utilizzo di questi nuovi strumenti di comunicazione.

Con queste premesse, alla fine del 2015, grazie ad un finanziamento della Fondazione CRT, è partito un progetto dell'Università degli Studi di Torino per il miglioramento della percezione e della consapevolezza della propria e altrui privacy nel web, in particolare nelle reti sociali online. Una delle azioni del progetto prevedeva la realizzazione di un simulatore di social network da utilizzare nelle aule informatiche per far scoprire ai bambini delle scuole elementari l'importanza del rispetto della privacy nel web.

L'applicazione web Social4School

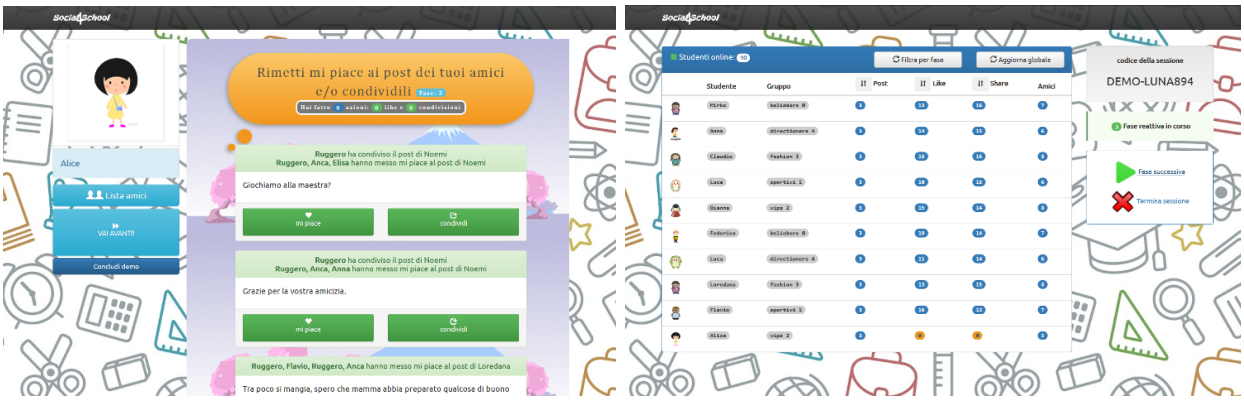


Figura 1 Interfaccia di Social4School lato studente (a sinistra) e docente (a destra)

Grazie alla collaborazione di due studenti del corso di studi triennale in Informatica e di un assegnista di ricerca, in poco meno di tre mesi è stata sviluppata l'applicazione web Social4School (http://www.social4school.eu). Di cosa si tratta? Social4School non è altro che un simulatore di social network pensato per essere utilizzato in un'aula

informatica equipaggiata di PC desktop o con l'ausilio di tablet. I bambini hanno la possibilità di creare un profilo con un nome ed un avatar personalizzati e di partecipare ad una vera e propria sessione *social*, durante la quale possono postare frasi predefinite e mettere mi piace alle frasi dei compagni o condividerle. Ogni bambino è connesso ad altri bambini da una relazione di reciproca amicizia, e le connessioni, generate casualmente, sono tali per cui nessuno ha l'immediata visibilità di ogni altro partecipante. Questo aspetto è cruciale per la buona riuscita del gioco. Infatti, ogni azione (pubblicazione, condivisione o *like* di un post) è visibile unicamente ai propri amici. Ma grazie alla diffusione perpetrata dalle azioni di condivisione e like, esattamente come avviene nei veri social network, la visibilità dei post si propaga nella rete, raggiungendo potenzialmente tutti i partecipanti al gioco.

Ogni frase postata o condivisa ha un suo punteggio prestabilito in base al suo grado di sensibilità nei confronti della privacy di chi la posta o di persone citate nella frase stessa (famigliari, amici, maestri, ad esempio).

Così, frasi come

"La pizza e le patatine sono i cibi che amo!"

oppure

"Giochiamo agli archeologi?"

non violano la privacy di nessuno, mentre frasi come

"Che bello! La maestra Pina abita proprio nel mio palazzo, in via Milano n°77."

oppure

"Non vedo l'ora che siano le 17.30 per incontrare Luca e Massimo a nuoto!"

sono potenzialmente pericolose poiché forniscono informazioni private su sé stessi, i propri famigliari o gli amici.

Alla fine del gioco, l'insieme dei punteggi dei post sottoposti alle diverse azioni, concorrono al calcolo di un punteggio personale che misura il grado di consapevolezza del bambino nei confronti della privacy e vengono comunicati ai partecipanti sotto forma di consigli personalizzati corredati da un *badge* con la posizione in classifica (per i primi tre classificati).

Ciò che rende l'applicazione particolarmente adatta all'utilizzo in un aula informatica è anche la disponibilità di un cruscotto di controllo per il docente. Tale funzionalità, accessibile unicamente da utenti accreditati, permette il controllo totale di ciò che avviene in aula, dalla creazione della nuova sessione di gioco alla visualizzazione delle azioni compiute in tempo reale dai partecipanti, fino alla visualizzazione delle statistiche finali di gioco. Quest'ultima funzione è particolarmente utile per rispondere alle curiosità dei bambini. I bambini che non si trovano nelle prime posizioni, infatti, desiderano capire in che modo il gioco ha assegnato i punteggi e il perché frasi diverse hanno punteggi diversi.

L'insegnante ha così uno strumento completo che può essere usato in diversi modi, in classi che vanno da un minimo di sei studenti ad un massimo indefinito e che può essere di stimolo per discussioni più profonde sul significato stesso di privacy nel web.

La sperimentazione

Una prima sperimentazione ristretta in alcune classi quarte e quinte dell'Istituto Comprensivo "Dasso" di Chivasso è avvenuta già nella primavera del 2016. I risultati hanno evidenziato le potenzialità dell'approccio partecipativo e dell'applicazione web, ma una sperimentazione più allargata si è resa necessaria al fine di far emergere in maniera scientificamente inoppugnabile i suoi vantaggi e limitazioni.

A tale scopo, ci si è avvalsi di alcuni eventi organizzati nella città di Torino per promuovere la nostra iniziativa educativa. Social4School è stato presentato al Festival dell'Educazione e al workshop Teachers for Teachers attirando l'interesse di numerosi insegnanti. In totale, quattro scuole piemontesi hanno aderito alla sperimentazione: due a Torino (I.C. Padre Gemelli e I.C. Murialdo-Vivaldi) una a Chivasso (I.C. "Dasso") e una in provincia di Cuneo (I.C. Centallo-Villafalletto). La sperimentazione ha interessato in tutto circa 450 bambini di 22 classi di quarta e quinta elementare e più di 25 insegnanti.

Nel periodo autunnale e invernale sono stati attivati gli accordi tra le scuole e il Dipartimento di Informatica, sono state distribuite le informative per la privacy e sono stati raccolti i moduli del consenso informato firmati dai genitori dei bambini coinvolti nella sperimentazione. Abbiamo infatti dato grande importanza al rispetto della normativa sulla privacy, potendoci avvalere della competenza e della disponibilità dello staff legale dell'Università di Torino.

Figura 2 Un momento dell'attività in aula con Social4School

Per la sperimentazione sono state previste tre attività. Nella prima attività, i bambini hanno partecipato ad una sessione di gioco senza conoscerne gli obiettivi. I pochi che non erano ancora entrati in contatto con il mondo dei social, in questa fase, hanno familiarizzato con i suoi concetti principali: il profilo, la *timeline*, gli amici, il significato

di postare, di condividere e di mettere *mi piace*. I bambini sono stati lasciati liberi di interagire tra loro e, al termine, hanno ricevuto la propria posizione in graduatoria e delle raccomandazioni sull'utilizzo corretto dei social. I bambini sono stati invitati ad annotare di volta in volta, su un foglio di quaderno, il nome dei compagni le cui azioni diventavano visibili. Queste informazioni sono state utilizzate nella successiva attività, svolta in aula unicamente con i propri docenti, in cui i bambini si sono confrontati, in maniera propositiva e partecipativa, sull'esito della prima sessione di gioco, ripercorrendone la dinamica grazie alla funzionalità apposita dell'applicazione web Social4School e alle annotazioni prese in aula informatica. Hanno interagito fra loro per capire le motivazioni che stavano dietro al proprio punteggio e, sotto la guida dell'insegnante, hanno compreso meglio i concetti di diffusione delle informazioni e di privacy. Infine, nella terza attività, i bambini si sono ritrovati nuovamente in aula informatica per un'ultima sessione di gioco il cui scopo, stavolta, era noto a tutti.

Tutto il percorso è stato presentato alle famiglie per permettere loro di continuare il lavoro anche a casa, poiché riteniamo che il ruolo dei genitori sia fondamentale per migliorare la consapevolezza nell'uso dei media. In questi due anni di esperienza con Social4School, infatti, è stata segnalata più volte dagli stessi docenti la necessità di coinvolgere i genitori nel processo educativo. Tale pratica, sebbene di difficile attuazione, è emersa come indispensabile soprattutto perché, quasi sempre, il primo contatto dei bimbi con i social media avviene attraverso i dispositivi (smartphone e tablet) dei genitori che, però, sono spesso impreparati ad affrontare l'educazione digitale dei propri figli, proprio per la scarsa diffusione della cultura digitale nel nostro Paese.

Per misurare l'avvenuta acquisizione delle competenze, abbiamo utilizzato due strumenti: i punteggi calcolati all'interno del gioco dopo la prima e la terza attività e un semplice questionario. Il questionario non è stato somministrato a tutti i bambini nello stesso momento. Sono stati definiti due gruppi di classi: un gruppo di classi sperimentali e un gruppo di classi controllo. Alle classi controllo, il questionario è stato somministrato alla fine della prima attività in aula. Alle classi sperimentali, il questionario è stato somministrato alla fine dell'ultima attività.

Tutti i dati così ottenuti, sono stati analizzati in forma completamente anonima ed aggregata e hanno evidenziato l'efficacia del nostro metodo, anche ben al di là delle nostre aspettative.

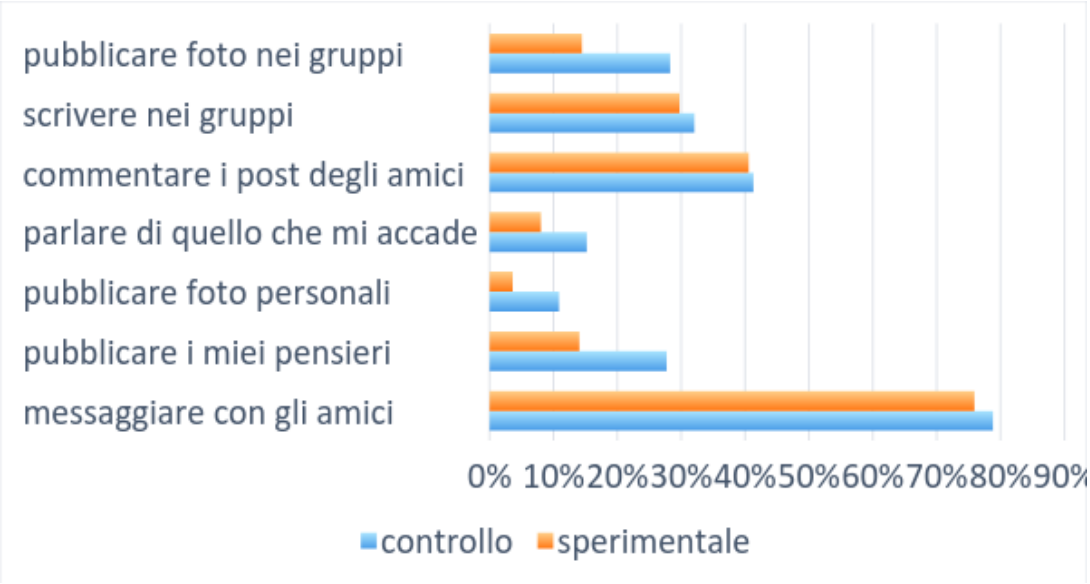


Figura 3 Risposte alla domanda "Immagina di essere iscritto ad un social network, per che cosa lo useresti?"

Se, infatti, l'aumento dei punteggi medi del gioco (peraltro statisticamente significativo secondo i nostri test) tra la prima e la terza attività della sperimentazione erano prevedibili, sicuramente non lo erano le risposte ai nostri questionari. Fin dalla prima domanda (Figura 3) si nota come i bambini che hanno risposto al questionario al termine delle tre attività (classi sperimentali) optano in misura minore per gli usi meno sicuri degli strumenti di social networking.

Ancora più netto è il divario tra le classi sperimentali e le classi controllo nella risposta alla seconda domanda ("Pubblicheresti la foto appena scattata durante una gita con i tuoi genitori?"). In questo caso le proporzioni tra chi adotterebbe un comportamento rispettoso della privacy e chi invece la metterebbe a rischio si invertono in maniera chiara: la maggior parte (54,35%) dei bambini delle classi controllo pubblicherebbe una foto potenzialmente rischiosa. La percentuale scende però al 21,29% nelle classi sperimentali.

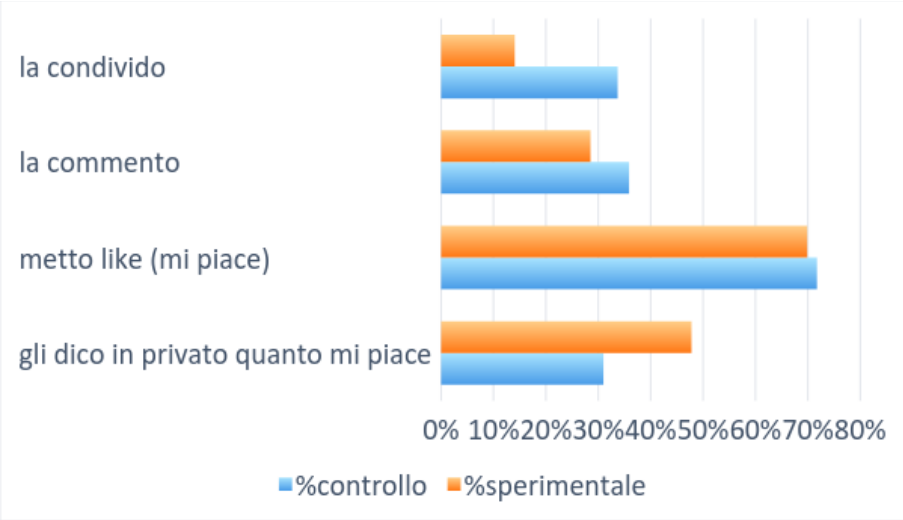


Figura 4 Risposte alla domanda "Un tuo amico pubblica una foto scattata in vacanza che ti piace tanto. Cosa fai?"

Infine, anche le risposte alla terza domanda (Figura 4) denotano un comportamento molto più attento alla privacy altrui da parte di coloro che hanno risposto alla domanda al termine delle tre attività previste dalla sperimentazione.

Conclusioni

I risultati, più che incoraggianti, fanno emergere l'importanza di un approccio partecipativo e interattivo per affrontare in maniera efficace il problema dell'educazione alla cittadinanza digitale e, in particolare, all'uso dei social nel rispetto della propria e altrui privacy. Quello che non emerge dai numeri, ma che possiamo testimoniare, è il grado di coinvolgimento dei bambini che hanno partecipato all'esperienza. Seppur con ovvie sfumature diverse, le classi hanno mostrato interesse e curiosità per il gioco e per le tematiche da esso affrontate. I bambini hanno apprezzato gli aspetti ludici dell'applicazione e si sono divertiti interagendo tra loro. La presenza della figura dell'insegnante è indispensabile per condurre l'attività e indirizzarla verso gli obiettivi prefissati. Pertanto, come è emerso anche da un questionario che abbiamo sottoposto all'attenzione dei docenti che hanno partecipato all'attività, la formazione degli insegnanti è fondamentale per affrontare la tematica con la giusta competenza e preparazione.

Bisogna dire che alcune scuole si sono attrezzate da tempo per affrontare la tematica del corretto utilizzo dei social e degli strumenti offerti dal web in generale, spesso in collaborazione con la Polizia postale e delle comunicazioni o con aziende esperte in sicurezza. Tali attività, tuttavia sono condotte spesso in maniera tradizionale, mentre la nostra proposta offre la possibilità ad alunni e docenti di sperimentare in pratica come avviene la diffusione di informazioni in un *social* e la conseguente necessità di valutare con estrema attenzione tutte le azioni che si svolgono in rete.

L'applicazione Social4School è disponibile a tutti e le scuole interessate possono informarsi attraverso l'apposito modulo di contatti del sito web http://www.social4school.eu.

TEMA

Educazione all'informazione, una bussola per i prosumer

Annamaria Bove[1], Barbara Ruggiero[2]

[1] Docente di Lettere – 1° Istituto comprensivo Nocera Inferiore (Sa) - Giornalista Pubblicista
profgiornalista@annamariabove.com

[2] Laureata in Scienze della Comunicazione, con specializzazione in Giornalismo e Media Education
Giornalista Pubblicista
barruggi@gmail.com

keywords: *media education - giornalismo a scuola - fake news - social media*

Siamo tutti connessi

Ormai è questo lo slogan che campeggia ovunque, specie quando parliamo di giovani. In una società in cui il termine "connessione" è usato e abusato, di certo dobbiamo ormai parlare di *iperconnessione* ma anche di *interconnessione*, di una rete a maglie così fitte che non lascia quasi spazi alla vita reale, sovrapponendosi e talvolta anche sostituendosi ad essa. Il cambiamento della società, la rivoluzione digitale a cui assistiamo ci porta a diverse riflessioni: non si può avere la diffusione del digitale senza una cultura digitale (Fig.1); non si può pensare a un'innovazione se questa non è accessibile a tutti e dunque inclusiva; non si può pensare a una scuola che si apra al digitale senza parlare di regole, di *istruzioni per l'uso*, di norme, che permettano di integrare lo smartphone e il tablet in classe con funzioni educative. Insomma, non parliamo soltanto di connessione vera e propria alla rete (in molti casi oramai presente, vedi, per esempio, i finanziamenti per la banda larga) ma di educazione ai media e di educazione all'informazione.

Oggi i giovani sono presenti sui social in modi diversi: Facebook è la fonte delle loro news, Instagram serve per *postare* foto (e qui ci sarebbe da aprire un'altra infinita discussione ma è preferibile lasciarla ai genitori, nella speranza che sappiano vegliare sui loro *pargoli*), Twitter è già un passo più evoluto, perché è necessario il dono della sintesi (140 caratteri) e avere scopi ben precisi, con i giovanissimi non troppo appassionati al mondo del cinguettìo.

A questi social si aggiunge tutta la messaggistica istantanea che avviene attraverso fiumi di parole, o segni grafici, su Whatsapp, Telegram e Messenger.

Figura 1 – La redazione a scuola per educare all'informazione.

Notizie on line, serve una bussola

News o *fake news*? Un dilemma della società odierna che ha forgiato *prosumer* (*producer* e *consumer* al tempo stesso). Le notizie in Rete spesso mietono vittime inconsapevoli; ma a fare da contraltare ci sono anche quelli che sono consapevoli delle *fake news* e le fanno girare per mettersi in mostra o per la logica del *click* facile e della maggiore visibilità per un semplice ritorno economico. Se la notizia è su Facebook è notizia: così la pensano tanti giovani, senza minimamente preoccuparsi delle fonti, termine quanto mai sconosciuto e di rilevanza irrisoria. Ed è qui che entrano in gioco la scuola, le agenzie educative con la necessaria e prioritaria esigenza di guidare i giovani a trasformare la confidenza tecnologica in consapevolezza passando per l'educazione all'informazione e, più in generale, ai media.

I giovani oggi sono sempre più *prosumer*. Non si è più solo destinatari di informazioni ma, nel mondo iperconnesso, si è partecipi in maniera attiva nelle varie fasi del processo produttivo. Cambia la dieta e il consumo mediale con il passaggio dai media di massa a quelli digitali. Cambiano anche le modalità di fruizione: l'era della comunicazione di massa era caratterizzata dalla uni-direzionalità del messaggio (pensiamo alla TV e all'assenza di modalità di risposte se non mediate da altri strumenti, come le telefonate); l'era digitale, invece, ha come caratteristica principale l'interattività. Emittente e ricevente oggi hanno la possibilità di dialogare: il ricevente abbandona il ruolo di spettatore passivo che gli assegnava la comunicazione di massa e può diventare egli stesso emittente. Spesso con i nuovi media la comunicazione non è più uno-a-molti, come nell'analogico, ma può essere uno-a-uno. Ogni utilizzatore di internet può essere produttore di messaggi da inviare ai singoli o a gruppi di persone. La "rivoluzione" del consumo mediale è possibile anche grazie alla miniaturizzazione

delle applicazioni informatiche. Pensiamo alla "portabilità" di uno smartphone su cui si può navigare, ascoltare la radio, guardare la TV, scattare foto, aggiornare i social …

In pratica, si concretizza una nuova concezione dello spazio: *lo spazio del sapere* nel quale vige la regola della comunicazione istantanea e globale delle conoscenze e delle informazioni tra individui che sono collegati tra di loro da reti informatiche.

Internet cannibalizza letteralmente la dieta mediatica delle nuove generazioni che si allontanano progressivamente dalla televisione, come già accaduto per la carta stampata, avvicinandosi a internet quale media primario per la ricerca, l'approfondimento e la condivisione di informazioni. Per i giovani mondo *online* e *offline* sono oramai intrecciati: è praticamente annullato il confine tra reale e virtuale e tra identità personale e rappresentazione della propria identità online.

Non basta più solo educare uno spettatore a essere attento e critico; diventa necessario educare un soggetto responsabile quando è in rete e quando produce direttamente contenuti. Facile intuire, dunque, quanto il discorso della *Media Education* sia di fondamentale importanza: i giovani sono nativi digitali, gli adulti immigrati che spesso devono improvvisare senza avere le competenze necessarie ad affrontare i discorsi sui media digitali e sui contenuti da esso veicolati. I nuovi media creano anche una vera e propria frattura generazionale tra giovani e anziani che – dati Censis 2016 alla mano, 13° rapporto Censis-Ucsi sulla comunicazione – sono sempre più distanti per quello che riguarda il consumo mediale.

Le fake news, l'importanza delle fonti e la deriva del click baiting

Internet cambia il consumo mediatico (non solo dei giovani) e, allo stesso tempo, amplia notevolmente l'offerta informativa. Alla facilità e velocità di accesso a molte informazioni si abbina una costante e immediata disponibilità delle stesse, con la possibilità di avere più informazioni e punti di vista sullo stesso tema. È un discorso importante anche per la divulgazione delle notizie stesse che sono diffuse in maniera sempre più ampia grazie all'uso dei social network che danno un aiuto importantissimo al momento della condivisione della notizia. Tante opportunità in più, dunque, a cui fa spesso da contraltare un dubbio: e se le notizie che circolano on line non fossero serie o verificate? La velocità è una delle caratteristiche del web ma è spesso anche un problema che si trovano ad affrontare coloro che operano nel mondo dell'informazione. Basti pensare a quanto frequentemente vere e proprie bufale passino da una bacheca all'altra senza alcuna verifica della fonte. Il meccanismo della condivisione è un megafono potentissimo per le notizie e proprio per questo va gestito con responsabilità per evitare di dare spazio a notizie false e/o bufale.

Internet sembra amplificare il fenomeno delle *fake news* e della perversa logica del *click baiting* (guadagni per click): aumentano le notizie montate ad arte, quelle clamorose con lo scopo di acchiappare click per guadagnare in termini pubblicitari. La deriva riguarda soprattutto i blog, qualche volta purtroppo anche alcune testate giornalistiche, ma anche i singoli: proprio per via dell'ampliamento informativo, in rete tutti possono pubblicare contenuti (siamo tutti *prosumer*).

Con il web e le reti sociali, grazie anche a una società iperconnessa, la ricerca di ogni tipo di informazione è semplificata. Ma diventa sempre più frequente la difficoltà di discernere il vero dal falso. Da dove viene la notizia? È scritta da un professionista

dell'informazione? È pubblicata su un giornale o su un blog? Sono solo alcune delle domande che è necessario porsi per essere lettori e consumatori di media responsabili. A tal fine diventa importante focalizzare l'attenzione sul lavoro del giornalista, sul suo ruolo di professionista dell'informazione, sull'ideale bollino di qualità che con il suo lavoro, attento e scrupoloso, attribuisce al giornalismo stesso.

Il discorso non riguarda solo l'informazione; è un ragionamento che va esteso ad ampio raggio. Pensiamo, per esempio, al ruolo di Wikipedia che oggi per i giovani è paragonabile all'enciclopedia Treccani. La riflessione seria deve essere centrata proprio su questo: chi, come e perché produce contenuti nell'era iperconnessa. Domande fondamentali per formare la persona prima e il cittadino di conseguenza che sia responsabile e consapevole.

Diventa, dunque, sempre più importante educare ad un *nuovo umanesimo* che ponga al centro la persona, gli alunni, gli studenti, perché la loro formazione si deve basare sull'importante e imprescindibile acquisizione di un pensiero critico strettamente collegato alle competenze chiave (Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006).

Figura 2 – Il laboratorio in classe per una didattica per competenza (uso del BYOD).

Il ruolo della scuola

La scuola, dunque, ha il compito di educare, formare i giovani ad una cittadinanza matura. Ma chi li deve formare? Il docente attraverso una didattica per competenze, sottolineata anche dal Piano di Formazione Docenti (PFD, MIUR 2016/2019). La competenza […] rappresenta inoltre la risposta a un nuovo bisogno di formazione di giovani che nel futuro saranno chiamati sempre più a reperire, selezionare e organizzare le conoscenze necessarie a risolvere problemi di vita personale e

lavorativa. Questa evoluzione concettuale rende evidente il legame che si intende oggi realizzare tra le aule scolastiche e la vita che si svolge al di fuori di esse, […].

La scuola, quale palestra per la vita, dove gli alunni, superata o rivisitata la lezione frontale (Fig. 2), riescano a prendere parte al dialogo a partire dalla condivisione dei percorsi disciplinari e pluridisciplinari che la scuola, attraverso i curricoli, e i dipartimenti e i Consigli di Classe, attraverso le Unità di Apprendimento, intendono svolgere in ciascuna classe. Percorsi che partendo dalle 8 competenze chiave riescano a delineare il profilo di un cittadino capace di vivere, interagire e affermarsi in una società in continua evoluzione. Percorsi che abbiano l'obiettivo di utilizzare il digitale, quale strumento per il raggiungimento di una competenza digitale, che superi la confidenza a favore di una consapevolezza tecnologica basata su una corretta, condivisa, partecipata educazione all'informazione. Un'educazione "ben fatta" che vada anche oltre la disciplinarietà e l'interdisciplinarietà per una *"inter-poli-trans-disciplinarità che aiuti la formazione di una testa ben fatta capace di quel pensiero complesso adeguato alla comprensione delle dinamiche esigenze dell'interdipendenza planetaria"*.

Andare oltre una "testa ben piena" e fare in modo che le diverse discipline siano capaci di dialogare, collegarsi, interagire per dar vita ad una visione unica del sapere.

Inoltre, ai docenti si chiede di impostare la didattica e l'insegnamento in modo che gli alunni possano avvicinarsi al sapere attraverso l'esperienza e acquisire la teoria attraverso un percorso induttivo, che passi dall'esperienza alla sua rappresentazione.

Approfondimenti

Pierre Lévy, 1994 - L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio.

Piero Dominici, 2014 - Dentro la società interconnessa. Prospettive etiche per un nuovo ecosistema della comunicazione.

Edgar Morin, 2000 - La testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero.

F. Da Re 2013 – La didattica per competenze.

TEMA

Twitter: istruzioni per l'uso (in classe)

Educazione alla cittadinanza digitale, all'uso della rete e dei social network

Lucia Bombieri

Insegnante primaria di Inglese L2 - I.C. Rubano (PD)

lucia.bombieri@gmail.com

Twitter: cos'è

Twitter è entrato a far parte della mia vita mentre mi trovavo all'estero.

Il meccanismo che lo contraddistingue è la brevità delle frasi e il seguire/essere seguiti: massimo 140 caratteri che possono essere visti virtualmente da tutti, condivisi e riproposti. Ogni utente può decidere di tenere monitorati i profili di alcuni utenti e le loro attività oppure di interrompere questa osservazione virtuale. Questa relazione a distanza, poi, funziona nella reciprocità e ogni utente può essere seguito e commentato liberamente dagli altri fruitori del network.

L'ho trovato un sistema ingegnoso per scambi rapidi e dalla base, un mezzo perfetto per ottimizzare i tempi nel cercare informazioni e spesso permette di seguire episodi di cronaca attraverso i commenti e le notizie delle persone che vi sono direttamente coinvolte in tempo reale.

In Italia si contano circa 8-9 milioni di utenti registrati (dati Modefinance.com del 2014) ma il social network risulta assai meno conosciuto di altri strumenti più popolari.

Quando ho pensato di introdurre Twitter in classe era l'anno 2015/2016 e Donald Trump non era ancora presidente. Il momento di massima popolarità si è avuto quell'inverno con il meme di *petaloso* che ha contribuito ad accendere l'interesse e le aspettative.

Non si può ignorare il fascino che questi ausili all'accesso alla rete esercitano sugli studenti ad ogni livello, motivazionale e cognitivo per citarne alcuni.

Se conosciuti e adeguatamente presentati, le tecnologie moderne aprono orizzonti nuovi di apprendimento significativo che integrano le attività di insegnamento più tradizionali e le rinforzano. Offrono, inoltre, spazi per nuove interazioni con ciò che è al di fuori della scuola, come ad esempio famiglia, società, sport, musica.

Twitter e didattica – combinazione possibile

Insegnando inglese, sono sempre alla ricerca di attività che coniughino lingua e contenuti stimolanti. Twitter si prestava benissimo a questo scopo: il limite di lunghezza sollevava da ogni pretesa di comporre frasi lunghe e articolate; di volta in volta si utilizzano spunti, grammatica, lessico e argomenti tratti sia dal libro di testo sia dagli interessi personali dei ragazzi; è possibile fare ricerche tra profili utenti e altri contenuti con possibili espansioni fornite dai vari link che vengono inclusi e condivisi nei tweet. L'unico vincolo posto, ovviamente, è l'accesso a risorse in lingua inglese.

Oltre ai motivi citati precedentemente che mi hanno portato a scegliere Twitter, vi è anche la facilità con cui è possibile proteggere l'ambiente: si possono bloccare e segnalare profili fasulli e volgari, si ricevono notifiche per ogni attività svolta e la password viene gestita dai genitori che se ne assumono ogni responsabilità per l'accesso dei figli da casa. Ovviamente l'insegnante gestisce la mail associata al profilo ed è sempre aggiornato su ogni movimento che vi avviene.

La nascita del nostro profilo di classe ha attraversato varie fasi preparatorie ma la principale è senza dubbio la presentazione ai genitori. Nulla di quello che abbiamo realizzato con i ragazzi sarebbe stato possibile senza tale appoggio. Nella presentazione del progetto è stato fatto chiaramente presente come lo strumento fosse didattico, utilizzato (abbastanza) regolarmente in classe e disponibile per un successivo lavoro personale a casa.

Con i ragazzi abbiamo scelto il nome, @LordEnglish27. La scelta ha premiato un nickname che include virtualmente ogni ragazzo (27 studenti) e afferma un senso di potenziale successo e padronanza dato dal titolo di Lord.

All'inizio abbiamo lavorato sugli aspetti più ludici e familiari, come i follower e le curiosità che riuscivamo a scovare negli altri profili. Ma non ci siamo limitati ad essere spettatori passivi.

Le attività introduttive si sono concentrate sull'elaborazione di brevi testi. La correzione veniva fatta solo se richiesta. Questo momento, soprattutto per alcuni studenti, privilegiava la spontaneità e la concretezza comunicativa della lingua mentre l'accuratezza veniva rimandata a correzioni generali offerte in classe o sul profilo stesso.

Pur dedicandoci un breve momento ad ogni lezione, circa un paio di volte al mese potevamo accedere al laboratorio di informatica dove lavoravamo singolarmente, a coppie o in piccoli gruppi. Spesso usavamo questa occasione per applicare strutture dell'inglese, già introdotte e analizzate a lezione, in modo creativo e personalizzato.

Questi primi approcci hanno dato ai ragazzi la possibilità di essere introdotti all'uso attivo di Twitter principalmente tramite la scrittura e pubblicazione di brevi commenti. Successivamente abbiamo arricchito i nostri contributi con foto e immagini e anche i contenuti sono stati ampliati sempre più. Qualche ragazzo intraprendente, coadiuvato dai genitori, ha iniziato a utilizzare Twitter da casa condividendo esperienze e interessi personali.

La scelta di non mostrare volti è stata posta dall'insegnante per motivi di privacy essendo il profilo parte di un progetto didattico che coinvolgeva, implicitamente, l'intera scuola.

Nonostante la non negoziabilità della decisione, i genitori e i ragazzi sono stati resi partecipi e hanno potuto esprimere le loro considerazioni.

Ogni foto pubblicata non è più sotto il controllo dell'autore e può essere virtualmente accessibile e manipolabile da chiunque. Questo tipo di riflessione ha permesso di affrontare in modo contestualizzato una più ampia discussione sui rischi del web.

Chiaramente queste foto perdono una parte di attrattiva, ma d'altro lato stimolano la creatività e consentono di concentrarsi su altri aspetti della propria vita quotidiana indipendenti dall'aspetto fisico.

Oltre alle attività extra-scolastiche, Twitter ci ha permesso di pubblicare risorse non strettamente pertinenti al programma che andavamo a svolgere in quel momento.

Nel corso del quadrimestre abbiamo condiviso i risultati di altre attività che avevamo concluso in precedenza o di esperienze significative che stavamo facendo. La gita scolastica è stata particolarmente importante e ha avuto una grande eco sul nostro profilo.

Man mano che si accumulavano pratica e autonomia, l'attenzione si è spostata su altre potenzialità meno intuitive e più trasversali che richiedevano alcune fasi intermedie e preparatorie per concretizzarsi in un singolo tweet.

Un interessante utilizzo di Twitter riguarda la ricerca. Una prima sfida è stata quella di personalizzare citazioni recuperate in rete che potessero servire come fonte di motivazione all'apprendimento, offrendo un linguaggio accessibile con contenuti non prettamente scolastici.

Come si può osservare, le illustrazioni sono state realizzate dagli stessi ragazzi.

Oltre ad offrire spunti per attività interdisciplinari, quindi, c'è stata anche l'occasione per allargare un po' il campo delle esperienze e competenze informatiche: sono state incluse operazioni di scansione e rielaborazione di disegni, presentazione dei diversi tipi di estensioni grafiche, realizzazione di immagini in formato JPEG e loro condivisione sul web.

Abbiamo anche utilizzato Twitter per reperire fonti e citazioni a supporto di argomenti di grammatica. L'aspetto più interessante di quest'ultimo progetto è il fatto che Twitter sia stato utilizzato solo come bacino per reperire dati, mentre il prodotto finale è stato presentato alla classe in Power Point. Dovendo utilizzare *fonti* dalla rete, abbiamo cominciato a domandarci come fare a verificarne l'attendibilità e ci siamo convinti dell'importanza di una corretta citazione.

Con il termine del ciclo scolastico le attività si sono notevolmente ridotte. È, tuttavia, apprezzabile che alcuni ragazzi continuino a essere attivi e propositivi.

Tale approccio alla lingua è stato molto apprezzato sia dai ragazzi sia dalle famiglie in quanto ne svincolava lo studio dalla finalità del voto scolastico.

È apparso evidente come l'inglese sia fondamentale per sfruttare al massimo le risorse della rete. L'importanza di comunicare e comprendere tale lingua offre molte più opportunità e abbatte anche i muri (virtuali) delle lingue nazionali.

È stato molto coinvolgente veder sbocciare questi 27 nuovi fruitori di Twitter, affrontando l'uso di questi social network da diversi punti di vista e con spirito di responsabilità e senso critico.

In conclusione, riproponiamo il motto del nostro profilo come invito a continuare il cammino iniziato insieme: the force be with us.

LordEnglish @LordEnglish27 · 6 Apr 2016
Spring time? #daisytime... floral #braids and busy #hairdressers brightened our day.
6 Apr
3

TEMA

Cittadinanza digitale, tra Open Data e integrazione col territorio

Luca Scalzullo

I Istituto Comprensivo Nocera Inferiore

lucascalzullo@gmail.com

keywords: *cittadinanza digitale, scuola e territorio, Open Data, civil hacking*

Sono arrivato nella scuola abbastanza tardi ma vengo da una famiglia di insegnanti, tutti insegnanti della primaria, sorella compresa. Non contento ho sposato una donna la cui famiglia è composta tutta da insegnanti, secondaria di primo e secondo grado, completando così tutto il ciclo di studio. Si sa, poi, che inevitabilmente le amicizie si fanno sul luogo di lavoro ed ecco che ogni festa comandata, ogni incontro, ogni pizza il sabato sera si è trasformata per anni in improvvisati collegi dei docenti con tanto di ordine del giorno, moderatore e proposte per salvare la scuola.

E così nel mio lessico familiare, fin da bambino, esiste e dorme latente un bagaglio di frasi e terminologie che nonostante le innovazioni, non è mai cambiato. Ho assistito alle riforme della scuola, tutte in predicato di modifiche strutturali e definitive, ma che, almeno fino a poco fa, si risolvevano all'interno delle classi, con la porta chiusa e con la responsabilità dell'applicazione delle stesse in carico ai singoli insegnanti.

Ora qualcosa è cambiato, noi insegnanti siamo connessi e conosciamo e condividiamo, grazie alla rete, buone pratiche, idee, sperimentazioni e spesso innovazione. Esiste, dunque una nuova responsabilità che mi ricorda un altro argomento caldo di quelle annose discussioni ascoltate, spesso distrattamente, da ragazzo. Si ascoltava in televisione o si leggeva sui giornali, in genere in corrispondenza di fatti di cronaca, che era forte la responsabilità della scuola nell'educazione dei cittadini.

Eccoci, dunque, al cuore dell'articolo. In effetti, sintetizzando molto, la scuola ha il compito di formare cittadini, di preparare alla vita utilizzando quell'enorme bagaglio di conoscenze fatto di programmi, di storia, di sguardi attenti sul mondo che cambia.

Su questo asserto, vero al di là dei racconti semiseri sulla mia infanzia, vi racconto un'esperienza didattica sfuggita parzialmente al mio controllo, o meglio, andata molto oltre a quello che mi ero prefissato.

Open Data

Parlo molto con i miei ragazzi cercando di restituire ai libri i loro ruolo di consultazione e spesso affiancando loro strumenti digitali e tecnologici alla loro portata, come tablet, smartphone che rendono la lezione aperta, interessante, motivante, per me come per gli studenti. Cerco, cioè, di sviluppare il loro senso critico, la voglia di andare al di là della notizia, la capacità di deframmentazione del sapere così come fornito dalla rete piuttosto che dalle pagine stampate, per ricostruire i fatti e le notizie con un senso critico personale che favorisca la crescita della persona e non solo il voto sul registro.

In questo senso ho trasformato in lezioni i racconti e le allegre serate passate col mio amico *Francesco Piersoft Paolicelli*, esperto di Open Data. La possibilità di recuperare database e dataset pubblici, così come di crearne di propri e di offrirli alla pubblica consultazione era un bocconcino troppo ghiotto per non offrirlo ai ragazzi. In effetti oltre alla idea di fondo sulla *condivisione*, alla base a mio modesto parere di tutto il sapere, esistono, all'interno degli Open Data una serie di aspetti affatto trascurabili.

Innanzitutto le licenze. L'argomento, inizialmente noioso, ha suscitato una serie di interessanti approfondimenti quando i ragazzi hanno scoperto la differenza tra le licenze canoniche e conosciute come il *copyright*, e quelle tipiche degli Open Data, le licenze *Creative Commons* che consentono il libero utilizzo dei dati, la loro libera modifica con qualche piccolo obbligo, ad esempio, quello di citazione delle fonti.

Ecco che una semplice ricerca di una frase piuttosto che di una foto e filmato, diventa una caccia al contenuto utilizzabile nel rispetto di regole. Una lezione teorica è diventata un *modus operandi* divertente e che ha ingenerato il rispetto di regole che in rete troppo spesso ed in troppi violano. Open Data, però, significa anche mappatura, possibilità di georeferenziare il contenuto e di visualizzarlo su mappa. *Openstreetmap* ha dato l'abbrivio ad una serie di strumenti semplici ed utilissimi ormai di uso comune nella mia didattica. Quello di cui vi parlo in questo articolo è *Umap*.

Umap

Umap (https://umap.openstreetmap.fr/it/) è una piattaforma basata su openstreetmap che consente di riportare un database su mappa corredandolo di ogni sorta di informazioni.

È possibile inserire un testo o una didascalia, è possibile inserire foto o video ed ogni sorta di contenuto multimediale a patto di rispettare ovviamente ogni tipo di licenza d'uso.

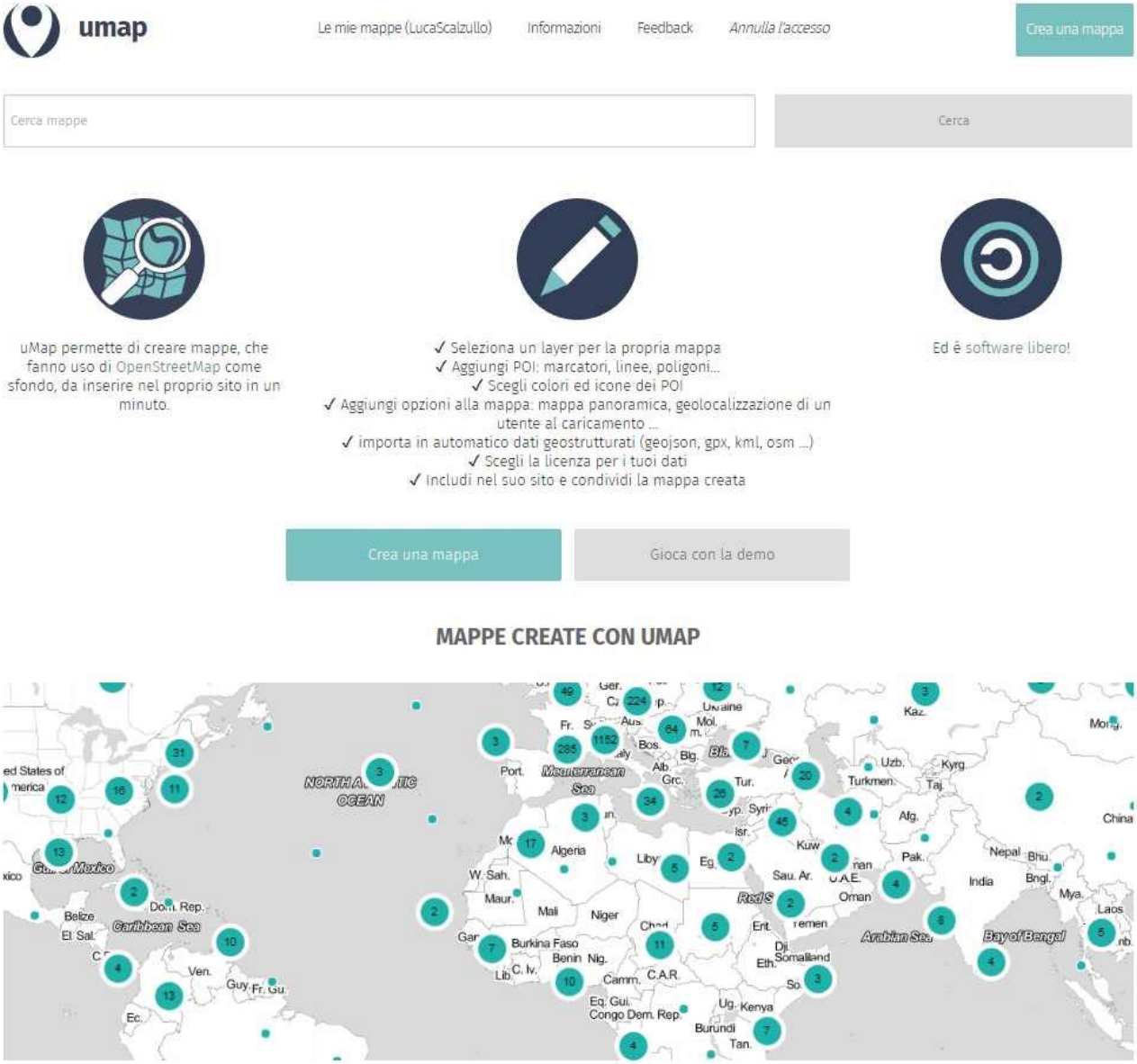


Figura 1 - Homepage Umap

Ancora più interessante è la possibilità di suddividere il lavoro in *layer*, in strati che raccolgano dati congruenti per facilitare una lettura dinamica.

Ed a proposito di dinamico, Umap consente di caricare i dati direttamente da Fogli Google (tecnicamente file .csv, *comma separated value)* pubblicati sul web.

Questo rende il lavoro particolarmente semplice, basta riempire il *data sheet* (un esempio qui nel link che segue https://goo.gl/UYLfJu) con tutti i campi che si vuole; ne sono obbligatori solo due, ovvero la Latitudine e la Longitudine che servono per consentire al sistema di georiferire il contenuto della tabella.

Non mi dilungo nelle specifiche tecniche del sistema, peraltro particolarmente semplici e divertenti nella possibilità di modificare colori, aree, riempimenti e bandierine (per chi volesse sono a disposizione per approfondimenti).

Mi soffermo però sulla forza di un sistema che prevede:

- conoscenze geografiche (individuazione per latitudine e longitudine);
- conoscenze informatiche (piattaforma Google Drive, fogli di calcolo, pubblicazione sul web);
- conoscenza licenze di utilizzo contenuti;
- capacità di ricerca dei contenuti.

E che permette di rimando di raccontare storie in relazione al territorio.

Ricordate la storia della scuola che deve formare cittadini? Sì quella dei collegi dei docenti alle feste comandate? Io non riesco a dimenticarmene. Quella sacrosanta affermazione porta con sé un'implicazione forte. La Scuola non può essere avulsa dalla realtà quotidiana, non può essere avulsa dalla vita civile, oasi in un deserto civile di cui non fa parte.

Ed ecco che nasce spontaneamente la definizione di cittadinanza attiva per la scuola e per i ragazzi che la animano.

John Fitzgerald Kennedy suggeriva di non chiedersi cosa l'America poteva fare per i cittadini, ma cosa i cittadini potevano fare per l'America. Il segreto è proprio qui, ingenerare nei ragazzi la consapevolezza di essere parte di una comunità, di essere parte attiva della comunità, di poter fare qualcosa per il proprio territorio.

Chi mi ha spiegato queste cose? I miei ragazzi ed ora vi dico come.

Sì perché le mie lezioni teoriche, fatte di esempi pratici, piccole esercitazioni, hanno stuzzicato la voglia di sentirsi grandi, la fretta di crescere propria dell'età delle scuole medie (ci siamo passati tutti e sarebbe bello poterla rivivere) ed eccoli lanciati in mille idee che meriterebbero tutte di essere raccontate, dalla mappatura dei distributori delle bustine per la raccolta delle deiezioni animali, vera piaga delle nostre città, alla descrizione dei punti di raccolta per le emergenze, ma preferisco soffermarmi su due lavori davvero di ampio respiro.

Analisi Ambientale

Insegno tecnologia e spesso, quando la predisposizione dei ragazzi lo consente, costruiamo piccoli robot con sistemi basati su Arduino. Insieme alle colleghe *prof.ssa Maria Campitiello* e *prof.ssa Rosanna Dell'Università*, in un progetto sulle tematiche ambientali, abbiamo insegnato ai ragazzi a costruire una stazione meteo capace di rilevare la quantità di gas presente in aria.

I ragazzi hanno usato *Shield Arduino uno* a cui hanno collegato un sensore di umidità e temperatura (DHT11) ed un sensore di gas (MQ135).

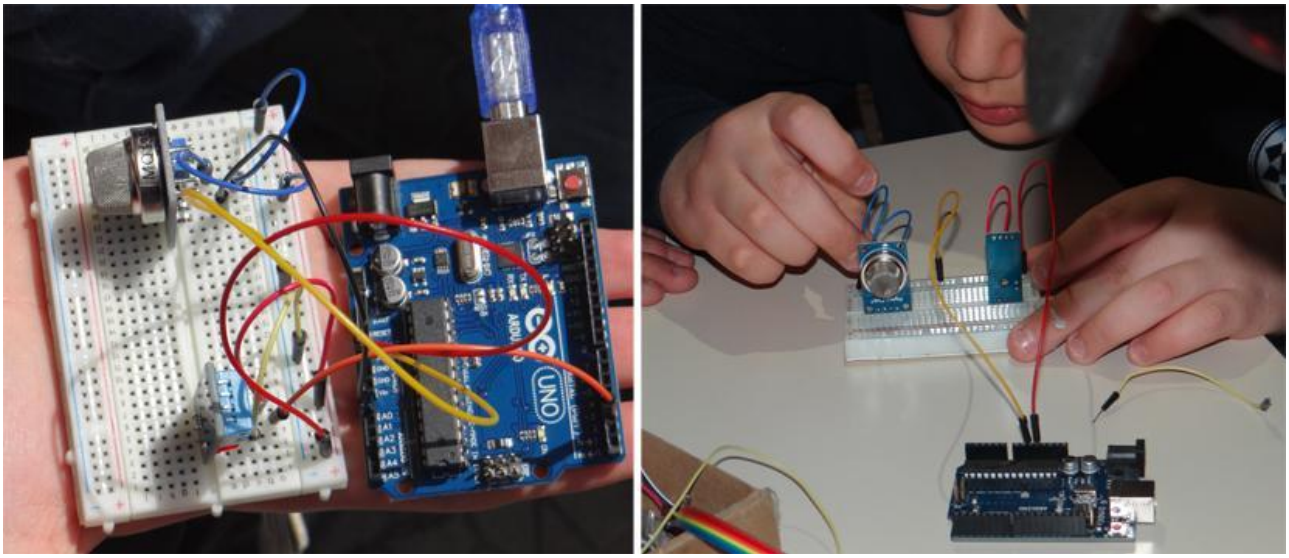


Figura 2 - stazione meteo

Tranquilli, risparmio a tutti i particolari tecnici non necessari in questo articolo, ma non il fatto che ai ragazzi è venuto in mente di girare per la città a raccogliere dati per mapparli appunto con Umap.

Figura 3 - Operazioni di mappatura

Col permesso della dirigente, *Prof.ssa Carmela Cuccurullo*, lungimirante nel consentirci di operare questo cambiamento didattico, abbiamo portato i ragazzi in giro per la città, abbiamo individuato i punti critici da misurare e abbiamo registrato i dati.

I ragazzi li hanno elaborati, ne hanno estratto grafici per valutare l'andamento delle grandezze misurate ed hanno riportato in mappa temperatura, umidità, quantità massima di gas, quantità minima e quantità media, aggiungendo la foto del luogo rilevato.

I dati, come precedentemente spiegato, sono stati riportati in un Foglio Google collegati dinamicamente alla piattaforma Umap, il risultato potete giudicarlo da soli al seguente link: http://u.osmfr.org/m/140212/.

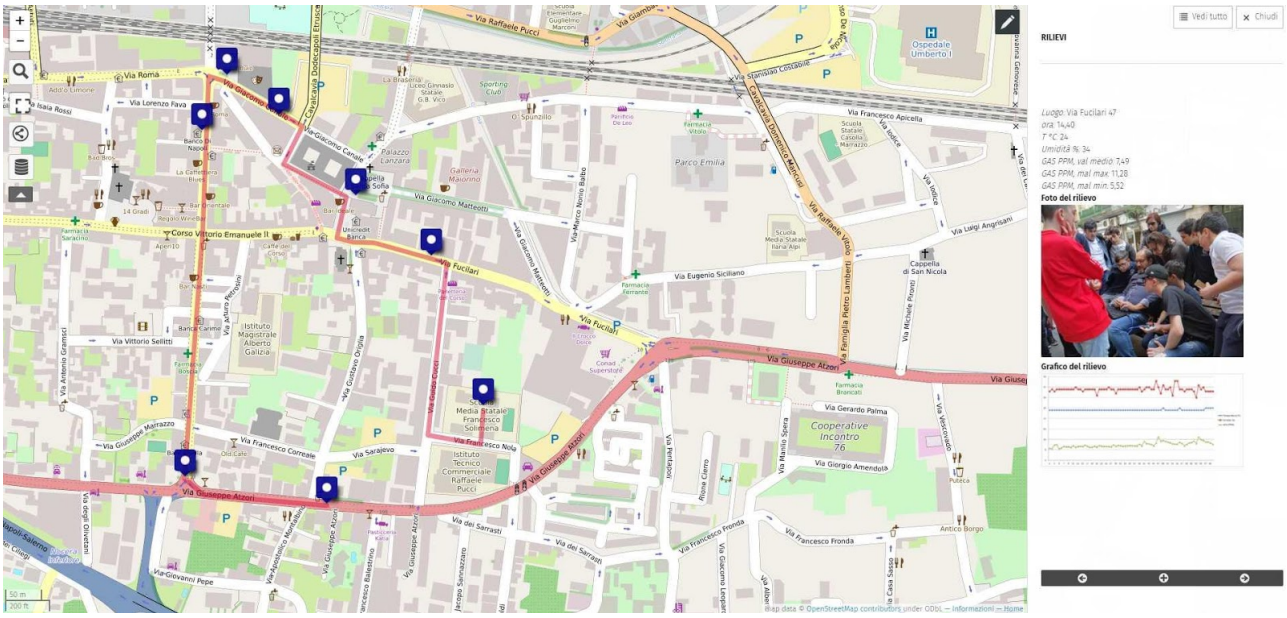


Figura 4 - Screenshot della mappa interattiva

Se vi collegate al link potrete interagire con la mappa (in verità vale per ogni mappa creata con Umap e che abbia implementato più di un layer), non solo interrogando i vari tag riportati, ma anche escludendo quello che, magari per facilità di lettura, non vi va di tenere a video. Basta cliccare sull'icona in alto a sinistra, quella indicata in figura 5, per avere l'elenco di tutti i layer e la possibilità di spegnerli cliccando sugli occhietti.

Figura 5 - Interazione con i layer delle mappe

Scritte Sui Muri

Qualche mese dopo questa prima esperienza, in un'altra classe una studentessa che tutti vorrebbero avere, *Cristina Di Maio*, mi ha raccontato di aver studiato in francese un'applicazione per smartphone che censisce e mappa, con una semplice fotografia, le scritte razziste sui muri delle città.

"Possiamo farlo anche noi?" - Questo mi chiese ed ovviamente abbiamo iniziato un lungo lavoro di ricerca, prima sulle tipologie di scritte sui muri e poi sul loro significato. L'attenzione di Cristina e dei ragazzi si è concentrata sulle scritte di natura politica che sembravano essere le più diffuse. Certo affrontare fascismo, comunismo, anarchia e in alcune situazioni razzismo con le loro intrinseche simbologie è stato un lavoro duro per alunni di terza media, ma affascinante perché ripercorreva strade del loro passato, facendo nascere interessi e discussioni ben al di là del lavoro svolto. Alla fine i ragazzi si sono scatenati.

Cristina ha fatto da *project manager* chiedendo a tutti i compagni di girare per la città a fotografare le scritte. Hanno creato un gruppo whatsapp su cui confluivano i dati e le foto.

Cristina poi ha costruito il dataset di seguito riportato.

	A	B	C	D	E	F	G
1	INDIRIZZO	DATA	DESCRIZIONE	FOTO	AUTORE	LAT	LON
2	Via Lorenzo Fava,40	30/04/2017	simbolo comunista	https://s5.postim	Anella Auletta	40.7460596	14.6474887
3	Corso Vittorio Emanuele,28	30/04/2017	simbolo comunista	https://s5.postim	Anella Auletta	40.7426829	14.6406219
4	Via Amato Costantino,37	29/04/2017	simbolo comunista	https://s5.postim	Alessandro Salerno	40.74363	14.6406
5	Via Pietro Martinez y Cabrera,50	29/04/2017	simbolo comunista	https://s5.postim	Alessandro Salerno	40.7441694	14.6453795
6	Via Pietro Martinez y Cabrera,50	30/04/2017	simbolo comunista	https://s5.postim	Ludovica Palescandolo	40.74405154	14.64364143
7	Piazza Del Corso	30/04/2017	simbolo comunista e scritta razzista	https://s5.postim	Anella Auletta	40.74280803	14.63813627
8	Via Pietro Martinez y Cabrera,37	30/04/2017	simbolo comunista e scritta razzista	https://s5.postim	Ludovica Palescandolo	40.7443089	14.6452631
9	Via Pietro Martinez y Cabrera,2	30/04/2017	simbolo comunista e scritta razzista	https://s5.postim	Ludovica Palescandolo	40.7453932	14.6461147
10	Via Francesco Lanzara	29/04/2017	simbolo comunista e scritta razzista	https://s5.postim	Alessandro Salerno	40.7434583	14.6409998
11	corso vittorio emanuele II,75	15/05/2017	simbolo comunista	https://s28.postin	Cristina Di Maio	40.7426655	14.6398362
12	Via Barbarulo,40	09/05/2017	simbolo comunista	https://s9.postim	Cristina Di Maio	40.7419083	14.6393341
13							

Figura 6 - Dataset scritte sui muri

Nella mappa Cristina ha diviso le scritte catalogandole in diversi layer (scritte di destra, di sinistra, anarchiche e razziste in generale).

Vi invito ancora ad andare sulla mappa ed a giocarci https://goo.gl/np2N1y.

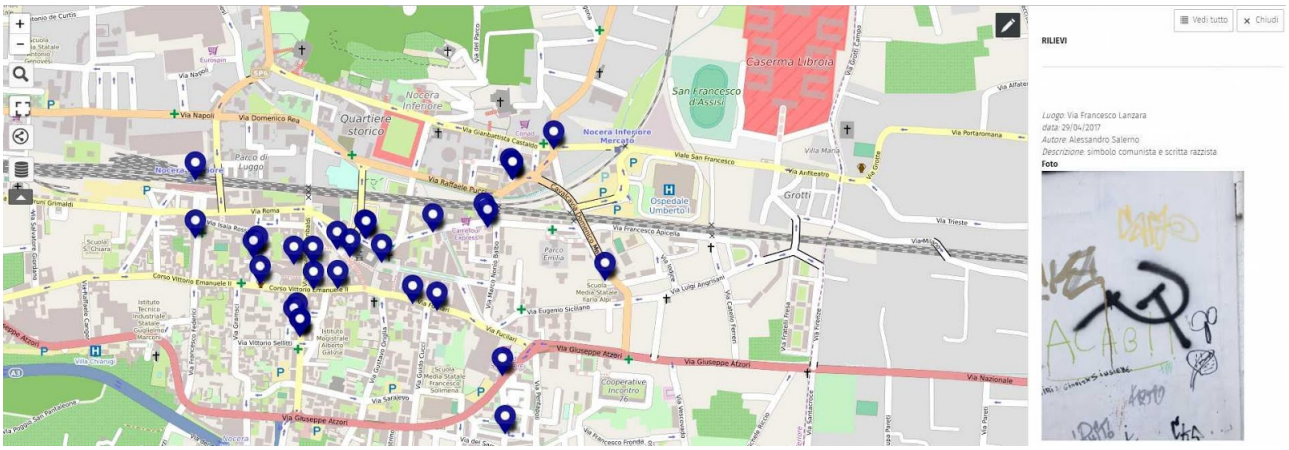


Figura 7 - Screenshot della mappa interattiva

Conclusioni

Proviamo a trarre le conclusioni da questo racconto. L'articolo è volutamente discorsivo, non è importante entrare nel dettaglio tecnico, né impostare il racconto come un tutorial (per quello resto a disposizione comunque per chiunque voglia approfondire).

Quello che mi interessa è mostrare come sia possibile portare la scuola fuori dalle pareti, come sia possibile usare le conoscenze e le abilità apprese per formare cittadini, uomini e donne capaci di far sentire la propria voce.

Beh, magari qualcuno di voi sta pensando che io sia un idealista e che in fondo due mappe non sono sufficienti a modificare tutto e forse è vero, ma quelle mappe rappresentano per me un incredibile grande inizio.

Schematizzando (resto pur sempre un ingegnere), ad elencare tutti i passi che hanno fatto questi ragazzi abbiamo qualcosa in più di due semplici mappe:

- creazione di un database con sistema Google Drive;
- creazione di un dataset come file .csv (*comma separated value*) georeferenziato;
- pubblicazione online del dataset;
- interrogazione del dataset pubblicato sul web;
- collegamento dinamico con la piattaforma Umap;
- settaggio per una corretta visualizzazione delle piattaforma Umap;
- costruzione di un robot basato su Arduino per la misura di umidità, temperatura e quantità di gas;
- analisi matematica dei dati e disegno dei diagrammi dei risultati;
- studio dei sistemi di licenza per i dati;
- studio storico dei simboli razzisti;
- organizzazione del lavoro per gruppi;
- implementazione di un sistema di comunicazione interno per la raccolta dei dati.

Tutto questo lo hanno applicato a due tematiche sociali particolarmente sentite come la salvaguardia ambientale e la lotta al razzismo.

Abbiamo creato e generato il concetto di cittadinanza digitale attiva? Se *Marco* mi dice "Prof, ma allora la società siamo noi, possiamo davvero fare qualcosa!" e se *Cristina* mi suggerisce che forse tante scritte razziste sui muri sono il segno di un disagio giovanile frutto dell'assenza di spazi dove esprimersi e comunicare per una generazione che in fondo ha tanto da dire, io dico di sì.

Il lavoro si ferma con quello che avete visto? Credo proprio di no. Marco ha suggerito di creare una stazione meteo per il controllo della qualità dell'aria, polveri sottili comprese, che mandi i dati online e che permetta, visto il basso costo, a tutte le scuole di partecipare, mappando i risultati che possono essere letti in diretta.

Cristina ha fatto l'esame a giugno, ma col suo gruppo di amici sta continuando a mappare anche graffiti e scritte di amore oltre che quelle per la rivalità calcistica.

Vuole coinvolgere la nuova scuola dove si è iscritta e tornare a formare lei stessa i nuovi allievi delle scuole medie. Certo esistono imprecisioni nel lavoro, ad esempio relativamente alle categorizzazioni, alcune ripetizioni ripetizioni, analisi in un'area limitata della città, ma abbiamo solo cominciato. Occorre aggiustare il tiro, aggiungere categorie (frasi d'amore, Graffiti sono solo alcune idee su cui i ragazzi stanno già lavorando), ma il progetto non si ferma alla classe di Cristina e a questo anno scolastico passato, ma può e deve diventare palestra e nave scuola per le classi a venire.

Altri vogliono creare un database dei monumenti storici ed artistici della loro città e rendere il database disponibile a chiunque ed interrogabile con uno smartphone.

Mi sento allora di concludere, alla luce della mia esperienza, che se coinvolgiamo i nostri ragazzi, se creiamo le condizioni perché possano esprimersi, se iniziamo davvero a mettere loro ed il loro futuro al centro del processo educativo, forse avremo cittadini pronti a formare una società diversa.

In ogni caso l'uso del digitale consente di aprire le porte della scuola di integrare la didattica e l'istituzione con ogni aspetto del territorio e questo è un sentiero che merita di essere percorso ancora.

TEMA

Bit Gener@tionInternational #ETwCitizen16

Vincenzina Pace

Docente di Lettere presso IC San Giovanni Teatino, Ambasciatore Etwinning per la Regione Abruzzo

vince.vip221@gmail.com

keywords: *cittadinanza, iGen, Etwinning, digitale, byod, metodo euristico partecipativo, metodo cooperativo, didattica L1, L2, L3.*

BGI - Bit Generation International - è un progetto sviluppato durante l'a.s. 2016-17 in Etwinning (l'azione finalizzata alla crescita di una nuova generazione di cittadini europei attraverso i gemellaggi elettronici tra classi di differenti Paesi UE, classi la cui interazione avviene mediante applicativi digitali convergenti nel Twin Space, l'ambiente virtuale direttamente accessibile dal portale Etwinning).

Il progetto ha coinvolto classi dei seguenti istituti:

- IC " Galilei" S.Giovanni Teatino, Chieti, Italia;
- Radviliskio dailès mokykla gimnazjia, Lituania;
- IC "Galiani", Montoro, Avellino,
- IC "Antonelli", Chieti.

BitGener@tion

Figura 1 - Logo del progetto.

L'intenzione del team di docenti era offrire - a studenti di una generazione che sembra esistere solo a condizione di avere una, e spesso più di una, estensione virtuale del sé - spunti e occasioni attraverso cui riflettere, condurre indagini e ricerche confrontandosi, dal loro punto di vista, con i problemi complessi di una società che tende ad annullare i bisogni reali riducendo tutti - ma soprattutto loro adolescenti - a una massa anonima di consumatori invece di fornire alle persone di tutte le età - ma soprattutto ai più giovani - risposte e soluzioni adeguate alla complessità dei tempi.

Perciò abbiamo progettato i vari curricula disciplinari in modo da interrelare i temi che intendevamo trattare, dividere i compiti tra le varie classi e scegliere i momenti per la migliore condivisione. La tecnologia l'ha, dunque, fatta da padrone, con la sua pervasività, ma anche con il potenziale che è capace di liberare, la pubblicità, la trasgressione, uno sguardo ancora capace di stupirsi e sognare, ma già critico, sul mondo: i ragazzi hanno avuto modo di conoscere, sperimentare e valutare l'effettiva efficacia di molti applicativi e attraverso di essi riflettere sui loro comportamenti e le loro scelte, così azzardati, troppe volte.

Si sono preferiti strumenti online, free e facilmente utilizzabili da tutti i modelli di device presenti in aula, data la necessità di operare in BYOD.

Sia per noi docenti che per i nostri alunni si è scelta la strada della sperimentazione: provare e valutare insieme gli strumenti per scegliere quello di volta in volta funzionale per esprimere se stessi e comunicare ad altri, per migliorare la capacità di lavorare in team.

Realizzare qualche numero di una rivista è sembrato il mezzo più diretto e utile per catalizzare l'interesse delle classi e sostenere l'impegno che la sfida richiedeva. Organizzati in gruppi eterogenei i ragazzi hanno costituito piccole redazioni giornalistiche su Google Drive per discutere di temi come il rapporto tra gli adolescenti e la tecnologia, le tossicodipendenze, i disturbi del comportamento alimentare, il concetto di bellezza e di popolarità, lo sviluppo sostenibile, il rapporto con le diversità e l'integrazione. Ne sono nate discussioni molto partecipate, webquest, letture di approfondimento su quotidiani seguiti da *debate* e rielaborazioni scritte, inchieste tramite sondaggi costruiti con Google moduli, cineforum, disegni, video e i curricoli delle discipline coinvolte ne sono usciti arricchiti.

In questo modo i ragazzi hanno maturato un proprio pensiero e manifestato quella consapevolezza di cittadinanza (senza aggettivi, perché ci è parso superfluo distinguere cittadinanza fisica e cittadinanza virtuale, dal momento che la cittadinanza di definisce per l'esercizio e il rispetto dei diritti) che poi costituisce il traguardo formativo della Scuola Secondaria di 1°grado.

A partire dal logo, le classi hanno condiviso idee e riflessioni sulla chat di classe in Telegram sperimentando come una comunicazione efficace richieda tanta maggiore padronanza e "mediazione", quanto più appare veloce e immediato lo strumento digitale usato. Hanno ascoltato i suggerimenti di un professionista grafico pubblicitario, seguendo l'iter della creazione di una vera immagine coordinata, confrontandola con le proprie proposte, rispondenti spesso più a influenze di *writing* che a conoscenze di *branding*.

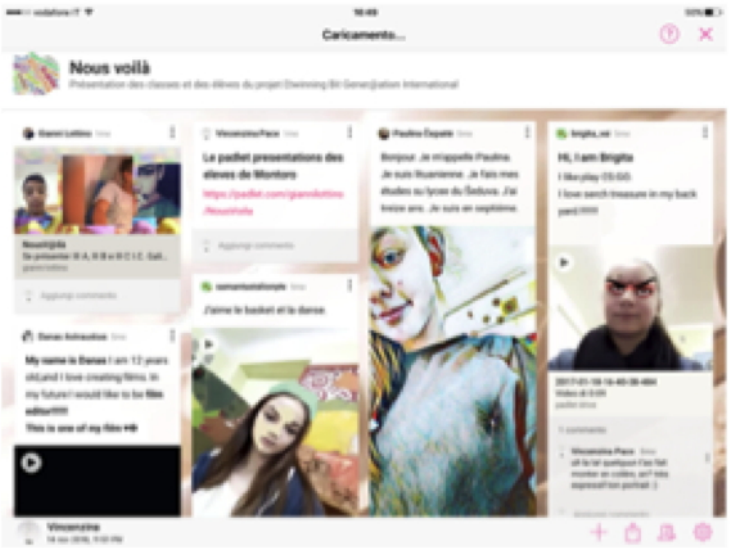


Figura 2 - Nous voilà.

Attraverso bacheche Padlet le scuole partner hanno scambiato info, poi ogni docente ha presentato ai propri alunni i media prodotti via via dalle scuole partner, fatto rispondere ai rispettivi sondaggi (due costruiti dalla 3A e altri dai partner di Montoro, Av) e inserito commenti sul Tackk on line.

Figura 3 - Non solo "esercito dei selfie"

In classe sulla LIM abbiamo via via implementato il Google Drive condiviso e il Twinspace, guardando quello che veniva condiviso dai partner.

Per l'autonoma condivisione, tuttavia, gli studenti hanno preferito non utilizzare questa soluzione, per mancanza di una app Etwinning: quasi quasi volevano dedicarsi alla costruzione di una app del genere!

Il progetto ha permesso di:

- affinare la capacità di comprendere testi di diversa tipologia e rielaborarli con differenti codici per una competenza di comunicazione ricca ed efficace, sia nella lingua madre che in almeno una delle lingue studiate (inglese e francese);
- consolidare le competenze sociali e civiche, attraverso il rispetto e la valorizzazione di tutte le diversità (inclusione);
- consolidare le competenze multimediali;
- essere più consapevoli della ricchezza culturale del proprio territorio e della creatività personale.

Il riconoscimento come migliore idea progetto di Cittadinanza Digitale conferito nell'ambito della competizione #ETwCitizen16 aveva sorpreso noi docenti ed entusiasmato i ragazzi, che però non si sono resi subito conto di quanto fosse necessario scegliere fin da subito lo strumento con cui editare la rivista. Hanno seguito il brogliaccio che il team dei docenti ha preparato e condiviso con loro via Google Drive, pensando ingenuamente che alla fine fosse facile, quasi automatico, unire i materiali via via prodotti. Ci siamo chiesti se intervenire o meno suggerendo una soluzione, visto anche che i tempi si dilatavano per la prolungata interruzione di gennaio dovuta alla nevicata eccezionale, alla fine abbiamo concordato di presentare una rosa di applicativi utili lasciando loro completa autonomia e che sperimentassero anche l'eventuale rischio di fallire, perché valorizzare gli errori e discuterne per farne via di miglioramento è una strategia che permette sempre di superare la frustrazione e valorizzare il contributo di ognuno. Sul brogliaccio costruito insieme via Google Drive e nella chat Telegram abbiamo condiviso e rimodulato via via quello che ci apprestavamo a fare: in questo modo a noi di S. Giovanni Teatino sono stati affidati i sondaggi sulla tecnologia e a Montoro quelli su ambiente, pubblicità e migrazioni.

Con i ragazzi lituani si sono condivise le riflessioni sul film **Snowden** e la recensione in inglese presente in uno dei magazine realizzati ne è il frutto.

Nel clima dinamico e giocoso che si è creato abbiamo tutti osservato che la generazione BIT - che un recente studio americano definisce iGen -è inclusiva, benché molti ragazzi rischino continuamente di cadere in una solitudine depressiva, manifesta un grande bisogno di costruire vera comunità, perché percepisce, prima ancora di farne esperienza, che l'informatica aiuta la comunicazione e "rende uguali": questo ha detto Francesco, 3A S.Giovanni Teatino, affetto da distrofia muscolare. Di questo valore inclusivo della tecnologia Francesco ha poi fatto l'argomento del suo percorso di esame.

Tutti hanno dato il proprio contributo, anche solo con un piccolo testo o offrendo il feedback del punto di vista esterno su quanto i colleghi andavano proponendo.

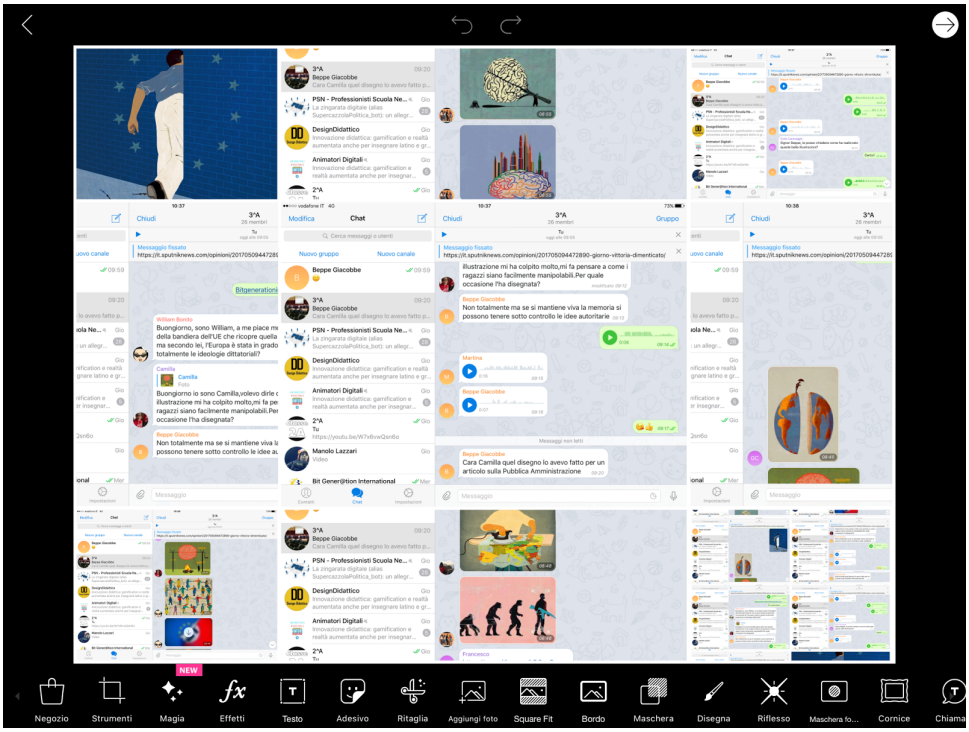


Figura 4 - Chattando con l'autore: a scuola di cittadinanza con Telegram.

La realizzazione della rivista è infine diventata il compito di realtà finale, impegnando diversi docenti delle classi partecipanti, in un caso il c.d.c. intero. Ogni gruppo ha sperimentato numerose app: Madmagz, Epubeditor, Impari, Adobe Spark, Canva, Google presentazioni; valutando poi i tempi a disposizione, la facilità di utilizzo e di upload su Issuu e la facilità nella suddivisione interna dei compiti, hanno scelto di operare sugli ultimi due. Alcuni alunni hanno autonomamente deciso di realizzare un sito: hanno anche loro sperimentato diverse opzioni e infine hanno scelto la piattaforma Jimdo che dava migliore accessibilità via smartphone (permettendo l'operatività anche ai ragazzi con disabilità).

Hanno praticato i principi di educazione alla legalità per quanto riguarda il diritto d'autore e la pirateria online invitando in chat un disegnatore professionista e chiedendo e ottenendo da lui la liberatoria per l'uso di alcune immagini.

Questo ha fatto sentire agli studenti:

- che il sapere è uno,
- che gli insegnanti progettano e valutano secondo criteri condivisi.

Il progetto è stato condiviso in ogni fase anche con le famiglie, alimentando la fiducia nell'istituzione scolastica, mentre condiviso in seno al collegio dei docenti ha consolidato il senso di appartenenza e di condivisione; infine, condiviso con l'Ente locale ha rafforzato il legame tra la scuola e il territorio.

Molto materiale non è entrato nei prodotti finali, sia per la selezione operata dai ragazzi, sia perché non si è riusciti a convertire i file scritti su Spark Adobe, ad ogni modo in questo padlet sono raccolti i link ai prodotti realizzati dai ragazzi.

TEMA

Tutto agisce su tutto

Percorso di sensibilizzazione sul bullismo e sul cyberbullismo basato sull'analisi del Romanzo-Serie "Tredici"

Antonella Carrozzini

antonella.carrozzini@gmail.com

Approvata definitivamente il 17 maggio 2017 ed entrata in vigore il 18 giugno 2017, la legge 29 maggio 2017, n. 71 "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo" tende a colmare un vuoto legislativo relativo al bullismo informatico o cyberbullismo.

L'iter legislativo di questa legge è stato lungo e articolato: depositato nel 2014 il primo disegno di legge, nel 2016 il testo è stato stravolto, ma finalmente nel gennaio 2017 si è ritornati all'impostazione originaria del provvedimento che mette al centro della tutela i MINORI, siano essi "vittime o carnefici".

Quasi contemporaneamente, il 31 marzo 2017, sul servizio di *video on demand* Netflix, in contemporanea in tutto il mondo, esordisce la serie "Tredici" (*13 Reasons Why*, reso graficamente TH1RTEEN R3ASONS WHY) creata da Brian Yorkey, prodotta da Selena Gomez e basata sul romanzo "13" dello scrittore Jay Asher. La storia ruota attorno alle vicende che seguono il suicidio dell'adolescente Hannah Baker, la quale ha registrato i tredici motivi che l'hanno portata ad uccidersi.

Improvvisamente i ragazzi dai 12 ai 18 anni si sentono coinvolti, si sentono capiti, si sentono rappresentati, non da una legge che li tutela e li salvaguardia, ma da una serie televisiva che molti di loro vedono in streaming illegale. Allora che fare?

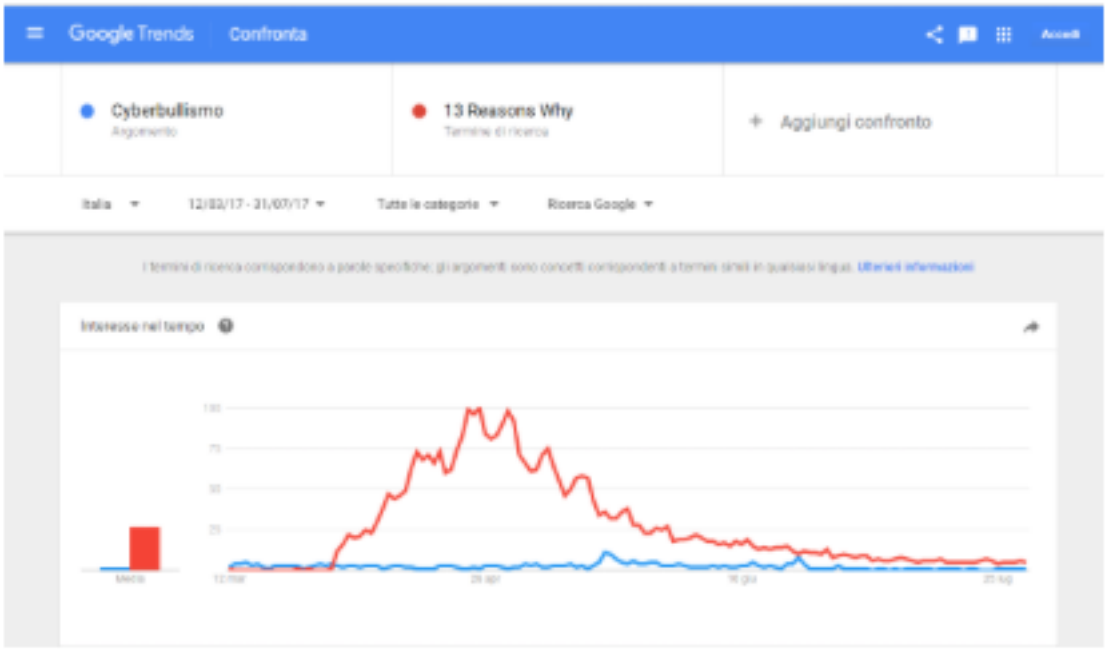


Figura 1 - Trend di confronto tra il tema del Cyberbullismo e la serie Tredici registrata da Google.

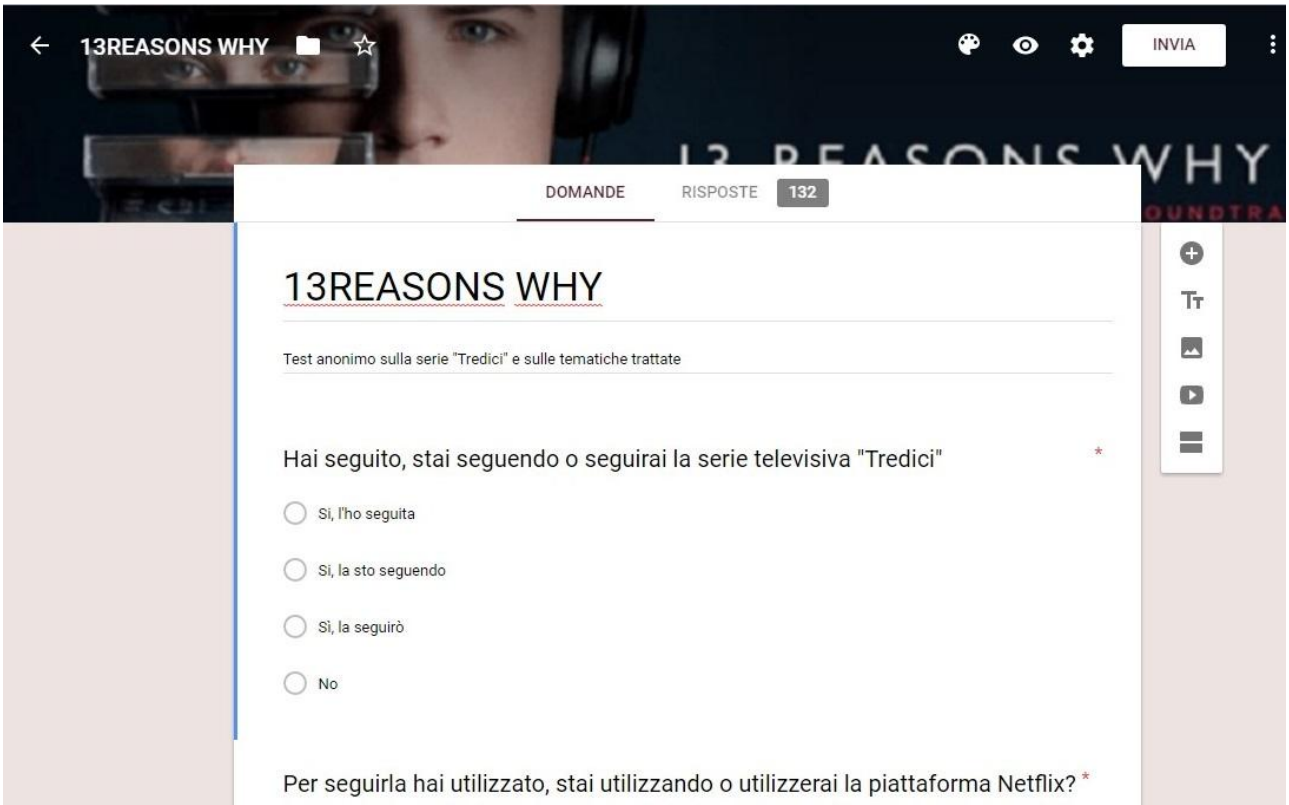
Cogliere la ghiotta occasione e parlare di loro e dei loro problemi con il loro linguaggio e nella loro modalità. Approfondire le tematiche del bullismo, del cyberbullismo, del suicidio utilizzando le parole e le immagini di "Tredici". Questo anche perché sappiamo che utilizzando la *Media Education* e la *Peer Education* potenziamo lo sviluppo di consapevolezza e di pensiero critico, ciò perché non si pensa più a difendere il ragazzo ma a creare le condizioni perché si possa difendere da sé.

Abbiamo deciso di leggere il libro, scritto già nel 2007. In esso, lo scrittore sottolinea tantissimo il senso della correlazione tra fatti, parole e persone. Soprattutto la frase "tutto agisce su tutto" e la sua attualizzazione nella vita di ciascuno: quanto quello che ci succede, quello che gli altri dicono o fanno, influenzano il nostro modo di essere, agire, costruire un futuro. Per questo abbiamo iniziato a chiederci: "Come reagirà l'altro a quello che diciamo o facciamo, bello o brutto che sia" e abbiamo scoperto come molto spesso non si è coscienti dell'impatto che le nostre parole e/o azioni possono avere.

Abbiamo visto, letto e condiviso il blog dello scrittore, la sua storia personale, le sue esperienze dopo l'edizione del libro. La possibilità di dare alla storia finali diversi, previsti dallo scrittore, e poi ci siamo interrogati sulla storia della serie, sicuramente legata al libro, ma nata con dinamiche e motivazioni diverse.

L'impatto visivo di una storia così drammatica ha di fatto aumentato la portata del fenomeno "Tredici". L'utilizzo del linguaggio, dei modi di fare, dagli *hashtag* alla colonna sonora, ha reso questa serie così "contagiosa" che molti non si sono fermati davanti al fatto che si potesse vedere "solo" da una piattaforma a pagamento, ma hanno approfittato dei tanti siti di streaming illegali diffusi in rete, per non "perdersi la serie del momento". Anche in questo caso un accenno di percorso di cittadinanza digitale che ha illustrato i diritti e i doveri di noi utilizzatori di Internet ha fatto in

modo che l'utilizzo illecito diminuisse a favore di visoni di gruppo e condivise con chi aveva un account della piattaforma di riferimento. Durante le varie discussioni abbiamo deciso che potevamo utilizzare questo "fenomeno" per fare dei sondaggi anonimi e capire la portata che tali argomenti hanno all'interno dell'intero istituto, all'interno del nostro cerchio di amicizie.



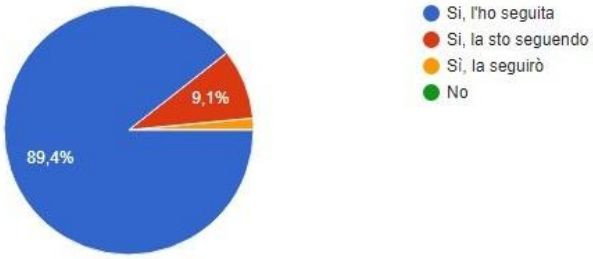
La realizzazione del sondaggio è stata totalmente affidata ai ragazzi che hanno deciso cosa e come chiedere. È stata data una scadenza per rispondere, al termine della quale si sono analizzate le risposte, molte ovvie, altre inaspettate.

Si è scelto di fare domande con risposte chiuse, ma anche qualcuna a risposta aperta.

Dopo aver chiesto della conoscenza personale della serie, del libro e della modalità di visualizzazione della stessa, si è cercato di esplorare cosa ne pensassero dei temi.

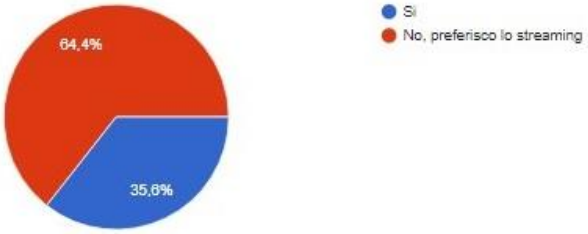
Hai seguito, stai seguendo o seguirai la serie televisiva "Tredici"

132 risposte



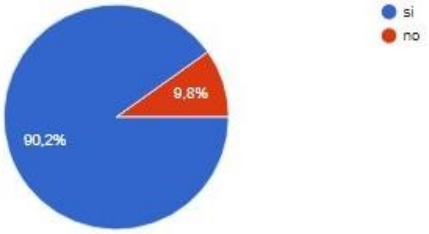
Per seguirla hai utilizzato, stai utilizzando o utilizzerai la piattaforma Netflix?

132 risposte

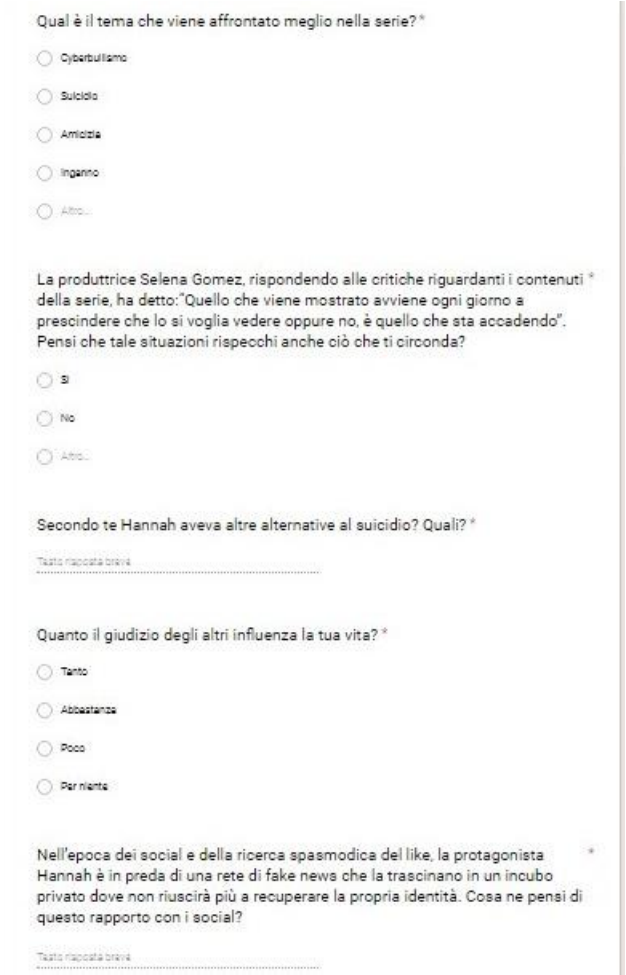


Sai che la serie è basata sul libro di Jay Asher "Tredici" pubblicato nel 2007

132 risposte



Per le prime domande si è scelto di stabilire già le varie risposte alternative, successivamente si è scelto di mettere anche una risposta aperta (Altro: ….) oltre a quelle già stabilite.



Qual è il tema che viene affrontato meglio nella serie? *

- Cyberbullismo
- Suicidio
- Amicizia
- Inganno
- Altro...

La produttrice Selena Gomez, rispondendo alle critiche riguardanti i contenuti della serie, ha detto: "Quello che viene mostrato avviene ogni giorno a prescindere che lo si voglia vedere oppure no, è quello che sta accadendo". Pensi che tale situazioni rispecchi anche ciò che ti circonda? *

- Si
- No
- Altro...

Secondo te Hannah aveva altre alternative al suicidio? Quali? *

Testo risposta breve

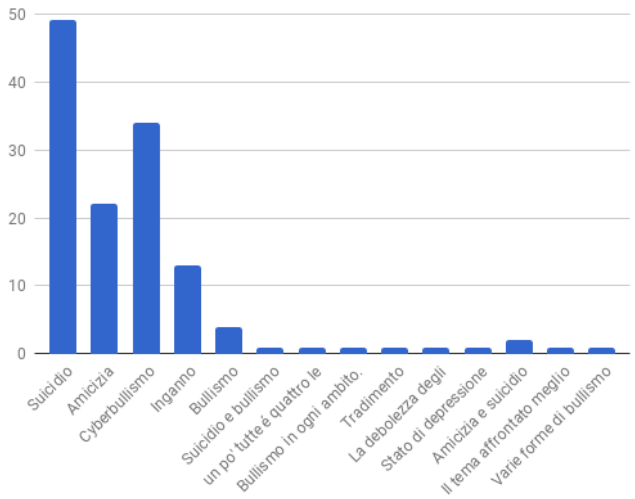
Quanto il giudizio degli altri influenza la tua vita? *

- Tanto
- Abbastanza
- Poco
- Per niente

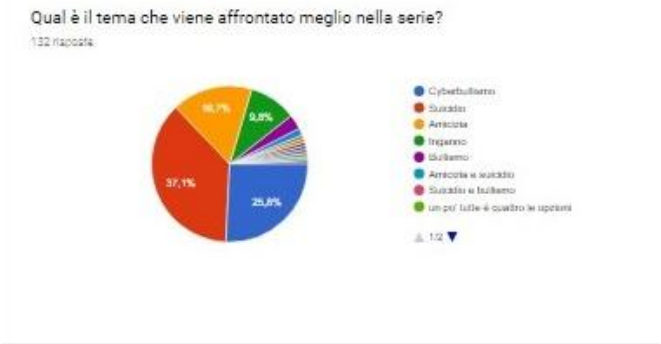
Nell'epoca dei social e della ricerca spasmodica del like, la protagonista Hannah è in preda di una rete di fake news che la trascinano in un incubo privato dove non riuscirà più a recuperare la propria identità. Cosa ne pensi di questo rapporto con i social? *

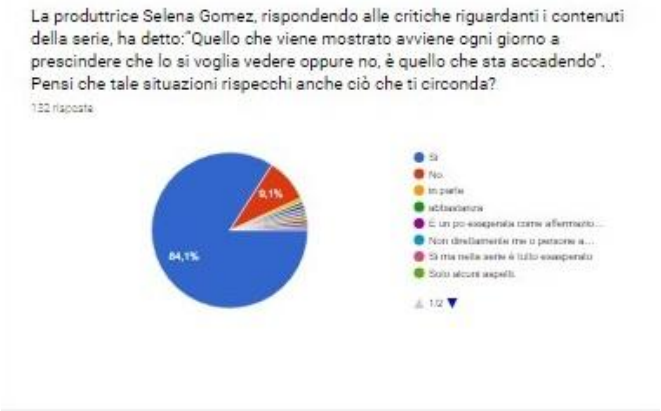
Testo risposta breve

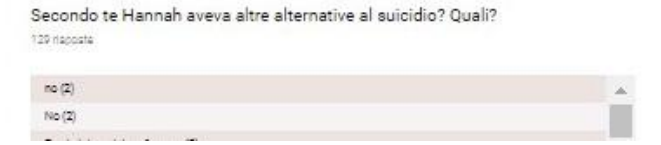
Proprio sulle risposte aperte i ragazzi e le ragazze hanno espresso liberamente la loro opinione (vedi allegato). Così che sul "tema" della serie qualcuno ha risposto "la debolezza degli adolescenti" o "Il tema affrontato meglio è come ogni parola che diciamo ha una sua influenza, una sua conseguenza nella vita di qualcun altro", ma la maggioranza delle risposte sono state orientate sul suicidio e sul cyberbullismo. Sono più che convinti che la serie rispecchi la realtà che li circonda e che il giudizio degli altri influenzi abbastanza la loro vita.

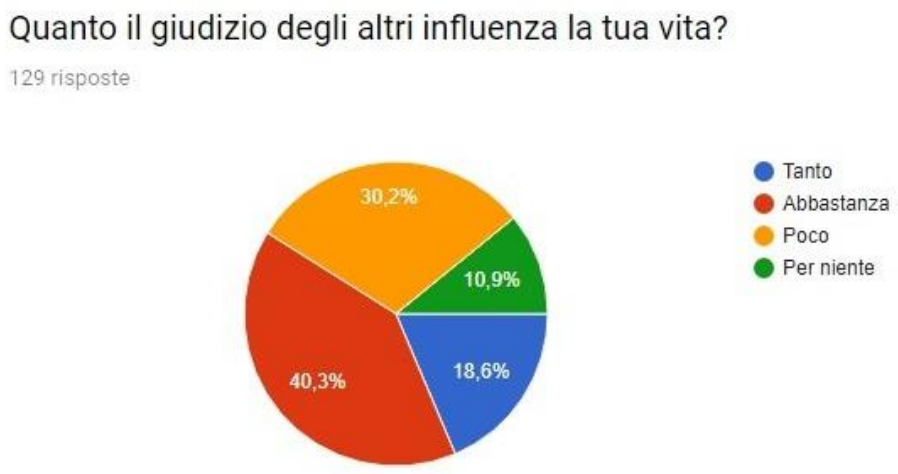


Qual è il tema che viene affrontato meglio nella serie?









Alla domanda se il suicidio fosse l'unica soluzione per Hannah, tutti hanno sottolineato che il parlare con i genitori sarebbe stata sicuramente un'alternativa meno drastica, anche se sicuramente le esperienze vissute l'avrebbero segnata per sempre.

Interessanti anche le risposte sul loro rapporto con i social: da chi lo definisce morboso e opprimente, a chi li definisce "una lama a doppio taglio" e chi dice che "non dovrebbe essere preso tutto sul serio".

A conclusione di questa esperienza si è deciso che nel prossimo anno scolastico proporremo dei laboratori mediante il modello della Peer&Media Education. Loro si proporranno come Peer, cioè i membri di pari status dei destinatari, che vengono formati sui temi della prevenzione dei comportamenti a rischio. Come strumenti verranno realizzati dei video da inserire in un canale YouTube e in un blog. I diversi linguaggi di cui siamo circondati reclamano nuove competenze alfabetiche. Usarli in maniera espressiva serve a conoscerli e diviene un'altra modalità per comprenderne il funzionamento e le potenzialità.

L'iter di questa esperienza non è stato facile, ma sono contenta dei risultati ottenuti.

Primo fra tutti analizzare temi molto importanti e spesso raccontati "sottovoce".

Allegato: Le risposte alle domande aperte

Secondo te Hannah aveva altre alternative al suicidio? Quali?

- Si, rivolgersi ai genitori
- no
- Avrebbe potuto parlarne con le autorità
- Cercare di parlare coi suoi genitori o con clay.

- Parlare
- Vendicarsi
- Doveva chiedere aiuto e non fermarsi solo al professore
- non le avrebbe fatto male parlare di quello che le stava accadendo con qualcuno
- Poteva farsi amici che tenevano di più a lei e che non la lasciavano sola facilmente
- Magari riuscire a superare tutto
- fare pace con se stessa
- Io credo che il suicidio non sia la soluzione a nessun problema
- si
- Gli eventi a lei capitati sono gravi, molteplici e ripetuti ma forse poteva cercare di affidarsi a quelli che le volevano bene davvero e provare un'ultima volta ad andare avanti
- Chiedere aiuto
- Denunciare
- Parlare.
- Forse poteva dire tutto ai genitori, o a Clay perché erano gli unici che forse avrebbero capito visto che tutti gli altri pemsavano solo ai fatti loro.
- Parlare con i genitori, facendo loro capire che stava dicendo la verità, stessa cosa per la scuola
- No
- Parlarne con la famiglia ed essere piu forte
- Denunciare il fatto e provare a voltare pagina
- parlarne con la famiglia
- Trasferirsi
- Parlarne con i genitori e con Clay
- Andare via, cambiare città
- Scappare e parlare apertamente
- No, ormai era convinta che fosse l'unica opzione che aveva.
- Poteva avvicinarsi di nuovo a Clay
- Parlarne con qualcuno che veramente la voleva ascoltare
- Parlarne con i genitori o con il suo "amico" Clay, che non le avrebbe mai fatto del male e l'avrebbe aiutata a superare la cosa
- parlare con i genitori
- Si aveva alternative poteva spiegare quello che gli stava succedendo ai genitori o cambiarsi di scuola
- Doveva sfogarsi e parlare
- Si, semplicemente parlarne con qualcuno...i suoi genitori...insomma cercare un altro modo per sistemare le cose

- Onestamente penso che dipenda da persona a persona cercare una soluzione diversa dal suicidio
- Parlarne con i suoi genitori o andare da uno psicologo
- Si parlarne con i genitori
- La comunicazione con i genitori o i pochi amici rimasti.
- Parlarne con i genitori e non allontanare Clay o anche Tony
- Il dialogo e la denuncia dei fatti disdicevoli dei quali è stata testimone.
- Clay era la persona migliore con cui avrebbe potuto risolvere, quindi le sarebbe bastato chiedere scusa e ricominciare con lui
- Quando arrivi a quel punto non vi sono vie d'uscita.
- Poteva andare da uno psicoterapeuta e aprirsi ai pochi amici che aveva ma che non riconosceva essere tali
- Dire il nome di Bryce al professore e decidere di denunciarlo. Il suicidio non doveva nemmeno passarle per la testa.
- poteva farsi aiutare da uno psicologo
- Parlarne subito con qualcuno
- Beh, poteva parlarne con Clay o con qualcuno, diciamo che ha dato troppo peso alle cose facendo la vittima a volte
- parlare con altre persone di tutti i suoi problemi, cercando di risolvere la situazione
- Cercare aiuto dai familiari
- le alternative ci sono, ma una persona depressa non le vede
- Parlarne con qualcuno oppure essere più superficiale
- Cambiare amici
- No
- Si, doveva provare ad andare avanti con Clay
- Farsi aiutare dal professore
- Farsi aiutare dal professore
- Penso di si, ma penso che se mi fossi trovato nella sua situazione, come lei, non avrei trovato altre soluzioni
- Dire tutto quello che pensava
- Parlarne con qualcuno
- Certo. Si ha sempre una scelta. Chiedere aiuto, per esempio. Magari ai genitori o andando da uno psicologo vero e proprio.
- Affrontare le situazioni, liberandosi e sfogandosi con Clay, su chi sapeva che avrebbe potuto fare affidamento
- Certo che aveva alternative, ma non sempre si ha la forza di scegliere quelle più difficili (tipo l'attesa o la denuncia)

- Andare da uno psicologo serio che le facesse capire che, in fin dei conti, tutto si può affrontare. Difendersi dalle accuse che le sono state fatte.
- Si, a parer mio è stata troppo tragica. Avrebbe potuto farsi aiutare meglio, parlare piú apertamente.
- Sì, parlarne con i genitori e denunciare alle autorità
- Secondo me si perché avrebbe potuto chiedere aiuto
- Raccontarlo a qualcuno che poteva aiutarla
- Si chiedere aiuto
- C'è sempre un'altra alternativa
- Si secondo me doveva cercare di parlare di più con i genitori
- cercare di chiarire..
- Credo di si.
- Credo di si.
- Parlare con i genitori o con chi di dovere, c'è sempre un rimedio
- Non so
- Non so
- Parlarne con qualcuno
- Parlare dall'inizio con i genitori, insegnanti. Chiedere aiuto, non solo alla fine.
- Doveva essere incoraggiata a parlare e a denunciare tutti i fatti perché non aveva la forza di affrontare da sola tutto ciò
- Poteva parlarne con qualcuno
- Parlarne di questo problema con i genitori o con i prof
- Secondo me no perché ormai era stata umiliata da tutti quindi non si sentiva amata dagli altri ! ma le alternative era parlane con qualcuno non subire
- La polizia
- Parlarne con i genitori
- tante altre
- Parlare con i suoi genitori, denunciare, aprirsi con Clay, avrebbe potuto fare qualsiasi altra cosa.
- parlarne con qualcuno
- Parlare sinceramente con qualcuno e farsi aiutare in qualsiasi modo.
- Fregarsene e reagire in modo diverso, anche se difficile.
- Sì, avrebbe potuto dire tutto ai genitori...
- Affrontare la realtà
- Non lo so
- Non lo so se Hannah poteva trovare un'altra soluzione, ma arrivare a tanto non è stato facile. Forse poteva parlare di più, sia con i suoi genitori o con Clay; ma dato che non lo ha fatto in un certo senso la capisco.....non è facile stare aggalla quando

nessuno ti allunga una corda per salvarti. Per cui Hannah si poteva fare qualcosa ma non ne aveva più la forza, e quando non ne hai la forza è difficile per sino alzarsi la mattina.

- Doveva provare a parlarne con i suoi genitori e poi vedere quello che accadeva.
- Parlarne con la famiglia e trovare un'ancora alla quale aggrapparsi, un porto sicuro, qualcuno per cui non sarebbe valsa la pena uccidersi.
- Parlarle coi genitori
- parlarne con qualcuno che avesse potuto aiutarla
- Parlare con i genitori, cosi che cambiassero di nuovo cittá
- No avrebbe potuto evitare di suicidarsi anche se là situazione era abbastanza di merda a causa dei suoi "amici"
- Fregarsene di tutti.. continuare ad andare avanti con l'amore dei suoi genitori e di Clay.
- Cercare di resistere
- Penso che avrebbe dovuto provare ad aprirsi con i suoi genitori, forse loro in qualche modo sarebbero riusciti ad aiutarla o per lo meno l'avrebbero ascoltata senza giudicare e di sicuro le sarebbero stati accanto per affrontare una situazione così difficile. Alla fine però sembra quasi semplice trovare una soluzione ad un problema quando non lo stai vivendo, quando lo osservi dall'esterno e hai quindi modo di riflettere sulle possibilità senza essere stravolto dagli eventi.
- Perdonare...anche se è una cosa rara di questi tempi.
- Il suicidio non è mai un'alternativa
- Aprirsi, parlarne, chiedere aiuto, non rinchiudersi in se stessa ed essere meno egoista.
- Parlare con i genitori o con Clay
- Affrontare i bulli, e prima parlarne con qualcuno
- no
- avrebbe potuto parlare con i genitori
- Cambiare scuola, compagnia, per non sentirsi più in quel modo
- Non molte perché le persone certe volte non vogliono ascoltare e non mi voglio mettere a dire che il suicidio non è una soluzione perché certe volte il suicidio è una soluzione quando nessuno ti sta ad ascoltare
- Poteva raccontarlo ai genitori o poteva contare su Clay, che ignaro dei suoi sentimenti per lui, ha avuto paura a farsi avanti
- Affrontare i problemi non scappare
- Fare pace con Clay
- L'amore di Clay, lui avrebbe potuto salvarla
- Affrontare il problema avuto con Bryce con i genitori, oppure con Clay, dato che è stato un ottimo amico per lei.

- Si dice che "non tutti i mali vengono per nuocere", anche i peggiori, e credo che Hannah avrebbe potuto trovare un senso al proprio dolore per trasformalo in qualcosa di buono scegliendo di denunciare ciò che le era stato fatto e magari lasciare quel posto dove nessuno l'aveva apprezzata, per portare in giro la sua testimonianza e incontrare persone migliori.
- Innanzitutto parlarne con qualcuno e magari cambiare scuola o far vedere che non è colpa sua
- Se si fosse tenuta vicino Clay probabilmente non sarebbe morta
- parlare con qualcuno di quello che le stava accadendo
- Per me Hannah non doveva suicidarsi, doveva farsi forza e lottare, ma soprattutto parlarne con qualcuno.
- Affrontare la faccenda faccia a faccia
- Affrontare la faccenda faccia a faccia
- Parlare con i suoi genitori
- Un maggiore dialogo
- Fingersi morta. Creare delle videocassette false per far provare dolore e farsi una nuova vita con Clay mentre il dolore tumultuava le anime dei veri colpevoli della sua sofferenza
- Poteva affrontare le situazioni di petto o Seguire i suggerimenti

Nell'epoca dei social e della ricerca spasmodica del like, la protagonista Hannah è in preda di una rete di fake news che la trascinano in un incubo privato dove non riuscirà più a recuperare la propria identità. Cosa ne pensi di questo rapporto con i social?

- é innaturale
- E' essenziale che la propria immagine sia presente sui social
- Non porta a nulla di buono, ma se usato correttamente i social sono una buona trovata
- Che fa schifo.
- Troppo narcisismo
- Dovremmo iniziare a staccarci dai social e pensare di più alle cose che accadono veramente
- A volte i social, mal utilizzati, possono distruggere una persona perché questa viene derisa. I giovani preferiscono la via dei social perché sono nascosti da uno schermo, di fronte non riescono a fare niente.
- Hannah rendeva la sua vita dipendente dai social e questa è una cosa completamente sbagliata
- Penso che sia più efficace l'approccio fisico che quello informatico per sentirsi socialmente accettati

- Non lo so
- brutto
- I social non dovrebbero essere usati per prendere in giro le persone...
- che sono tutti dei rincoglioniti
- La nostra vita sta diventando sempre più finta a causa dei social che distruggono il rispetto e l'empatia verso gli altri, bisognerebbe cercare di tornare ad essere più veri e cercare meno l'approvazione costante degli altri
- É disastroso
- Dovrebbero abolire agli under 16 l'accesso
- La gente deve regolarsi. I social sono un'arma a doppio taglio.
- Che bisogna sempre stare attenti a ciò che si pubblica
- Esagerato
- Devi saperli usare
- Ormai i social sono diventati una realtà quotidiana, non dovrebbero avere sto uso negativo
- I social possono essere un incubo, ma servono anche a conoscere nuova gente, e non è una cosa negativa
- che non si dovrebbe essere tanto attaccati ai social
- abbastanza schifoso
- Non saprei
- Penso che i social stiano diventando un serio problema, credo che i ragazzi di oggi debbano prendere meno seriamente ciò che accade su una piattaforma virtuale, considerando tale un social, ovvero un mondo finto che non ha nulla a che vedere con la realtà che ci circonda
- C'e troppa confidenza
- I social vanno saputi usare, non si può improvvisare.
- Penso che i social non debbano essere usati per queste cose, e dovrebbe essere più controllati per non far succedere cose simili
- Penso che non ci sia niente di male nei social in quanto ti permettono di "socializzare" con le altre persone che ti circondano, ma quando si inizia ad esagerare, con insulti, richieste alquanto strane, magari anche in anonimato, in quei casi non sono più tanto d'accordo all'uso frequente dei social, soprattutto nei giovani di oggi
- è un rapporto malato
- Tutti noi abbiamo un rapporto sbagliato con i social crediamo più a loro che alle persone
- Sta diventando uno schifo
- Boh
- Dipende sempre dall'utilizzo che ne fa la gente

- Non è affatto giusto, esiste e si dovrebbe fare qualcosa al riguardo
- Penso che non ci si dovrebbe far trascinare, ma seguire la propria strada
- I social hanno avuto poca importanza nella vicenda. Nella serie è proprio l'organizzazione scolastica in primis, e poi della società che pregiudicano Hannah
- Purtroppo Internet è un'arma a doppio taglio: se una cosa finisce in rete vi sarà per sempre.
- I rapporti morbosi con i social sono estremamente negativi, nocivi.
- Che a volte delle semplici parole messe in pubblico così su un social network, può essere fatale per una persona. Tutto gira a tutti, tutti vedono tutto e di conseguenza agiscono.
- Basta comprendere la differenza fra mondo reale e web.
- Bisogna imparare a saper scrindere i social dalla realtà e capire che essi non riflettono la vita che viviamo ma solo 1/10
- Basta denunciare coloro che hanno diffuso le notizie false, non è un gran problema.
- che le fake news fanno parte comunque del gioco che è il social, bisogna solo saperle capire
- È diventato normale
- I social ti rovinano e basta, una persona vuole e cerca like e approvazioni, e quando riceve il nulla, ci resta male..
- Che bisogna cercare di non essere influenzati troppo dai social e anche di rimanere noi stessi
- I Social ci stanno uccidendo a tutti
- è attuale e veritiero
- No
- Non lo so
- È troppo stretto, si confonde sempre di più cosa è il "social" e cosa invece è la vita vera
- I social sono il male della society moderna
- Penso che i social di debbano utilizzare in un determinato modo, senza far del male a nessuno.
- Penso che i social di debbano utilizzare in un determinato modo, senza far del male a nessuno.
- Penso che i social, e Internet in generale siano una grande invenzione, dipende da come vengono usati
- È effettivamente esagerato nella nostra realtá, bisogno prendere atto che i social rimangono dei giochini sul telefono
- Si nascondono tutti dietro i social. È più semplice prendere in giro qualcuno se non lo so guarda in faccia. Facile giudicare quando non si conosce. È triste vedere come i social spesso sono fonte di bullismo.
- Male

- Malato ma normale
- Che gli adolescenti sono troppo legati ai social, ne hanno una dipendenza, e questo è sbagliato.
- Penso che i social condizionino troppo la nostra vita.
- Sono una merda a volte
- Penso lei dia troppo importanza alla sua identità sui social
- Che gli adolescenti stanno troppo sul telefono e non va bene
- Non ci ho mai pensato
- Non penso
- Che ci dovrebbe essere meno cattiveria sia su internet che nella vita
- non è per nulla buono!
- Penso che non dovrebbero prendere tutto quello che c'è nei social così sul serio.
- Penso che non dovrebbero prendere tutto quello che c'è nei social così sul serio.
- I social opprimono noi adolescenti e posso dire che non riusciamo più a farne a meno
- Bho
- Bho
- Pessimo
- Utilizzo inappropriato dei social. Non si dovrebbe demonizzare tutto il mondo dei social ma cercare di sensibilizzare di più la gente con campagne e altro, parlarne sempre di più, è un problema purtroppo grave e diffuso.
- I social sono molto utili ma possono essere una lama a doppio taglio. Per quanto utili possono essere anche molto dannosi
- Non è una cosa bella da fare
- Penso che questo rapporto sia del tutto inadeguato
- Che eliminerei tutti i social perchè non sono sicuri e portano molti suicidi che possono essere evitati !
- Penso che sia sbagliatissimo!
- Come dice la serie, "i social ci hanno fatto diventare una società di guardoni"
- ossessivo compulsivo
- Le persone sono deboli, si sentono sole, non affrontano la vita con il carattere che bisogna avere per sopravvivere e vincere in questo mondo. Ci sono delle motivazioni non imputabili alle vittime, la famiglia svolge un ruolo fondamentale, ho un lavori a contatto con il pubblico e mi rendo drammaticamente conto di quanto i genitori siano assenti e superficiali; l'ambiente scolastico non aiuta, non ha alcun ruolo educativo, i ragazzi sono lasciati soli a cercare di destreggiarsi sia con il mondo reale sia con la rete, inevitabile si creino delle situazioni alienanti in un periodo delicato come l'adolescenza, è crudele chi usa i social come cassa di risonanza per colpire qualcuno ma la vittima che riceve il male non è dotato degli strumenti pr difendersi perché nessuno glieli ha dati.

- bisogna avere una vita sociale!
- I social nelle mani sbagliati e nelle menti sbagliate possono essere molto pericolosi e non sempre con tutti si riesce a recuperare la reputazione distrutta a causa delle fake news. Per evitare o provare a distruggere queste cose si deve cercare di arrivare alla fonte
- Sbagliato
- I social sono utili ma possono essere pericolosi
- È un rapporto realistico che accade ai giorni d'oggi
- Non lo so
- Penso che grazie a questi social diamo più importanza ad un like o a un commento invece che darne ad una persone che ci stia accanto. Anche se con questi social puoi trovare grandi amici non è detto che tutti lo siano. Grazie a persone che criticano senza conoscere davvero le persone che diciamo prendono di mira; i casi sull'anoressia, la bulimia, l'autolesionismo e il suicidio si sono moltiplicati grazie a queste persone che fanno sentire, sole, inferiori, depresse e deluse di sé stesse fino a quando non c'è la fine; e fino a questo punto infondo nel proprio cuore capiscono che erano perfette così come erano.
- Che è uno schifo
- I social possono essere armi a doppio taglio e bisognerebbe moderarne l'uso in questi casi; non fanno altro che gettarti in un baratro oscuro.
- Esagerato
- io credo che non bisogna rimanere molto attaccati a ciò che leggiamo sui social, in fondo se ci pensiamo bene non è la vita reale, quello che leggiamo sulle piattaforme internet potrebbero essere dei fake.
- Ti rovinano la vita, i social
- Che le persone dovrebbero essere se stessi, e non farsi influenzare sia dai like che dalla moda, perché a volte andare controcorrente non fa male anzi, dimostra che sei te stesso e quindi di non farti influenzare dalle mode che parecchie volte "uccidono"
- Che molte persone fanno troppo abuso di questi social, secondo me bisognerebbe limitare l'uso di queste cose perchè stanno mangiando tanto il cervello
- Boh
- I social sono diventati un'arma da distruzione che se messa nelle mani sbagliate crea solo distruzione e desolazione.
- Diamo semplicemente troppa importanza a cio che ci fanno vedere i nostri cellulare invece a cio che ci fanno vedere le persone a noi care
- Beh non si può negare che nella nostra epoca siamo trascinati dai social, e ne siamo molto influenzati; ma penso che questo rapporto sia sbagliato e dovremmo vivere al meglio la vita senza stare attaccati sempre ai telefoni
- È normale usare i social ma bisogna farlo sempre con moderazione senza oltrepassare i limiti della propria privacy e non bisogna esserne condizionati.
- I social sono utili, ma alcune persone li utilizzano per fare del male a persone piu fragili

- che ci dovrebbe essere ma limitato
- penso che noi siamo schiavi dei social
- Penso che siamo sempre troppo occupati a stare sui social per accorgerci di cosa ci stia veramente accadendo intorno
- che è meglio pubblicare poco e niente sui sociale
- Ingigantito troppo, ma indispensabile
- Se usati bene i social possono essere molto utili
- Che non si deve usare per fare del male
- i social sono lo specchio della società
- È un pessimo modo di usare i social, se si deve rovinare la vita di qualcuno.
- Penso che come tutte le cose i social hanno un lato buono ed uno più oscuro. Sono mezzi di comunicazione, che sono arrivati da poco nella nostra società. Il primo metodo per la comunicazione umana è stata la voce, e anche con essa sono state messe in giro malelingue e dicerie, solo che a differenza di ciò che viene postato sui social, prima o poi si estinguono. Sul Web invece, si insinuano dei circoli viziosi che continuano per anni ed anni e distruggono la reputazione delle persone e nonostante si denunci, molto spesso certe cose non vengono mai eliminate del tutto. La nostra generazione purtroppo manca di lungimiranza, pochi si rendono conto che per le persone più fragili ciò comporta una lenta e dolorosa distruzione.
- È un rapporto malsano e dannoso
- È un rapporto di dipendenza
- penso che purtroppo noi ragazzi ci facciamo condizionare dai social non godendoci la vita vera
- Io penso che molte volte le persone scrivono delle cose brutte cose su una persona, sui social, è perché non hanno il coraggio di dire le cose in faccia alla gente
- Gli da troppo valore, inoltre non fa nulla per far dire la verità
- Gli da troppo valore, inoltre non fa nulla per far dire la verità
- Ne siamo troppo attratti
- Dovrebbe cambiare o diventerà insostenibile
- Il social è un voglio vigliacco per nascondersi dietro le proprie falsità
- Il modo più sbagliato di usare la rete

TEMA

"Il consenso in ambiente digitale: percezione e consapevolezza"

Risultati dell'indagine Ipsos 2017

Francesca Palareti

Università degli Studi di Firenze

francesca.palareti@unifi.it

keywords: *competenze digitali, social media, tecnologie digitali, social network*

Il contributo ha l'obiettivo di analizzare sinteticamente i risultati emersi da una ricerca sull'utilizzo delle tecnologie digitali curata da Ipsos per ***Save the Children*** alla vigilia del Safer Internet Day (SID), Giornata Mondiale della Sicurezza in rete. L'evento, che coinvolge attualmente oltre cento Paesi, viene organizzato ogni anno nel mese di febbraio da INSAFE e INHOPE con il supporto della Commissione Europea al fine di promuovere un uso più avveduto del web e dei nuovi media, in particolare tra i bambini e i giovani di tutto il mondo.

"Be the change: unite for a better internet" è lo slogan scelto per l'edizione del 2017, volto a stimolare la riflessione non solo sull'utilizzo consapevole della rete, ma anche sul ruolo attivo, propositivo e responsabile di ciascuno nel favorire una percezione collettiva di internet come luogo affidabile ed accogliente, rafforzandone la dimensione collaborativa e partecipativa.

Save the Children

L'indagine è stata condotta su un campione rappresentativo della popolazione italiana di età compresa tra 12 e 17 anni e su un campione di età adulta compreso tra 25 e 65 anni, in entrambi i casi selezionati in base a quote di genere, età, area geografica di residenza, occupazione principale (e titolo di studio per la fascia adulta).

Sempre più online e sempre più *social*

Dalla ricerca emerge con evidenza come adulti e ragazzi abbiano attitudini sempre più *social* (il 94% degli adulti e l'87% dei giovani gestisce almeno un profilo *social*), con una media di oltre cinque profili a testa, ma l'elemento allarmante è come entrambi i target di riferimento siano quasi del tutto all'oscuro delle conseguenze delle loro attività in rete. Nonostante, infatti, otto su dieci tra gli intervistati si preoccupino dei propri dati e due terzi siano consapevoli che questi vengano registrati durante la navigazione, ignorano quali siano le informazioni raccolte e come vengano utilizzate.

L'altro dato ormai consolidato che si registra in tutte le fasce d'età è l'inarrestabile crescita dell'uso di tablet e smartphone, la cui molteplicità di funzioni ha ormai rimpiazzato cellulari tradizionali, video e fotocamere e lettori mp3. Quasi la totalità dei ragazzi (97%) e degli adulti (95%) ne possiede uno (+26% rispetto al 2013 per i ragazzi, +18% per gli adulti rispetto al 2014) e i bambini ricevono il loro primo smartphone a 11 anni e mezzo, età media più bassa di un anno rispetto al 2015. La vita sociale digitale è in crescita esponenziale e, pur di essere presenti online per accedere a ciò che desiderano, i minori sono disposti a mentire sulla propria età: mediamente, infatti, i ragazzi si iscrivono a Facebook a 12 anni e mezzo (un anno in meno del 2015), dichiarando un'età superiore.

Ma nonostante l'abitudine quasi ossessiva all'uso/abuso della rete (un terzo dei ragazzi resta connesso più di cinque ore al giorno), raddoppiata rispetto al 2014,

spesso non si conoscono gli effetti sulla privacy della pubblicazione di una foto, dell'acquisto di un prodotto o dell'utilizzo di una app.

La ricerca rivela, inoltre, come sia inadeguata la cura della propria immagine e della propria storia online, come se l'unica priorità fosse "l'essere presente qui e ora", trascurando l'elemento fondamentale dell'identità e della riflessione su se stessi, con il rischio di scivolare in direzione di una frammentarietà a causa della molteplicità dell'io sperimentabile online. I risultati confermano come le abitudini in rete di adulti e ragazzi non si discostino poi molto tra loro, prevalendo un'inesistente gestione attiva del proprio profilo a salvaguardia della propria reputazione digitale.

Affidabilità di una notizia

Quando si tratta di valutare l'attendibilità di una notizia, per i tre quarti la prudenza è d'obbligo: non si può mai sapere se sia davvero attendibile per il 78% degli adulti e per il 73% dei ragazzi.

Eppure, se da un lato per entrambi (76%) la fiducia nella fonte è di supporto, dall'altro la ricerca evidenzia come due ragazzi e due adulti su cinque considerino affidabile una news semplicemente perché apprezzano quella notizia; il 43% dei ragazzi e il 37% degli adulti basa l'attendibilità delle news online sulle condivisioni che quella notizia riceve, il 38% dei ragazzi e il 32% degli adulti la ritiene affidabile se ha molti "like", il 47% degli adulti e il 53% dei ragazzi se la notizia è corredata da immagini e video. Più della metà dei ragazzi e degli adulti la giudica, invece, attendibile se a sua volta la news viene considerata tale da persone affidabili, prevalendo il cosiddetto giudizio dei "pari", mentre per quasi uno su due se la notizia si trova in cima al ranking dei risultati di Google.

I pericoli in rete: accesso ai dati, privacy e intimità online

Due su tre degli intervistati (sia adulti che minori) sostengono di essere coscienti che, quando navigano sui siti web, questi registrano il passaggio digitale e otto su dieci dichiarano di preoccuparsi molto o abbastanza di come vengano usati i propri dati personali. Entrambi i gruppi di riferimento non hanno, però, una chiara conoscenza della natura delle informazioni effettivamente raccolte e, anche per risparmiare tempo, trascurano di leggere termini e condizioni d'uso dei servizi online, dimostrando una conoscenza assai superficiale del "contratto digitale". Un adulto e un ragazzo su cinque crede che ad essere registrati siano solo i dati rilasciati volontariamente, il 63% degli adulti e il 47% dei minori l'indirizzo IP, quattro adulti su dieci e un ragazzo su cinque i like ai post, il 13% degli adulti (contro l'1% dei ragazzi) quello che si dice o si fa nelle vicinanze di un oggetto collegato ad Internet (ad esempio Smart-TV, Smart-toys, ecc.), tutte variabili non corrispondenti alla realtà. Più di un ragazzo e un adulto su dieci è convinto, inoltre, che i termini e le condizioni d'uso non siano altro che le regole che un gestore di un sito o di un *social* deve rispettare per mantenere la riservatezza e circa la metà degli intervistati ignora l'esistenza della navigazione anonima.

I comportamenti in rete di adulti e ragazzi non sono conformi, tuttavia, alle preoccupazioni sull'utilizzo dei dati personali. Dalla ricerca emerge infatti che, pur di scaricare e utilizzare una app, metà degli adulti (50%) dichiara di accettare che il servizio possa accedere ai propri contatti, una percentuale solo di poco più bassa rispetto ai minori (58%). La quasi totalità degli adulti che accettano (92%) è inoltre convinta che fornire l'accesso ai propri contatti sia il giusto prezzo da pagare per

visionare ciò che interessa, un dato che per i minori si abbassa di soli due punti percentuali (90%) e che dimostra come non vi sia alcuna differenza tra il comportamento dei giovani e quello dei loro genitori. Eppure nutre dubbi sulla sicurezza della conservazione dei dati il 47% degli adulti e il 44% dei ragazzi, il 18% degli adulti e il 21% dei ragazzi non sa chi li usi e il 26% degli adulti e il 23% dei ragazzi ignora dove vengano conservati.

Sono molto rari anche gli interventi per gestire e correggere la propria immagine digitale. L'82% dei minori e l'86% degli adulti dichiara che quasi mai cancella o modifica post pubblicati in passato e nove ragazzi e adulti su dieci di rado eliminano il tag del proprio nome da una foto postata online o commenti di terzi. I ragazzi sono, invece, un po' più diligenti dei grandi nelle impostazioni della privacy su Facebook: il 66% limita la visibilità dei post ai soli amici contro il 58% degli adulti (donne e laureati risultano i più prudenti nelle impostazioni della privacy).

La condivisione di immagini e video di se stessi o degli altri, con riferimenti sessuali o in pose imbarazzanti, rappresenta purtroppo un'attività molto diffusa tra i ragazzi. Raccontano, infatti, che tra i loro amici più di uno su cinque invia video o immagini intime a coetanei e adulti conosciuti in rete o attiva la webcam per ottenere regali. Quattro su dieci inviano o postano immagini intime di loro conoscenti, più di uno su tre invia o riceve messaggi con riferimenti espliciti al sesso, mentre uno su cinque invia ad amici propri video o foto intime.

Tuttavia, nonostante la disinvoltura con cui viene condiviso materiale riservato senza interrogarsi sulle possibili conseguenze, la percezione di insicurezza è alta, a fronte però di forti contraddizioni nelle opinioni.

Il 75% degli adulti e il 72% dei ragazzi, infatti, crede che non sia mai sicuro condividere online foto e video intimi, eppure l'81% dei primi e il 73% degli adolescenti pensa che vi sia una sorta di "consenso implicito" alla diffusione nel momento in cui qualcosa viene condiviso. Così il 23% degli adulti e il 29% dei ragazzi è convinto che sia sempre sicuro farlo perché "lo fanno tutti", rispettivamente il 47% e il 48% se conosce personalmente le persone con cui condivide, il 42% e il 44% se non è possibile essere riconosciuti ("non si vede il volto"), mentre un ragazzo e un adulto su tre non lo ritiene un comportamento pericoloso se l'altra persona condivide a sua volta qualcosa di intimo. Colpisce il dato relativo agli adulti: l'11% dichiara di aver visto diffuse, o per scherzo o per "vendetta", immagini condivise in un momento intimo, mentre il 15% dichiara che questo è accaduto a qualcuno che conosce.

Infine l'accesso a strumenti che consentono di fare acquisti on line, come il sistema Paypal e le carte prepagate, espongono i ragazzi all'opportunità di utilizzare la rete per scommettere ed accedere a giochi, come poker e casino, e ad altri siti riservati agli adulti (quasi un ragazzo su dieci).

Conclusioni

Al termine dell'indagine Raffaella Milano, Direttore dei Programmi Italia-Europa di *Save the Children*, nell'analizzare i risultati osserva come dimostrino che adulti e ragazzi condividano gli stessi livelli di conoscenza delle conseguenze dei loro comportamenti in rete e come questo rappresenti un dato preoccupante, dal momento che proprio gli adulti dovrebbero invece esercitare un ruolo di guida in un contesto complesso e in continua evoluzione come quello delle tecnologie digitali.

Per ovviare alla carente consapevolezza dei rischi legati all'utilizzo della rete, si impone l'urgenza di potenziare la *media education* al fine di raggiungere una corretta *media literacy*, che implica l'acquisizione di quelle abilità digitali imprescindibili per saper leggere e valutare i media come consumatori e scriverli come produttori di contenuti[1]. È sempre più stringente la necessità di una formazione funzionale allo sviluppo di competenze di *social networking* e di una pratica educativa attenta alle istanze emergenti dal mondo del web, in particolare da quello giovanile, con interventi mirati allo sviluppo del pensiero critico.

A tal fine sarebbe auspicabile valorizzare i *social network* come luoghi di apprendimento, sfruttandone le potenzialità pedagogico-didattiche[2] e consolidandone la dimensione etica e partecipativa per arginare il pericolo di analfabetismo emotivo. I temi della credibilità, della fiducia, dell'identità e delle emozioni diventano prioritari nella sfida di formare gli adolescenti all'assunzione di comportamenti comunicativi responsabili nel rispetto di se stessi e degli altri, stimolando una discussione matura e consapevole.

[1] Cfr. David Buckingham, Media Education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea, Trento, Erickson, 2006, p. 22

[2] Sull'utilizzo dei social network in ambito educativo cfr. Maria Ranieri e Stefania Manca, *I social network nell'educazione. Basi teoriche, modelli applicativi e linee guida*, Trento, Erickson, 2013

TEMA

Documentare la scuola e la didattica: un'occasione per educare all'utilizzo consapevole dei social network

Maria Stella Perrone

Docente di Matematica presso IIS "A. Castigliano" - ASTI

stella.perrone@ipsiacastigliano.it

keywords: *condivisione, social network, formazione, competenze, didattica, secondaria secondo grado, uso consapevole*

Documentare la didattica e l'attività di una scuola è una pratica che ritengo fondamentale per delineare l'identità di una istituzione scolastica, per tenere traccia di un percorso storico di crescita, per condividere e diffondere buone pratiche. Con lo sviluppo delle nuove tecnologie e della rete risulta più semplice ed efficace raccontare le attività volte: spazi web, piattaforme, blog e social network ci mettono a disposizione strumenti di facile uso a costi nulli o molto ridotti.

La gestione di un sito per una scuola ha sempre rappresentato un elemento problematico per aspetti inerenti la scelta della piattaforma da utilizzare, l'implementazione, l'aggiornamento, la selezione dei contenuti, gli aspetti normativi legati alla trasparenza e all'accessibilità. Molto spesso le scuole hanno difficoltà nella gestione del sito web, in genere affidato ad azioni di volontariato da parte di uno o due docenti esperti che non sempre riescono a mettere in atto gli aggiornamenti e la documentazione che richiederebbe.

Siamo cittadini digitali e inevitabilmente tutti noi dobbiamo fare i conti con la rete e con la sua potenzialità e con gli ambienti social.

Rispetto a rete e social il mondo dei docenti, così come in genere l'intera popolazione, si divide in tre categorie: ci sono coloro che "non possono più farne a meno", ne sono quasi dipendenti, coloro che ancora la guardano con distacco, pensano che possano "starne fuori", che non li riguardi e che soprattutto non interessi alla loro didattica e coloro che ne fanno un uso sistematico volendo scoprirne tutte le potenzialità. In mezzo a queste categorie in realtà stanno diversi livelli di atteggiamento di dipendenza, di disinteresse o di consapevolezza a un uso moderato, ma ritengo comunque che tutti abbiano la necessità di ricevere un'educazione all'uso consapevole della rete e dei social network.

Per i docenti l'educazione ai media dovrebbe rappresentare una sfida quotidiana, una tematica trasversale di importanza basilare spesso sottovalutata o risolta solo con l'organizzazione di convegni con esperti che siano di stimolo alla riflessione, al dibattito e alla sensibilizzazione.

I docenti nel delicato compito di formare "cittadini digitali" hanno il dovere di essere educati per poter educare ad un uso consapevole delle rete e delle nuove tecnologie.

Nella rete siamo tutti "imprigionati" per questo dobbiamo guidare i ragazzi a non cadere nelle insidie a districare i "nodi pericolosi", ad usare la rete con responsabilità per conoscerne la valenza e per sfruttarne le potenzialità.

A casa gli studenti non ricevono educazione, i genitori sono impreparati; alcuni adulti passano spesso più tempo sui social dei loro figlioli, altri guardano il fenomeno con diffidenza standone fuori. In entrambi i casi non sono in grado di sostenere i figli nell'educazione consapevole perché …non conoscono o commettono loro stessi grossi errori nell'utilizzo della rete.

Compito della scuola è educare, non proibire, educare entrando "felpati" nel mondo dei ragazzi: cellulari, smartphone, rete, sono appendici dalle quali dipendono in modo ossessivo e inconsapevole, considerandoli giocattoli. A noi adulti spetta il compito di educarli all'uso consapevole di strumenti che possono diventare pericolosi, a leggerne le istruzioni spesso nascoste, a sviluppare lo spirito critico che li renderà forti.

Le lezioni frontali sono poco efficaci e i convegni non sono sufficienti per una reale educazione; se lo studente non è posto al centro del proprio apprendimento, difficilmente potrà sviluppare competenze adeguate e convincersi che il problema dell'utilizzo consapevole della rete lo riguarda in prima persona.

Dalla volontà di lasciare traccia di noi, dal desiderio di dare evidenza alle mille attività che la mia istituzione scolastica porta avanti ogni giorno attraverso il lavoro congiunto di docenti e studenti, dall'esigenza di educare alla cittadinanza digitale consapevole nasce l'idea di creare spazi web e social che "parlando di noi" creino una grande comunità di pratica di docenti e studenti che "impara facendo" nel desiderio di essere una squadra con obiettivi comuni da raggiungere.

Documentare una scuola: metodologia, strumenti, obiettivi ed elementi di innovazione

Se realizzare un sito rappresenta un onere, mantenerlo aggiornato e al tempo stesso mettere in evidenza eventi, progetti, attività diventa un impegno che richiede una strategia e che deve essere condiviso con un gruppo di lavoro.

Il sito della nostra scuola, ormai su piattaforma non più sostenuta da aggiornamenti, sarà a breve sostituito da uno spazio nuovo che comunque, a mio avviso, dovrà essere strutturato allo stesso modo: una vetrina principale che risponde alle esigenze istituzionali di trasparenza e accessibilità, chiaro, facilmente navigabile, che punti a più spazi secondari atti a raccontare di noi, della scuola a cui appartiene.

Quali spazi secondari tenere aggiornati? Quale documentazione rendere facilmente accessibile? Eventi, documentazione di progetti, rassegna fotografica, rassegna video, rassegna stampa, spazi tematici quali per esempio ambienti dedicati ai dipartimenti, alle azioni del PNSD, alla formazione, alle interazioni con il territorio, ad una classe, ad un gruppo di studenti.

La scelta della piattaforma da utilizzare deve rispondere ad esigenze di semplicità d'uso, soprattutto se vi è la necessità di allargare il gruppo redazionale che si occupa di mantenere "viva" l'informazione e la documentazione.

La richiesta più ricorrente che ho sentito in questi anni da parte dei colleghi è stata: "Lo metti sul sito?", riferendosi a un evento, una conferenza, un progetto, una premiazione, ecc, senza però comprendere che "mettere sul sito" implica una serie di azioni, spesso non banali. Se ad esempio vogliamo rendere pubblico un video realizzato dagli studenti quale testimonianza di un'attività dobbiamo avere chiara una strategia organizzativa: dove pubblico? Sarebbe opportuno avere un canale You-tube di Istituto o di classe, ecc. Cosa pubblico? Se pubblico su un canale You-tube devo essere sicuro che il video sia stato realizzato rispettando le leggi del copyright, i diritti d'autore, per esempio avendo fatto attenzione ad utilizzare solo musica libera. E per finire se il video rappresenta un percorso didattico sarebbe importante poter spiegare, documentare quanto svolto, condividere un'esperienza, diffondere i risultati le buone pratiche; ma la sintesi di un'esperienza può metterla in atto solo un protagonista che l'ha vissuta e ne può tracciare i tratti salienti.

Molti gli spazi da me implementati sia per passione che per innato desiderio di "tracciare e rendere evidente" la mission di un istituto: spazio formazione, spazi tematici, spazi per la rassegna stampa, la rassegna fotografica e la rassegna video, spazi dedicati alla didattica e ai progetti (ES1, ES2, ES3, ES4), spazi per la comunicazione con il territorio blog tematici (ES1, il recente Blog PNSD), tanti "appartamenti" da esplorare di quel grande e meraviglioso palazzo che si chiama scuola.

Dopo un po' di anni ho sentito l'esigenza di andare oltre gli spazi, diventare più "social" per rispondere ad alcune esigenze fondamentali:

- coinvolgere più colleghi nel lavoro di documentazione della scuola, rispondendo anche alla pressante richiesta di "mettere sul sito";
- valorizzare tutti i settori e tutti gli eventi;
- educare docenti e studenti ad un uso consapevole della rete e dei social network;
- stimolare e formare i colleghi all'utilizzo dei social nella didattica;

- rendere tutti protagonisti nel raggiungimento di obiettivi comuni.

Sono nati quindi nuovi spazi di comunicazione e documentazione su Facebook, Twitter, You-tube, e un nuovo blog per la diffusione degli eventi significativi di esperienza didattica.

Aprire una nuova pagina Facebook ha consentito di osservare meglio cosa stesse succedendo nel social in relazione alla nostra scuola, perché, come spesso ripeto ai colleghi "più resistenti e diffidenti" nei confronti di facebook, per conoscere e discutere di un mondo devo andarlo ad esplorare, e nel caso del social facebook, "non iscrivermi" non è garanzia di non farne parte: altri potrebbero aver pubblicato di me, avrebbero potuto inserire foto in cui sono ritratto, potrebbero aver creato un mio falso profilo (caso realmente successo ad una nostra docente), ecc.

Il primo obiettivo è stato quello di andare a visionare tutte le pagine create da "altri" che si spacciavano per "Spazio ufficiale dell'IIS Castigliano".

Due le pagine che ho messo in evidenza e ho segnalato al dirigente scolastico perché ritenevo fossero lesive della nostra immagine istituzionale.

Di una delle pagine, creata molto tempo fa da un nostro ex allievo in realtà conoscevo l'esistenza, ma impegnata su altri fronti non avevo effettuato un’analisi scrupolosa dei numerosi contenuti pubblicati.

Ho pensato che un attento esame della pagina potesse rappresentare un momento di educativo con gli studenti e formativo con i colleghi.

Con i miei studenti ho dedicato alcune lezioni per esplorare e capire tutti insieme perché quella pagina doveva essere in qualche modo segnalata e "fermata" nelle sue azioni. E' stata una sorta di lezione-indagine, uno stimolo alla discussione, allo sviluppo dello spirito critico e di osservazione.

I ragazzi sono stati invitati a riflettere, a comprendere quali fossero le azioni "scorrette" dell'amministratore della pagina che in prima istanza …Nemmeno era noto chi fosse.

Ecco allora ciò che abbiamo insieme evidenziato:

- amministratore ignoto anche se pareva fosse un ex studente;
- utilizzo non autorizzato del nostro logo e della nostra immagine;
- i post contenevano per lo più foto di studenti scattate durante le ore di lezione che, oltre a non fornire indicazioni delle nostre attività, a non promuovere nulla di noi, davano l'immagine di un Istituto dove gli studenti fossero impegnati tutto il tempo solo a farsi dei selfie;
- alcuni post contenevano studentesse protese a "promuovere la propria immagine" tramite foto sexy;
- alcuni post erano palesemente offensivi nei confronti di alcuni docenti, con una serie di "mi piace" da parte di molti, troppi …;

- quando l'anonimo amministratore ha terminato gli studi ha utilizzato la pagina per scopi personali di propaganda della sua attività commerciale.

Non è stato semplice arrivare a individuare l'ex studente, ma soprattutto non semplice far si che comprendesse che la pagina che aveva aperto doveva essere chiusa e/o completamente modificata.

La prima azione è stata quella di far capire che il social non è "un grande buco nero" dove le persone possano agire indisturbate e soprattutto non assumendosi la responsabilità delle proprie azioni, lavorando in anonimato, non dichiarando la propria identità. In accordo con il dirigente scolastico e con la Polizia Postale ho stabilito in prima istanza un contatto con l'anonimo ex studente attraverso la chat della sua pagina; dopo l'iniziale sua resistenza a dichiarare la propria identità, ho elencato le azioni non corrette e l'anonimo ha dimostrato un atteggiamento di presunzione e ignoranza anche nei confronti della policy di iscrizione a facebook. Progressivamente ha diminuito via via l'atteggiamento aggressivo, ha dichiarato la propria identità e ha collaborato alle richieste inerenti la pagina.

Il percorso si è realizzato con azioni parallele di sensibilizzazione tra gli studenti. Ritengo sia particolarmente efficace rendere protagonisti, responsabilizzare, ovvero "educare", piuttosto che semplicemente punire o proibire.

Il ragazzo della pagina era stato un nostro allievo e penso che in parte abbiamo noi come scuola la responsabilità di non aver informato in modo corretto, di aver "tollerato" e non controllato la sua pagina quando l'ha creata.

L'esperienza ha consentito di promuovere principi di cittadinanza digitale, sviluppando attività di ricerca e studio attraverso l'utilizzo dei social network e mediante la trattazione di casi concreti e reali, proposti dagli stessi studenti, provenienti da più classi, invitati a segnalare i comportamenti scorretti e/o pericolosi che individuassero nei social.

Successivamente la fasi progettuali hanno visto:

- **Apertura pagina social di Istituto**: la nuova pagina ufficiale facebook del nostro Istituto è stata aperta con la collaborazione di una studentessa molto "social" ma anche molto responsabile. E' stata coinvolta nella scelta grafica e nella scelta delle informazioni da inserire. Amministra la pagina insieme a un gruppo di docenti progressivamente invitati a collaborare.
- **Apertura account Twitter**: è stato predisposto uno specifico account twitter di Istituto, di responsabilità di tre docenti.
- **Educare e informare**: Facebook e Twitter, quali differenze? Perché Twitter è meno utilizzato dagli studenti? Sono alcune delle domande di lezione-dibattito.
- "*Siamo tutti coinvolti, il mondo guarda ciò che pubblichiamo*": responsabilizzazione a monitorare e controllare che quanto fosse pubblicato rispondesse alle finalità comuni. Momenti di discussione comune docenti-studenti per condividere idee, stimolare la riflessione collettiva.
- Apertura **canale Youtube di Istituto** e definizione della policy di utilizzo.

L'attività ha permesso di sviluppare competenze di cittadinanza, digitali, statistiche, di data journalism e di storytelling, nonché competenze trasversali quali sviluppo di senso critico, problem-solving, lavoro di gruppo e abilità interpersonali e comunicative.

L'attività di educazione all'utilizzo consapevole della rete e dei social è importante che venga integrata nelle lezioni curricolari e non percepita come elemento a se stante staccato dal contesto; lavorare tutti insieme per gli spazi social di Istituto ha favorito tale impostazione.

Obiettivi specifici di progetto:

- documentare la scuola;
- informare e promuovere le attività di Istituto arrivando anche alle **famiglie** dei nostri studenti spesso sui social ma più resistenti ad acquisire le informazioni tramite altri canali di comunicazione;
- trasmettere entusiasmo e suscitare emozioni attraverso un apprendimento da protagonisti;
- promuovere l'insegnamento creativo;
- creare una comunità di apprendimento studenti-docenti;
- abituare al lavoro di gruppo e all'attività laboratoriale;
- abituare al rispetto dei tempi, all'autonomia nel lavoro, alla documentazione dello stesso;
- **saper analizzare dati/informazioni in modo critico**; particolare attenzione è stata data al problema ormai diffuso delle bufale, oggi "**Fake news**", diventate una sorta di patologia collettiva. Le bufale, le false notizie rappresentano un pericolo e nei social diventano virali e amplificate. Sono soprattutto gli adulti che diffondono "senza pensare", senza controllare l'autorevolezza e la veridicità dell'informazione, con un effetto devastante;
- scoraggiare, sino ad arrivare a sconfiggere, le manifestazioni di aggressività, di intolleranza e di discriminazione che popolano i social, potendo contare sulla collaborazione degli studenti;
- promuovere il raccordo di contenuti, competenze essenziali e saperi;
- educare adulti e ragazzi all'uso consapevole delle ICT e della rete e ad un utilizzo corretto dei media.

Gli studenti coinvolti nel progetto appartengono a indirizzi di studio differenti e ognuno di loro ha avuto la possibilità di esprimere al meglio e mettere in pratica le competenze specifiche già acquisite. Le studentesse del corso moda sono state invitate a segnalare e a documentare l'attività di indirizzo: sfilate di moda, eventi, ecc.

Gli studenti del corso meccanico hanno messo in evidenza, coordinati da un docente referente, le attività inerenti il percorso di studi e le attività progettuali e di alternanza

scuola-lavoro: realizzazione laboratoriale di auto da rally e partecipazione ad eventi tematici sul territorio.

Gli studenti del corso elettronico, hanno ben utilizzato le competenze nell'utilizzo delle tecnologie per realizzare video.

Alcuni studenti del corso socio-sanitario, attenti agli aspetti relazionali e al benessere della persona, anche in seguito all'esperienza pregressa di SID2016, hanno affrontato con particolare cura il tema del cyberbullismo, responsabilizzati a segnalare prontamente casi sospetti.

Tutti gli studenti sono stati chiamati a far uso della rete e dei social in modo differente, a guardare con altri occhi, a osservare con criticità e consapevolezza, a segnalare abusi.

Risultati raggiunti: gli spazi condivisi

Educare e al tempo produrre e documentare è stato il risultato più significativo. Osservare via via l'arricchimento delle nostre pagine social di Facebook scuola, Twitter, Facebook Faber-lab ha messo in evidenza le potenzialità di ambienti spesso guardati con diffidenza da alcuni docenti, o utilizzati senza consapevolezza da docenti e studenti.

Ecco allora la nostra storia raccontata su nuovi spazi di comunicazione e documentazione:

1. La pagina Facebook IIS Castigliano di Asti
2. La pagina Facebook delle attività del Faber Lab
3. La pagina Twitter IIS Castigliano di Asti
4. Il canale You-tube IIS Castigliano di Asti
5. Un blog PNSD da me gestito per la diffusione delle azioni ad esso afferenti
6. Un blog eventi gestito dai docenti
7. Uno spazio web dedicato alla didattica di tutti di docenti

Figura 1: immagine di copertina pagina Facebook IIS "Castigliano" - ASTI

Tutto quanto creato è stato linkato dalla home page del sito istituzionale in modo che possa essere facilmente visibile e accessibile da tutti, anche da coloro che non sono iscritti ad alcun social.

Gli spazi 4. 6. e 7. sono in fase iniziale.

Punti di forza e trasferibilità dell'esperienza

Educare docenti e studenti attraverso un'azione comune per valorizzare le esperienze della nostra scuola è sicuramente un'esperienza unica. Ragazzi e insegnanti sono uniti per un obiettivo comune, un momento educativo prezioso che fa comunicare tutti con la stessa lingua, aspetto non scontato quando parliamo di didattica.

Lavorare tutti insieme per una finalità comune è stata sicuramente un'esperienza positiva in quanto ha motivato gli studenti, ha messo in luce realtà spesso a loro sconosciute e ha entusiasmato un gruppo di docenti a collaborare alla documentazione delle attività e delle esperienze del nostro istituto.

L'esperienza con i social ha consentito di ottenere alcuni importanti risultati:

- **migliorare le proprietà di linguaggio e le capacità comunicative** degli studenti; se devo raccontare, descrivere, ho bisogno di farlo in modo efficace, con un linguaggio corretto e appropriato, evidenziando gli aspetti essenziali; dal punto di vista dei docenti è stato maggiormente compreso che "mettere in rete" non è così banale come appare, ma richiede un'opera di raccolta e di sistematizzazione di informazioni e di dati;
- anche tra i docenti più favorevoli all'utilizzo delle tecnologie spesso vengono ignorati problemi quali diritto d'autore, copyright, licenze creative commons. Gli studenti, lasciati liberi di operare nella rete, senza un'adeguata informazione, fanno un uso inconsapevole di copia-incolla di testi e immagini senza mai preoccuparsi se sia lecito, sottovalutando l'importanza di valutare le fonti, citandole se attendibili;
- abbiamo osservato un decremento dello "scatto selvaggio" di immagini e video in ogni dove e della relativa pubblicazione in rete senza autorizzazione. I ragazzi nel confronto tra pari hanno avuto il desiderio di raccontare, hanno manifestato disagi che non avevano il coraggio di svelare;
- l'esperienza da protagonisti ha permesso di accrescere negli studenti la convinzione che ognuno di loro ha la responsabilità di costruire il proprio portfolio digitale che concorrerà a possibilità di futura occupazione, se saranno in grado di curare la propria immagine e la propria reputazione on-line;
- l'immediatezza dell'informazione favorisce una comunicazione istantanea e in tempo reale, evidenziando anche le potenzialità di strumenti come lo smartphone, spesso a scuola solo "demonizzati". Studenti e docenti "sempre connessi" sfruttano le potenzialità dello strumento per finalità comuni. La scuola, i docenti, sino ad oggi hanno considerato il cellulare un oggetto da vietare in aula, suscitando ancor più l'interesse del proibito nei ragazzi. Le tecnologie a scuola sono utilizzate didatticamente in modo parziale da insegnanti non sufficientemente formati che scambiano la dimestichezza nell'utilizzo degli studenti per competenza tecnologica e hanno quindi il timore di essere meno preparati di loro. Di recente anche il **Ministero si è dichiarato favorevole** a cambiare un po' direzione, attraverso un gruppo di lavoro che darà nuove line guida per l'utilizzo dello smartphone a scuola, lasciando più autonomia agli istituti nella regolamentazione;
- i docenti sperimentano che il social non è solo "conversazione a ruota libera", sfoghi privati personali, invasione della privacy, ma anche un luogo dove facilmente posso avere la possibilità di "fare squadra", condividere esperienze, ad esempio partecipando a gruppi tematici di lavoro che trattano di didattica; un luogo per informare ed essere informati;
- osservare la costruzione della nostra storia di Istituto ha reso via via docenti e studenti più entusiasti nel proseguire l'attività;
- l'approccio ai social è stato un momento per riflettere con i docenti sui diversi spunti didattici; una sessione formativa di Istituto è stata dedicata proprio a tale tematica affrontando anche le potenzialità di altri social / piattaforme più prettamente didattiche quali *Edmodo, Fidedia o Weschool*.

Il percorso intrapreso deve essere da stimolo per coinvolgere altri docenti e altri studenti. Ritengo che il delicato problema delle "*Fake news*" vada affrontato con l'aiuto dei giovani che non sono solo da educare, ma vanno resi protagonisti di un'azione

capillare che metta fine ad un fenomeno allarmante. E' necessario che comprendano il significato e le implicazioni della **misinformazione** (la condivisione involontaria di informazioni false; *il termine oggi molto in uso esiste però solo in inglese e non in italiano*) e la **disinformazione** (la deliberata creazione e condivisione di informazioni note per essere false), affinché loro stessi non ne siano protagonisti volontari o meno. Dovranno imparare a distinguere l'informazione falsa da quella vera e sviluppare spirito critico per comprendere i modi e le finalità della condivisione e diffusione di contenuti falsi. Come cittadini digitali responsabili devono comprendere che hanno la responsabilità di controllare ciò che vedono on-line, imparare a bloccare in azioni di peer-education e a denunciare.

Ostacoli e criticità, prospettive future

Il tempo rappresenta sempre un ostacolo, anche se l'implementazione delle pagine social nell' immediatezza di utilizzo ha reso più semplice l'arricchimento delle stesse.

Sarà necessario proseguire il percorso educativo di uso responsabile della rete e dei social in modo che diventi una pratica curricolare didattica condivisa.

L'opera di educazione all'utilizzo consapevole dei social dovrà proseguire anche in relazione alla lotta al cyberbullismo e alla recente Legge n. 71 del 2017, in vigore dal 18 giugno 2017, che ha colmato un vuoto normativo in materia di cyberbullismo, ma ha caricato la scuola di ulteriori oneri e responsabilità.

Insieme agli studenti potrà essere oggetto di studio, di comprensione delle implicazioni e delle novità dal punto di vista giuridico.

Ancora molto lavoro dovrà essere svolto per evidenziare meglio alcune aree ancora "scoperte" di documentazione. I nostri ragazzi sono impegnati in molte esperienze e competizioni di carattere sportivo che spesso non sono a tutti note e non hanno il giusto risalto. Ho iniziato a coinvolgere un paio di docenti di scienze motorie affinchè inizino a documentare la pagina social facebook di istituto con l'inserimento degli eventi relativi allo sport, facendo comprendere l'importanza dell'utilizzo di hashtag, **#sportcastigliano**, che meglio possano mettere in evidenza post tematici, facilitando la ricerca da parte degli utenti.

Dovrà continuare il processo di documentazione della scuola, lavorando su spazi appena creati quali il blog eventi, un'occasione per "dare voce" tramite strumenti facilmente utilizzabili a tutti coloro che abbiano desiderio di raccontare esperienze, coinvolgendo sempre anche i nostri studenti.

CERTIFICAZIONI

DigComp versione 2.1 e DigCompEdu

Pierfranco Ravotto

AICA

pierfranco.ravotto@gmail.com

Fino a poco tempo fa il riferimento obbligato sul tema **Competenza Digitale** era la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 2006 che la inserisce fra le 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente e ne fornisce una descrizione dettagliandola in termini di conoscenze, abilità e attitudini (secondo la definizione della Raccomandazione: *"Le competenze sono definite in questa sede alla stregua di una* ***combinazione di conoscenze, abilità e attitudini*** *appropriate al contesto").*

Oggi il punto di riferimento è divenuto DigComp, un framework elaborato nel 2013 e aggiornato prima nel 2016 e poi nuovamente quest'anno. DigComp indica la competenza digitale richiesta ai "cittadini".

Un'ulteriore proposta è quella di DigCompEdu che si propone di definire le competenze digitali necessarie per l'insegnamento, quindi le competenze digitali dei docenti dovrebbero avere.

In questo articolo presenterò entrambi questi framework.

DigComp

E' stata da poco rilasciata - da JRC, *Joint Research Centre*, per conto della DG EMP [1]dell'Unione Europea - la nuova versione di DigComp, *The Digital Competence Framework for Citizens* ovvero il Quadro di riferimento della Competenza Digitale richiesta a tutti i cittadini per il lavoro, per lo sviluppo personale e per l'inclusione sociale.

La novità di questa versione 2.1 è indicata nel sottotitolo: *"With eight proficiency levels and examples of use"* e, in particolare, nell'espansione dai precedenti 3 livelli agli 8 di questa versione.

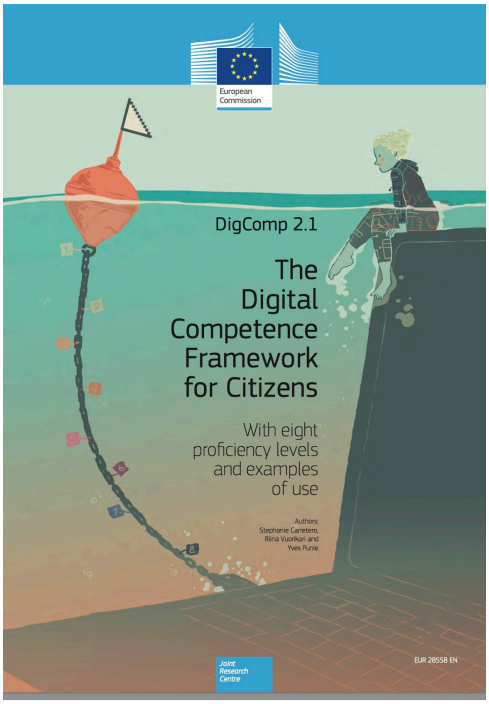


Figura 1 - La copertina di DigComp 2.1.

Il Framework DigComp è organizzato, sin dalla prima versione, in 5 dimensioni:

1. Aree di competenza identificate come parte della competenza digitale.
2. Descrittori e titoli di competenza rilevanti per ciascuna area di cui al punto 1.
3. Livelli di padronanza per ciascuna competenza.
4. Conoscenze, abilità e attitudini per ciascuna competenza.
5. Esempi di utilizzo, sull'applicabilità della competenza a diversi scopi.

[1] Directorate General for Employment, Social Affairs and Inclusion of the European Commission.

Le dimensioni 1 e 2: aree di competenza e descrittori e titoli di competenza[2]

Le aree di competenza - dimensione 1 - individuate sono 5:

1. Informazione e *data literacy*.
2. Comunicazione e collaborazione.
3. Creazione di contenuti digitali.
4. Sicurezza.
5. Problem solving.

Suddivise nelle varie aree sono individuate e descritte **21 competenze**.

Area 1: Informazione e data literacy

1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni

Definire le esigenze informative, cercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare tra di essi. Creare e aggiornare le strategie di ricerca personali.

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare criticamente i dati, le informazioni e i contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Organizzare, memorizzare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.

Area 2: Comunicazione e collaborazione

2.1 Interagire con le tecnologie digitali

Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e individuare i mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.

2.2 Condividere con le tecnologie digitali

Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con gli altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire come intermediario, conoscere le modalità di riferimento e attribuzione.

2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali

[2] Per i titoli ho utilizzato la traduzione (non ufficiale) proposta da Sandra Troia in "DigComp 2.0. Aggiornamento DigComp I fase (http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2016/07/DigComp-2.0.pdf). La traduzione della descrizione è mia (non ufficiale).

Partecipare alla società attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Cercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali.

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di risorse e di conoscenza.

2.5 Netiquette

Essere consapevoli di norme e know-how comportamentali durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. Adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.

2.6 Gestire l'identità digitale

Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi.

***Area 3:* Creazione di contenuti digitali**

3.1 Sviluppare contenuti digitali

Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

Modificare, raffinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti in un insieme di conoscenze esistenti per creare nuovi contenuti e conoscenze originali e rilevanti.

3.3 Copyright e licenze

Capire come i diritti d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.

3.4 Programmazione

Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per un sistema di calcolo per risolvere un determinato problema o eseguire un'attività specifica.

***Area 4:* Sicurezza**

4.1 Proteggere i dispositivi

Proteggere dispositivi e contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce in ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

Proteggere i dati personali e la propria privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e

gli altri da danni. Capire che i servizi digitali utilizzano una "Politica sulla privacy" per informare su come i dati personali vengono utilizzati.

4.3 Tutelare la salute e il benessere

Essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali (ad esempio il cyber-bullismo). Essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.

4.4 Proteggere l'ambiente

Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro uso.

Area 5: Problem-solving

5.1 Risolvere problemi tecnici

Identificare e risolvere, quando si opera con dispositivi e si usano ambienti digitali, i problemi tecnici (dai più semplici ai più complessi).

5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche

Individuare le esigenze e identificare, valutare, selezionare e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per soddisfarle. Regolare e personalizzare gli ambienti digitali alle proprie personali (ad es. accessibilità).

5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali

Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali.

5.4 Identificare i gap di competenza digitale

Essere in grado di sostenere altri nello sviluppo delle loro competenze digitali. Individuare opportunità per auto-formarsi e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.

La dimensione 3: gli 8 livelli di padronanza

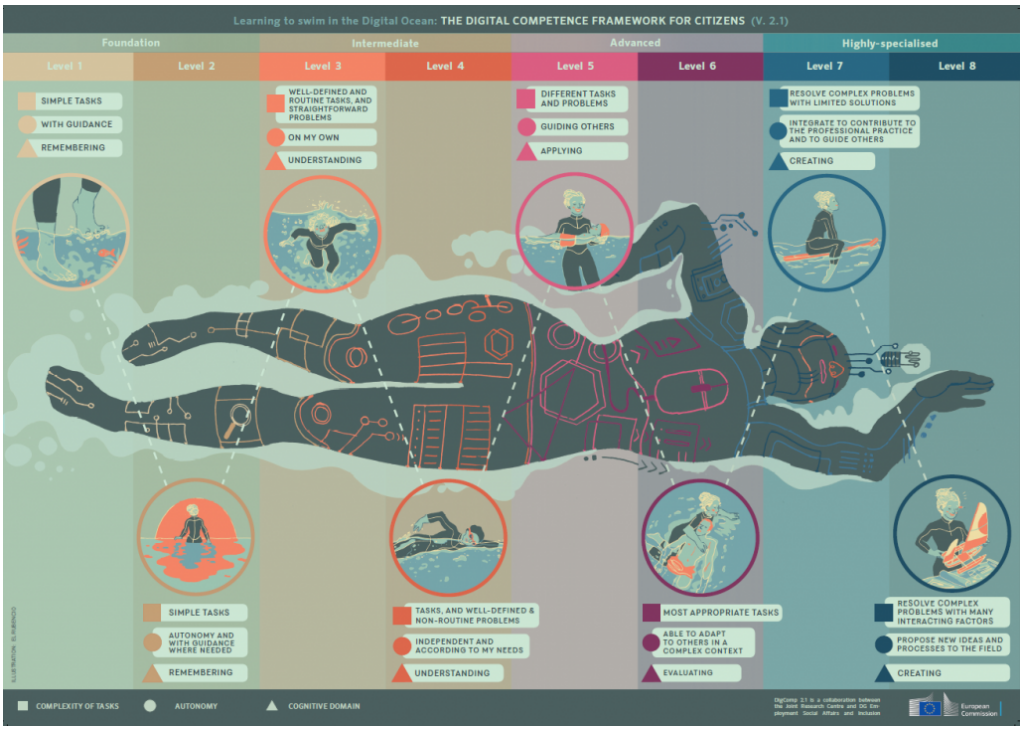


Figura 2 - Infografica di DigComp 2.1 sugli 8 livelli di padronanza. Per ciascun livello il quadrato indica la complessità dei compiti, il cerchio l'autonomia e il triangolo il dominio cognitivo.

I livelli di padronanza costituiscono una sorta di declinazione di una competenza. Consideriamo per esempio la competenza 1.2, *Valutare dati, informazioni e contenuti digitali*, un conto è saper riconoscere una fake news dozzinale, un conto è saper valutare l'affidabilità di un articolo scientifico su un esperimento relativo alla velocità dei neutrini. Ci sono diversi livelli nella capacità di valutare dati, informazioni e contenuti digitali. Un solo altro esempio: la competenza 5.1, *Risolvere problemi tecnici*. Un conto è individuare che la stampante non è collegata, oppure risolvere un problema spegnendo e riaccendendo un dispositivo, altro conto è individuare le cause del rallentamento in una rete complessa.

Quindi definire il livelli è utile per auto-valutare la propria competenza o per valutare quella altrui e per progettare percorsi di formazione.

Le prime due versioni di DigComp - 1.0 e 2.0 - prevedevano 3 livelli di padronanza:

1. Base (Foundation).
2. Intermedio.
3. Avanzato.

DigComp 2.1 ha ora portato i livelli a 8, dividendo in due i precedenti e aggiungendo un livello "Altamente specializzato" (*Highly specialised*), anche questo articolato in due (si veda la sottostante immagine).

Table 1: Main keywords that feature the proficiency levels

Levels in DigComp 1.0	Levels in DigComp 2.1	Complexity of tasks	Autonomy	Cognitive domain
Foundation	1	Simple tasks	With guidance	Remembering
	2	Simple tasks	Autonomy and with guidance where needed	Remembering
Intermediate	3	Well-defined and routine tasks, and straightforward problems	On my own	Understanding
	4	Tasks, and well-defined and non-routine problems	Independent and according to my needs	Understanding
Advanced	5	Different tasks and problems	Guiding others	Applying
	6	Most appropriate tasks	Able to adapt to others in a complex context	Evaluating
Highly specialised	7	Resolve complex problems with limited solutions	Integrate to contribute to the professional prac-tice and to guide others	Creating
	8	Resolve complex problems with many interacting factors	Propose new ideas and pro-cesses to the field	Creating

Figura 3 - Gli 8 livelli.

La motivazione per questa moltiplicazione dei livelli è la seguente: "Una gamma più ampia e più dettagliata dei livelli di padronanza supporta lo sviluppo di materiali per l'apprendimento e l'insegnamento. Aiuta anche nella progettazione di strumenti per valutare lo sviluppo della competenza dei cittadini, la guida alla carriera e la promozione sul lavoro".

In teoria è corretto. Dovremo verificare nell'esperienza concreta se funziona o se il livello di articolazione è troppo spinto.

In ogni caso, al di là della tabella sopra riportata, il documento dettaglia i livelli per ciascuna competenza.

La dimensione 4: esempi di conoscenze, abilità e attitudini

Questa dimensione è stata sviluppata nella prima versione di DigComp ma non è stata rivista nelle due versioni successive.

Definire conoscenze, abilità e attitudini è importante, sia quando si progetta un percorso formativo, sia quando si definisce uno strumento di verifica. Quindi - per quanto i nomi di alcune competenze siano stati modificati e siano state cambiate le descrizioni - ritengo utile, per questo aspetto, fare ancora riferimento al primo documento (vedere le schede da pagina 15 a pagina 36).

La dimensione 5: esempi di utilizzo

Presenti già nella prima versione gli esempi di utilizzo sono stati rivisti nella 2.1. Gli esempi sono forniti relativamente a due contesti:

- *learning* - il contesto scolastico,
- *employment* - il contesto lavorativo.

Nel primo DigComp, per ogni competenza gli esempi venivano forniti per ciascuno dei tre livelli (si vedano ancora le schede da pagina 15 a pagina 36 del primo documento).

Dimension 5 Application to purpose			
Learning	I am aware that comments sent to my tutor should be in no way offensive.	I always re-read messages to ensure that comments are not offensive or unethical, and if I receive such comments from others, I know how to block their messages or who to inform about the problem.	I have read official material online about ethical practices, and have also attended online sessions to keep up-to-date about any new issues which arise.
Employment	I am aware that comments placed on the company websites should be in no way offensive.	I always re-read messages that are placed on our company websites to ensure that comments are not offensive or unethical, and if I receive such comments from others, I know how to block their messages or who to inform about the problem.	I have read official material online about ethical practices, and have also attended online sessions to keep up-to-date about any new issues which arise, particularly relating to business and commerce.

Figura 4 - Gli esempi di utilizzo, in DigComp 1, per la competenza 2.5 Netiquette.

Invece, in DigComp 2.1 per ogni competenza gli esempi (*learning* e *employment*) sono forniti solo per uno degli 8 livelli (tranne che per la competenza 1.1) Si vedano le schede da pagina 23 a pagina 43 di DigComp 2.1).

Competence area 2: Communication and collaboration ½ 2.5 Netiquette To be aware of behavioural norms and know-how while using digital technologies and interacting in digital environments. To adapt communication strategies to the specific audience and to be aware of cultural and generational diversity in digital environments.								
Examples of use 01 Employment Scenario: Organise an event							While organising an event for my organisation, I can solve problems that arise while writing and communicating in digital environments, (e.g. inappropriate comments about my organisation in a social network). I can create rules from this practice for my current and future colleagues to implement and use as a guide.	
Examples of use 02 Learning Scenario: Prepare group work with my classmates							I can solve problems of etiquette that arise with my classmates while using a digital collaborative platform (blog, wiki, etc.) for group work (e.g. classmates criticising each other). I can create rules for appropriate behaviour while working online as a group which can be used and shared in the school's digital learning environment. I can also guide my classmates as to what constitutes appropriate digital behaviour while working with others on a digital platform.	

Figura 5 - Gli esempi di utilizzo, in DigComp 2.1, per la competenza 2.5 Netiquette.Gli esempi sono forniti solo per il livello 7.

DigCompEdu

DigCompEdu, nella versione marzo 2017, è la *Proposal for a European Framework for the Digital Competence of Educators*. L'obiettivo è quello di definire un Quadro europeo delle competenze digitali degli insegnanti. Nel maggio 2017 è stata lanciata una consultazione online e una nuova versione sarà elaborata a partire dai risultati della consultazione.

E' comunque utile iniziare a prendere confidenza con questo framework destinato - a mio parere - a diventare punto di riferimento.

Il breve documento parte da questa considerazione: "*La professione docente deve rispondere ad una domanda in rapida evoluzione e quindi gli educatori necessitano di un insieme di competenze sempre più ampio. In particolare l'ubiquità dei dispositivi digitali e il dovere di aiutare gli studenti a diventare digitalmente competenti richiede agli educatori di sviluppare la loro competenza digitale*[3]". Il framework è rivolto ai docenti di tutti i livelli di istruzione.

DigCompEdu individua 23 competenze, suddivise in 6 diverse aree.

[3] Traduzione mia (non ufficiale)

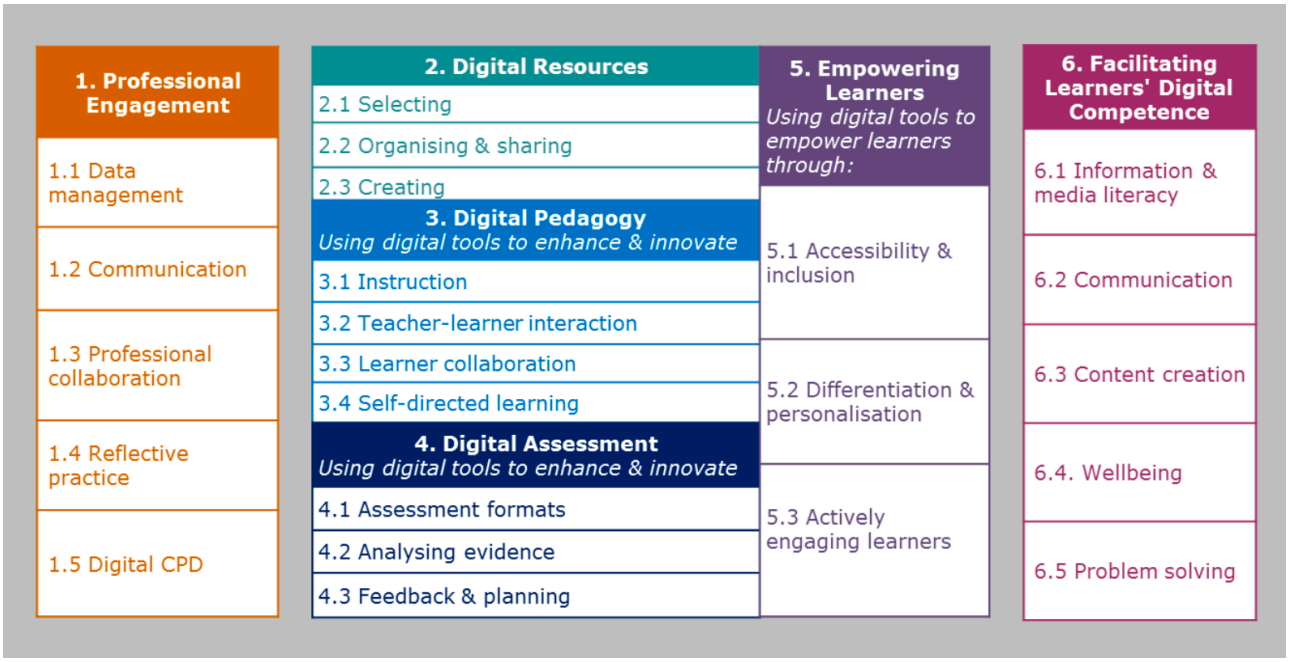


Figura 6 - Aree di competenza e competenze in DigCompEdu.

Aree di competenza, competenze e descrittori

Qui di seguito il dettaglio delle competenze suddivise per area.

Area 1: Impegno professionale

1.1 Gestione dei dati

Utilizzare strumenti digitali per memorizzare, recuperare, analizzare e condividere dati amministrativi e dati relativi agli studenti in modo efficace e sicuro.

Contribuire a discutere e riflettere criticamente sulle strategie e le politiche di gestione dei dati a livello organizzativo.

1.2 Comunicazione organizzativa

Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa con i discenti, i genitori e terze parti. Contribuire allo sviluppo e al miglioramento delle strategie di comunicazione organizzative.

1.3 Collaborazione professionale

Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare con altri educatori, condividere e scambiare conoscenze ed esperienze ed innovare in maniera coinvolgente le pratiche pedagogiche. Utilizzare reti collaborative professionali come fonte per un proprio sviluppo professionale.

1.4 Pratica riflessiva

Per riflettere individualmente, valutare criticamente e sviluppare attivamente la propria pratica pedagogica digitale.

1.5 Sviluppo professionale digitale continuo (CPD)

Utilizzare risorse e fonti digitali per lo sviluppo professionale continuo.

Area 2: Risorse digitali

2.1 Selezione delle risorse digitali

Identificare, valutare e selezionare risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento, comprendere i requisiti applicabili in materia di copyright e accessibilità.

2.2 Organizzare, condividere e pubblicare risorse digitali

Organizzare risorse digitali per uso proprio e loro riutilizzo attuale e futuro, nonché per condividerle con altri utenti.

Per pubblicare digitalmente risorse di apprendimento e condividerle con discenti, genitori e altri educatori, rispettando le regole del diritto d'autore. Capire l'utilizzo e la creazione di licenze e risorse didattiche aperte, compreso la loro appropriata attribuzione.

2.3 Creazione e modifica delle risorse digitali

Modificare e creare partendo da risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse ove sia consentito. Creare o co-creare nuove risorse educative digitali. Considerare l'obiettivo specifico di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, nella progettazione di risorse digitali e nella pianificazione del loro utilizzo.

3. Pedagogia digitale

3.1 Istruzione

Implementare dispositivi e risorse digitali nel processo d'insegnamento, in modo da migliorare l'efficacia delle pratiche didattiche. Supportare in modo adeguato, gestire e orchestrare gli interventi d'insegnamento digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici per l'istruzione.

3.2 Interazione tra insegnanti e discenti

Utilizzare strumenti e servizi digitali per migliorare l'interazione con i discenti, individualmente e collettivamente, all'interno e all'esterno della sessione di apprendimento. Utilizzare le tecnologie digitali per offrire una guida e un'assistenza puntuale e mirata. Per sperimentare e sviluppare nuove forme e formati per offrire orientamenti e supporto.

3.3 Collaborazione con i discenti

Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare le strategie di apprendimento collaborativo, ad esempio come base per lo scambio collaborativo nel gruppo, come strumento per proporre una consegna collaborativa o come mezzo per presentare risultati.

3.4 Apprendimento autogestito

Utilizzare le tecnologie digitali per supportare processi di apprendimento autogestiti, ad esempio per consentire ai discenti di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, sviluppare le prove, condividere intuizioni e trovare soluzioni creative.

4. Valutazione digitale

4.1 Format di valutazione

Utilizzare strumenti digitali per la valutazione formativa e sintetica per incoraggiare la diversificazione e appropriatezza dei format e degli approcci di valutazione.

4.2 Analizzare le prove

Per generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare le prove digitali relativamente alle attività, prestazioni e progressi degli studenti, in vista di un insegnamento e apprendimento *informato*.

4.3 Feedback e pianificazione

Utilizzare strumenti digitali per fornire risposte mirate e tempestive agli studenti. Di conseguenza adattare le strategie didattiche e fornire un supporto mirato, basato sulle prove generate dagli strumenti digitali utilizzati. Ciò al fine di consentire ai discenti e ai genitori di comprendere le prove fornite dagli strumenti digitali e utilizzarle per prendere decisioni.

5. Potenziamento dei discenti

5.1 Accessibilità e inclusione

Per garantire l'accesso alle risorse e alle attività di apprendimento a tutti gli studenti, inclusi coloro con esigenze particolari. Considerare e rispondere alle aspettative, abilità, usi e idee sbagliate dei discenti (digitali), così come prendere in considerazione i vincoli, contestuali, fisici o cognitivi all'utilizzo di strumenti digitali.

5.2 Differenziazione e personalizzazione

Utilizzare strumenti digitali per affrontare i diversi bisogni dei discenti permettendo loro di seguire percorsi e obiettivi di apprendimento diversificati, offrendo approcci e strumenti alternativi e consentendo loro di procedere a velocità diverse secondo individuali obiettivi di apprendimento.

5.3 Coinvolgimento attivo dei discenti

Utilizzare strumenti digitali per favorire l'impegno attivo e creativo dei discenti.

6. Potenziamento della competenza digitale dei discenti

6.1 Informazione e alfabetizzazione sui media

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che portino i discenti a soddisfare i propri bisogni informativi; Trovare informazioni e risorse in ambienti digitali; organizzare, elaborare, analizzare e interpretare informazioni; confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle loro fonti.

6.2 Comunicazione e collaborazione digitale

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di utilizzare in modo efficace e responsabile gli strumenti digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.

6.3 Creazione di contenuti digitali

Incorporare compiti e attività di apprendimento che richiedano agli studenti di esprimersi attraverso mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Per insegnare ai partecipanti come si applica il copyright e le licenze ai contenuti digitali e come fare riferimento alle fonti e alle licenze d'uso.

6.4. Benessere

Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti utilizzando tecnologie digitali. Fornire agli studenti la gestione dei rischi e l'utilizzo delle tecnologie digitali per sostenere il proprio benessere sociale, psicologico e fisico.

6.5 Risoluzione dei problemi digitali

Incorporare attività di apprendimento e valutazione che richiedono ai discenti di individuare e risolvere problemi tecnici o di trasferire creativamente le conoscenze tecnologiche in situazioni nuove.

I livelli

Anche DigCompEdu individua livelli di padronanza con cui articolare le competenze. Li mutua dal framework delle lingue: e dunque 6 livelli A1, A2, B1, B2, C1 e C2.

	Newcomer (A1)	Explorer (A2)	Enthusiast (B1)	Professional (B2)	Expert (C1)	Pioneer (C2)
1. Professional Engagement	Making **little use**; Being **unsure**	Being **aware**; **Basic tool use**	**Effective** use; **Responsible** use; Experimentation	**Structured**; **Creative**; **Responsive**; **Transparent**; **Reflected** practice	Critically, Strategically: **Evaluating**, **Discussing**, **Reflecting**	**Re-designing**, **Innovating**
2. Digital Resources	Making **little use**; Being **unsure**	Being **aware**; **Basic tool use**	**Basic criteria**; **Basic strategies** Some advanced features	**Advanced strategies**; **Complex criteria**; Creating resources	**Comprehensively** using **Advanced tools**; Publishing resources	**Professionally** creating & publishing
3. Digital Pedagogy	Making **little use**; Being **unsure**	Being **aware**; **Basic tool use**	Integrating & Implementing **meaningfully**	**Enhancing**, **Scaffolding**	Orchestrating; **flexibly** adapting; **strategically**; **purposefully**	**Innovating** teaching
4. Digital Assessment	Making **little use**; Being **unsure**	**Basic tool use** within traditional approaches	Employing digital tools to **enhance traditional** approaches	**Strategic**, **Effective** use	**Comprehensive**, **Critical**, **Reflective** practice	**Innovating** assessment
5. Empowering Learners	Making **little use**; Being **unsure**	Being **aware**; **Basic tool use**	**Addressing** learner empowerment	**Strategically** using a **Range of tools** to empower	**Comprehensively**, **Critically** **Enhancing**	**Innovating** strategies
6. Learners' DC	Making **little use** of strategies for learners' DC	**Encouraging** learners to use digital tools	**Implementing** activities fostering learners' DC	**Strategically** using a **range** of strategies	**Comprehensively** and **critically** fostering learners' DC	Using **innovative formats** for fostering learners' DC

Figura 7 - Le keywords che indicano i livelli di padronanza in DigCompEdu.

Ecco come DigCompEdu definisce i livelli di padronanza[4]:

- I **nuovi arrivati** (A1) hanno avuto pochi contatti con gli strumenti digitali e hanno bisogno di essere guidati per espandere il loro repertorio.
- Gli **esploratori** (A2) hanno iniziato a utilizzare strumenti digitali senza tuttavia un approccio globale o coerente. Gli esploratori hanno bisogno di approfondimenti e ispirazioni per ampliare le proprie competenze.
- Gli **entusiasti** (B1) sperimentano con strumenti digitali per una serie di scopi, cercando di capire quali strategie digitali funzionano meglio in quali contesti.
- I **professionisti** (B2) utilizzano una gamma di strumenti digitali con confidenza, creatività e atteggiamento critico per migliorare le proprie attività professionali. Essi espandono continuamente il proprio repertorio di pratiche.
- Gli **esperti** (C1) si basano su un ampio repertorio di strategie digitali flessibili, complete ed efficaci. Sono fonte d'ispirazione per gli altri.
- I **pionieri** (C2) si interrogano l'adeguatezza delle pratiche digitali e pedagogiche contemporanee, di cui essi stessi sono esperti. Guidano l'innovazione e sono un modello di ruolo per insegnanti più giovani.

La definizione dei livelli, così definita, fa riferimento a una classificazione degli insegnanti in rapporto alle tecnologie digitali. Ma nelle pratiche di valutazione - e di auto-valutazione - bisogna ragionare competenza per competenza. Uno potrebbe, per esempio essere un "pioniere" per quanto riguarda la *Creazione e modifica delle risorse*

[4] Traduzione non ufficiale a cura dell'autore del presente articolo.

digitali (2.3), ma essere solo un "entusiasta" per i *Format di valutazione* (4.1) e un "esploratore" sul piano della *Comunicazione organizzativa* (1.2).

Nell'organizzazione di un corso di aggiornamento per gli insegnanti si dovrà decidere su quali competenze lavorare e non è detto che si debba puntare per tutte allo stesso livello.

PROGETTI EUROPEI

OpenQAsS: un progetto sulla Qualità nella scuola

Pierfranco Ravotto

AICA

pierfranco.ravotto@gmail.com

Gödöllő, a 30 chilometri da Budapest, è la sede del Castello Grassalkovich, il più grande palazzo barocco dell'Ungheria e seconda tenuta più grande d'Europa dopo la Reggia di Versailles. Donato all'imperatore Francesco Giuseppe e alla consorte Elisabetta di Baviera in occasione della loro incoronazione come reali d'Ungheria, è più noto come Castello della principessa Sissi.

E' una visita obbligata per i partner di IT Study in occasione di meeting di progetti europei. Ci sono stato recentemente in occasione del meeting conclusivo del progetto OpenQAsS, ma non era la prima volta dal momento che con il partner ungherese abbiamo una lunga storia di collaborazione: Tenegen, SME 2.0, Itaca, ITShape.

Figura 1 - I partecipanti al meeting conclusivo OpenQAsS in visita al castello di Sissi.

OpenQAsS sta per *Open Source Quality Assurance System for European Vocational Education.* Si tratta di un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea all'interno di Erasmus +.

Figura 2 - La presentazione del progetto a opera della coordinatrice, Mária Hartyányi.
https://prezi.com/embed/odeggante4tl/?
bgcolor=ffffff&lock_to_path=0&autoplay=0&autohide_ctrls=0&landing_data=bHVZZmNaNDBIWnNjdEVENDRhZDFNZGNIUE43MHdLNWpsdFJLb2ZHanI5dVJaK2lnekxpTFUxdzVpWnU0NCsyNzdnPT0&landing_sign=IrEAIhfQypGNj7NAMmJKIyka8ladCZEvqX6-ZMKIiZw

Il progetto, come indicato nelle slide in Figura 1, è iniziato il 1° settembre 2014 e si è concluso il 31 agosto di quest'anno. I partner coinvolti sono:

Ungheria

- iTStudy Hungary Educational and Research Centre for ICT
- SZÁMALK Szalézi Vocational High School
- TREBAG Intellectual Property- and Project Manager Ltd

Italia

- AICA, Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico
- CNR-Istituto Tecnologie Didattiche

Irlanda

- ICS-SKILLS Certification Body Of The Irish Computer Society

Spagna

- Universidad de Alcala - Spagna

Regno Unito

- CAPDM Ltd. – Regno Unito

Figura 3 - La mappa del partenariato.

Indagine in Italia

Non vi racconterò tutte le tappe del progetto concentrandomi invece solo sugli aspetti che riguardano il nostro Paese e, in particolare, sulle possibili ricadute in Italia.

Una prima tappa è stata un'indagine per comprendere come si pongono le scuole nei confronti del tema Qualità. Lo abbiamo fatto con due diversi incontri organizzati in collaborazione con uffici dell'USR Lombardia - 15 e 22 settembre 2015, presso lo Zappa-Cremona (multiplier event E1-O1 e E2-O2) - e con un corso/discussione online, maggio/giugno 2016.

L'indagine ha avuto luogo in un'interessante fase di transizione: il passaggio da iniziative individuali di scuole e gruppi di lavoro al sistema nazionale di valutazione e al coinvolgimento obbligatorio per tutti gli istituti. I due incontri si sono svolti proprio quando le scuole avevano compilato il loro primo RAV, il Rapporto di Autovalutazione.

Per quanto riguarda il "prima", si possono individuare due filoni.

Uno è quello centrato sulla certificazione ISO 9000, spesso per scelta "dall'alto" per arricchire la scuola con una "medaglietta" di prestigio. Diverse scuole si sono date strumenti di gestione della Qualità coerenti con tale norma e hanno acquisito la certificazione. Spesso, purtroppo, il tutto si è tradotto in "burocrazia" - nell'assolvimento formale di procedure, in riempimento di carte - piuttosto che in reale attenzione ad individuare i punti deboli delle pratiche di insegnamento/apprendimento e nel loro miglioramento.

L'altro filone è legato ad una volontà "dal basso" di gruppi di docenti attenti al miglioramento della didattica. Fra questi quelli che in Lombardia, con il sostegno dell'USR, avevano sviluppato il progetto ReQuS, Rete per la Qualità della Scuola.

Con il RAV si è avviata un'esperienza diversa, che coinvolge tutte le scuole e che è costituita da 4 fasi (che si ripeteranno di anno in anno).

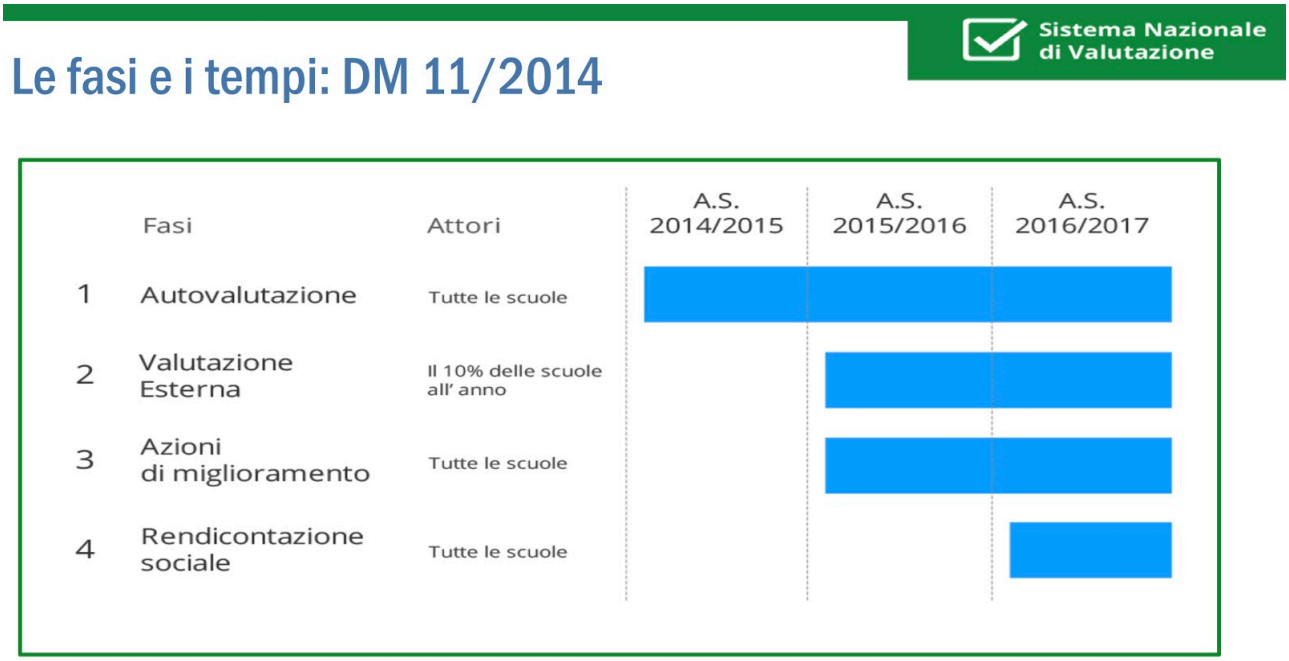


Figura 4 - Le fasi del sistema nazionale di valutazione.

Come ho detto, al momento dell'indagine le scuole erano impegnate nella fase di autovalutazione, RAV, non ancora in quella delle azioni di miglioramento, tantomeno in quella di Rendicontazione sociale. Ovviamente anche queste attività possono essere interpretate in modo burocratico e possono essere affidate a un piccolo gruppo senza coinvolgere tutti i docenti (e il personale). E l'obbligatorietà genera sicuramente resistenze.

Ma penso si sia messo in moto un percorso che fornisce ai docenti più attenti al tema una maggior possibilità di coinvolgere i colleghi. La possibilità di confrontare la propria situazione, come emerge dall'autovalutazione, con quella di scuole con caratteristiche analoghe (*benchmarking*) è uno strumento potente per individuare i punti su cui focalizzare le azioni di miglioramento. E la rendicontazione sociale creerà nuovi stimoli.

Corso di formazione per Manager dei sistemi di qualità per la formazione

Il principale risultato di OpenQAsS è un corso di formazione online per i docenti sul tema della Qualità. Il corso è stato realizzato nelle 4 lingue dei partner e sottoposto a sperimentazione in Ungheria, Italia, Irlanda e Spagna.

Il certificato finale è accreditato nel sistema ungherese per 30 crediti (corrispondenti in quel sistema a 30 ore di formazione). Non si ha, almeno per ora, un analogo accreditamento negli altri paesi, fra cui l'Italia, in cui comunque il certificato sarà rilasciato a nome del partenariato a chi frequenti con successo il corso.

Figura 5 - Uno dei primi certificati rilasciati da OpenQAsS.

Il corso si basa essenzialmente su un manuale CEDEFOP - Handbook for VET providers. Supporting internal quality management and quality culture - rivolto a organizzazioni che erogano Istruzione e Formazione Professionale (IFP), interessate a sviluppare e migliorare la qualità dei propri servizi attraverso la definizione di un Sistema di gestione della qualità (QMS, *Quality Management System*) interno e la creazione di una cultura della qualità per affrontare con costanza le sfide attuali e future.

Il manuale, previa autorizzazione del Cedefop, è stato tradotto dai partner in ungherese, spagnolo e italiano.

Figura 6 - Il manuale Cedefop sulla Qualità

Il corso è organizzato in tre moduli:

- 1: Progettare un Sistema di gestione della Qualità
- 2: Sviluppare un Sistema di gestione della Qualità
- 3: Utilizzare un Sistema di gestione della Qualità

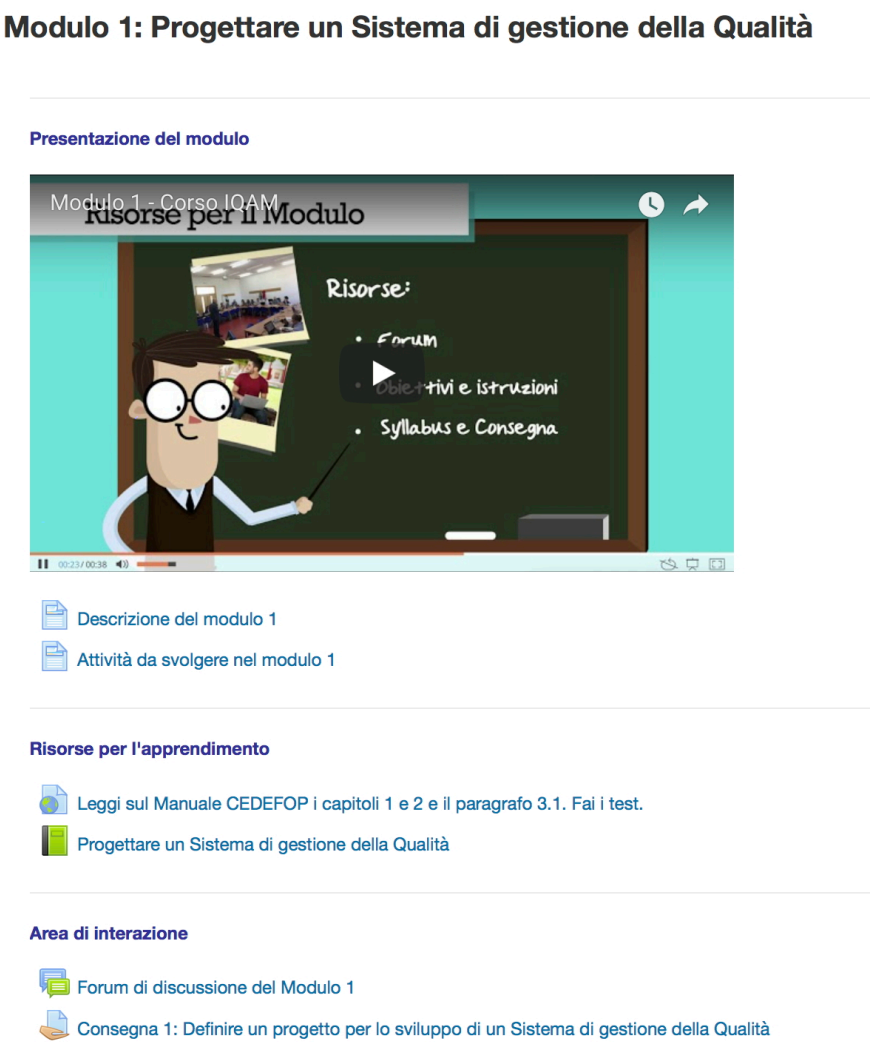


Figura 7. Un modulo del corso sulla piattaforma Moodle del progetto.

Ogni modulo è composto, come si vede in Fig. 7, da:

- Un'area di **presentazione** del modulo che contiene:
- Una breve **animazione**.
- La **descrizione** del modulo, in termini di temi affrontati e di risultati dell'apprendimento.

Per esempio nel modulo 1

A conclusione del modulo i partecipanti saranno in grado di:

- comprendere i concetti fondamentali relativi a gestione e cultura della qualità;
- elencare e descrivere le aree e le funzioni di un Sistema di gestione della Qualità;

- definire l'indicatore di lungo termine e l'obiettivo di qualità, anche a livello istituzionale
- descrivere il framework EQAVET;
- condurre un'analisi esaustiva della propria istituzione, basata sugli indicatori di qualità di EQAVET;
- analizzare lo stato dell'istituzione per mezzo degli indicatori EQAVET;
- evidenziare ogni fase del ciclo di qualità (PDCA) e i relativi strumenti e attività di gestione della qualità.

- le attività da svolgere nel modulo.

Per esempio nel modulo 1

Per completare il primo modulo devi:

1. Leggere i Capitoli 1 e 2 e il paragrafo 3.1 del Quality Management Handbook for VET providers.
2. Provare a rispondere - durante la lettura - alle domande e risolvere i quiz inclusi nel manuale.
3. Leggere il "libro" Progettare un Sistema di gestione della Qualità.
4. Partecipare alla discussione nel forum del Modulo 1.
5. Svolgere la consegna "Definire un progetto per lo sviluppo di un Sistema di gestione della Qualità" e inviarla.

- Un'area risorse per l'apprendimento che contiene:
  - Il link al Manuale Cedefop.
  - Un **libro Moodle** con una sintesi degli argomenti.

- Un'area di **interazione** che contiene:
  - Un **forum** di discussione sulle tematiche del Modulo (c'è poi un forum generale per comunicazioni e discussioni non specificamente legate a un modulo).
  - Una **consegna** (compito)

Per esempio nel modulo 1

Sei responsabile della definizione di un progetto per lo sviluppo del Sistema di gestione della Qualità della tua scuola. Definisci un *project plan* basato sul metodo del quadro logico (*logframe*):

QUADRO LOGICO

Titolo dell'azione: _____

Logica dell'azione	Indicatori di risultato	Fonti e mezzi di verifica	Presupposti e rischi
Obiettivo generale			
Obiettivo specifico			
Risultati attesi			
Attività	**Mezzi necessari**	**Costi**	

Descrivi:

1. L'obiettivo generale (il principale impatto del progetto),
2. Gli obiettivi specifici (i benefici per i fruitori),
3. I risultati (i prodotti tangibili o servizi erogati dal progetto),
4. Le attività (le azioni da intraprendere per ottenere i risultati attesi).

Definisci, per ciascun componente, i seguenti elementi:

- Gli indicatori utilizzati per valutare i risultati,
- La fonte per la verifica degli indicatori,
- Le condizioni necessarie per raggiungere gli obiettivi e i possibili rischi.

Mentre scrivo, dodici insegnanti stanno sperimentando il corso, segnalando correzioni da apportare, ma considerandolo valido e quindi meritevole di essere proposto - dopo il progetto - a un numero più ampio di colleghi. Del resto credo sia da questo che si misura la validità di un progetto europeo. Se i prodotti, o le metodologie, sviluppati vengono poi concretamente utilizzati dopo la conclusione del progetto. Penso che questo sarà uno di quei casi.

Un'osservazione che mi sento di fare, in base ai risultati della sperimentazione, riguarda la definizione dei progetti e dei piani di miglioramento in un sistema di qualità.

I tre compiti assegnati ai corsisti vertono su questo. Quello che noto, dalle consegne effettuate è una grande capacità di individuare i problemi, gli obiettivi da darsi, le azioni da svolgere per raggiungerli. Ma mi sembra che sia generalmente debole un aspetto chiave della cultura della Qualità: quello della "misurabilità"

Il "cosa vorremmo fare" è ben definito, il "come verifichiamo di esserci riusciti" (o, come sarebbe giusto, "come altri possono verificare se ci siamo riusciti") non lo è. Gli

obiettivi sono spesso molto generali, gli indicatori spesso generici e talvolta non direttamente connessi con gli obiettivi.

Qualche esempio estrapolato dalle consegne.

Obiettivo specifico	Indicatori di risultato	Fonti e mezzi di verifica
Aumento della soddisfazione dell'utenza.	Confronto fra la percentuale dei promossi dell'anno con quella degli anni precedenti.	Verifica nei colloqui periodici con le famiglie.

C'è sicuramente una relazione fra percentuale di promossi e soddisfazione dell'utenza, ma non è un indicatore della soddisfazione dell'utenza. I colloqui con le famiglie forniscono elementi sulla loro soddisfazione; ma non sono in relazione con l'indicatore e non è comunque definito quali dati vengono raccolti né come e da chi.

Un altro esempio:

Obiettivo generale	Indicatori di risultato	Fonti e mezzi di verifica
Introdurre l'innovazione digitale nella didattica.	Diminuzione del numero di alunni respinti e di debiti formativi	Dati provenienti dai consigli di classe di fine anno Questionario fra gli alunni sui bisogni formativi.

E' chiara l'ipotesi di fondo: introdurre innovazione digitale può migliorare i risultati degli studenti. Ma allora l'obiettivo da esplicitare è il "miglioramento" e l'innovazione digitale lo strumento con cui perseguirlo. Se quanto si vuole misurare è l'introduzione dell'innovazione digitale gli indicatori su cui misurarla saranno altri.

I dati provenienti dai CdC servono sicuramente a verificare l'indicatore "diminuzione del …". Il questionario sui "bisogni" è probabilmente uno strumento utile da usare ma non ha attinenza con la verifica dell'indicatore.

Obiettivo generale	Indicatori di risultato	Fonti e mezzi di verifica
Introduzione di nuove metodologie didattiche secondo il modello Flipped classroom.	Attenzione alle dinamiche di classe. Supporto ai docenti nel processo di innovazione.	Test di rilevazione delle criticità nel processo di apprendimento con le metodologie attuali.

Quelli indicati nelle due colonne di destra sono certamente strumenti utili per individuare cosa non funziona nelle metodologie didattiche attuali e per sostenere il cambiamento, ma non sono indicatori del raggiungimento del risultato né mezzi per verificare gli indicatori.

Ripeto: quello che sembra mancare, in termini di cultura della qualità, è il concetto di misurabilità "oggettiva" del risultato e quindi di verificabilità "oggettiva" del raggiungimento o meno dello stesso. Manca la comprensione che il "miglioramento continuo" è un'attività "a tappe" ciascuna verificabile.

L'abitudine, ancora in atto, è piuttosto quella di enunciare obiettivi "alti" che sarebbe bello raggiungere, la direzione in cui ci si vorrebbe muovere. Con il rischio che il piano di miglioramento per il 2017/18 sia lo stesso che si è scritto per il 2016/17 e nell'anno precedente e che si scriverà per l'anno successivo. Senza mai esprimere una valutazione esplicita a fine anno sul raggiungimento o meno degli obiettivi che si erano dichiarati.

Ed è questa la rendicontazione sociale che le scuole dovrebbero fare: indicare, anno per anno, gli obiettivi raggiunti e i nuovi (piccoli) traguardi che si pongono.

Nella fase pilota il corso è stato proposto, in una versione identica, a parte la lingua, nei diversi paesi. Prima di proporlo ai docenti italiani dovremo adeguarlo maggiormante al contesto italiano in cui le scuole sono impegnate nel sistema nazionale di valutazione tenendo conto delle osservazioni soprastanti.

EQOS, uno strumento open per la qualità dell'insegnamento

Il progetto OpenQAsS ha sviluppato anche una piattaforma collaborativa open source per aiutare le scuole secondarie a gestire - con strumenti ICT - il proprio sistema di Qualità: EQOS. Oltre le attività standard di QM come la pianificazione strategica, l'elaborazione di processi e la valutazione, EQOS include uno strumento per la pianificazione delle lezioni che intende promuovere il lavoro pedagogico degli insegnanti favorendo il miglioramento continuo dei metodi di insegnamento, la riflessione e la condivisione di conoscenze con i colleghi.

Tale modulo di pianificazione delle lezioni permette di caricare i curricula con discipline, argomenti, obiettivi e risultati dell'apprendimento, competenze nonché metodi di insegnamento, tipologie delle lezioni, metodi di lavoro degli studenti.

Usando i dati già inseriti, gli insegnanti possono creare un insieme di *lesson plan*, condividerli con i colleghi, e migliorarli progressivamente. Una volta che un insegnante ha condiviso un *lesson plan* con i colleghi, può anche autorizzarne la valutazione. Sono previsti due tipi di valutazione: l'autovalutazione e la riflessione da parte di chi lo ha prodotto (dopo la sperimentazione con gli studenti) e la valutazione esterna di un collega.

In EQOS si potrà creare anche una biblioteca di risorse digitali per l'apprendimento in cui gli insegnanti caricheranno i propri materiali didattici digitaliin diversi formati (PPT, DOC, PDF, MOV, ecc.) classificandoli per disciplina e per obiettivi.

EQOS contiene inoltre un insieme di questionari standard di valutazione per ottenere feedback da parte di tutti i soggetti (studenti, insegnanti, genitori) interessati al processo di insegnamento e apprendimento. Le indagini online possono essere realizzate all'interno di EQOS che offre un'analisi automatica dei dati con presentazioni visive dei risultati.

Il sistema di autorizzazione all'accesso è molto rigoroso per impedire l'accesso non autorizzato ai contenuti riservati degli insegnanti quali i *lesson plan*, i risultati dell'indagine, le risorse digitali, ecc.

La produzione di questo strumento, EQOS, che potrebbe essere molto utile, è stata conclusa a fine progetto e non ne abbiamo ancora fatto una sperimentazione italiana. Lo proveremo con i colleghi interessati.

DALLA RETE

Intervista ad Andrea Armellini, ideatore di Socloo, Social Network Didattico, made in Italy al 100%

Alessandra Zarzana

Cosa è Socloo e come è nato?

Socloo è un Social Network pensato e sviluppato per Scuola Italiana, disponibile per tutte le Scuole (Primarie, Secondarie di I e II grado), totalmente gratuito, sicuro e protetto.

L'idea è nata qualche anno fa, osservando i primi tentativi della scuola italiana di avvicinarsi alla tecnologia e di digitalizzare parte della didattica. Ho sei figli che frequentano la scuola e ho avuto modo di confrontare i vari approcci scolastici, capire le difficoltà e le mancanze di strumenti specifici o in lingua italiana. Sviluppo software da oltre 20 anni e ho quindi deciso di dare un contributo, di semplificare le cose sviluppando un social network semplice e completo sia per gli insegnanti che per i ragazzi già abituati ad utilizzare questo tipo di strumenti. Abbiamo inoltre un servizio di supporto preciso e puntuale, gestito da persone vere e in lingua italiana.

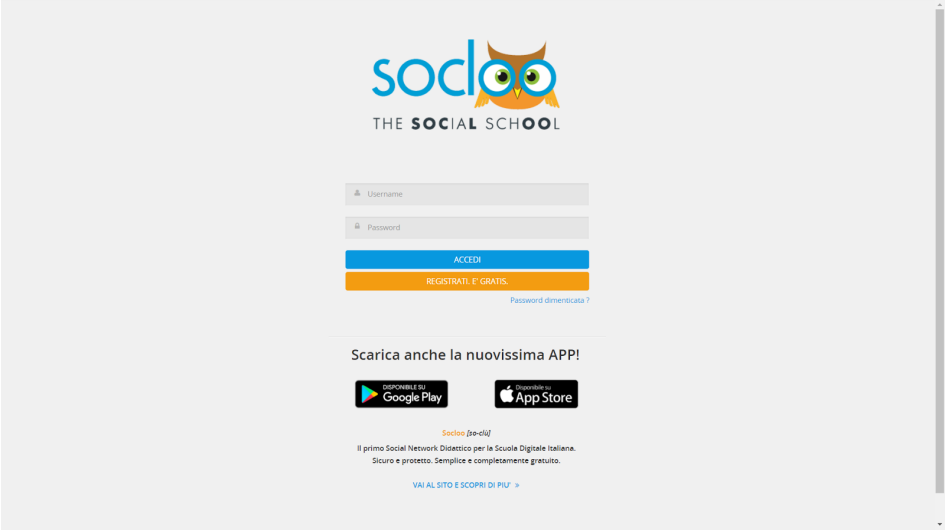


Figura 1 - La pagina di login.

Come è stata accolta da studenti e insegnanti?

Molto bene, inizialmente anche al di sopra delle aspettative. Abbiamo avuto da subito moltissime richieste di iscrizione alla piattaforma, tanto da non riuscire a gestirle in tempi stretti. Abbiamo quindi allargato un po' il team, reso la procedura più snella e così le scuole hanno iniziato a testarlo e darci i loro importantissimi feedback. Socloo si basa su principi di condivisione, collaborazione e comunicazione. Queste sono le caratteristiche della didattica con l'utilizzo della piattaforma, ma anche le caratteristiche della piattaforma stessa. Dalla sua nascita ad oggi Socloo ha fatto molti passi avanti, ha lanciato diverse funzionalità e sempre nuove opportunità. Per questo dobbiamo ringraziare soprattutto le scuole: gli insegnanti, gli studenti, gli animatori digitali, insomma tutti coloro che usano il nostro social network quotidianamente e che sono in grado, quindi, di notare cosa manca, cosa sarebbe utile e cosa può essere migliorato. Noi accogliamo tutti gli spunti e tutte le critiche, la piattaforma è stata creata per la scuola e solo la scuola può valutarla con cognizione.

Quali sono le novità lanciate da Socloo nell'ultimo anno scolastico e quali quelle in arrivo?

Le novità più importanti dell'ultimo anno sono state sicuramente **il lancio dell'app**, richiestissima soprattutto dagli studenti, e il modulo di alternanza scuola lavoro. L'app è utile per la messaggistica istantanea tra docenti e studenti ma anche per avere accesso immediato, via mobile e tablet, al materiale condiviso e alle varie funzionalità di Socloo. Anche l'app, come la piattaforma, è totalmente gratuita.

Il **modulo per la gestione dell'alternanza scuola-lavoro** ci è stato chiesto a gran voce dagli insegnanti, alla ricerca di uno strumento valido. Questo modulo permette di connettere la realtà scolastica con quella aziendale, gestendo e semplificando le diverse fasi da affrontare: dalle convenzioni tra enti e scuole, al monitoraggio delle attività svolte dagli studenti nel periodo di attività, alla valutazione dei risultati finali e delle competenze con la costruzione automatica del portfolio dello studente. Altra interessante opportunità che abbiamo lanciato durante lo scorso anno scolastico il progetto **Scuola CineMAF**: un modulo di streaming legale che offre a tutti gli Istituti scolastici d'Italia la possibilità di proiettare film a scuola in streaming legale e di utilizzare il materiale didattico messo a disposizione online all'interno della piattaforma didattica Socloo.

Per quanto riguarda il futuro abbiamo sempre nuove idee, nuovi stimoli e nuovi progetti. Non possiamo svelare ancora cosa bolle in pentola, ma le novità non mancano mai.

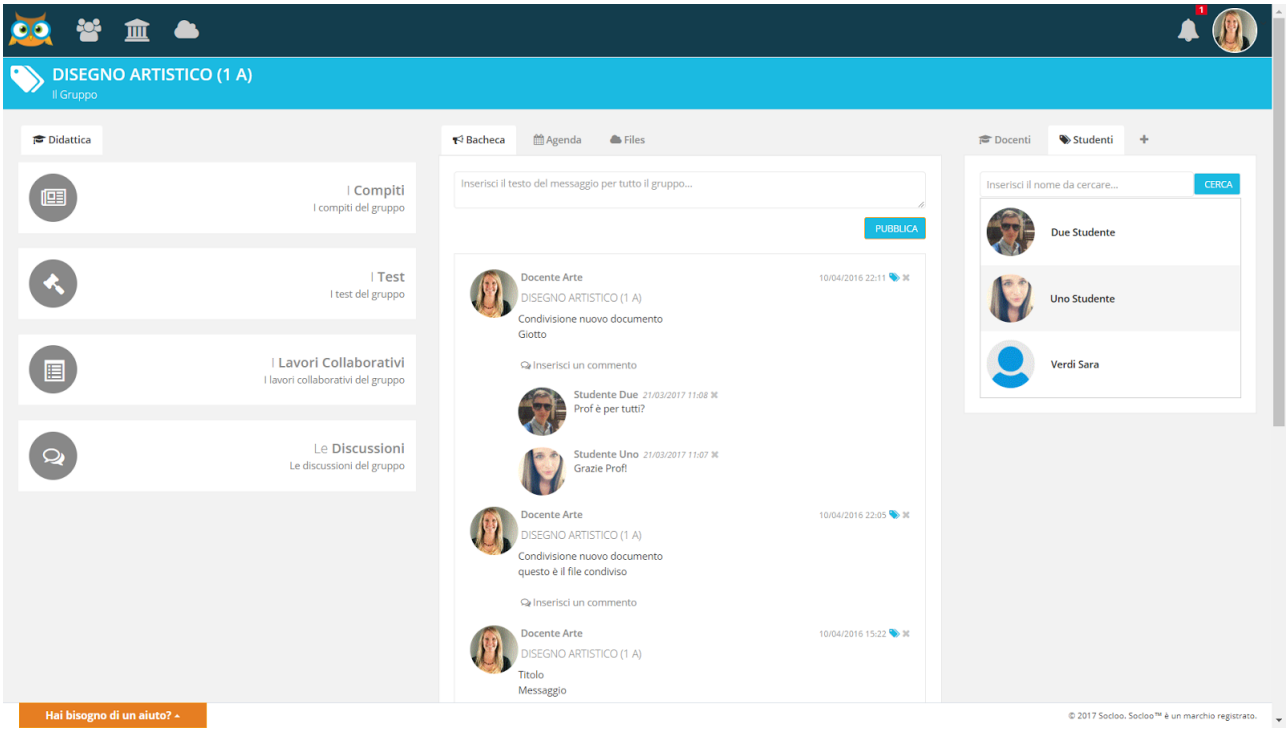


Figura 2 - Una classe virtuale.

Avete un programma dedicato alle scuole e agli animatori digitali, il programma "Scuola Amica". Di cosa si tratta?

Si, grazie al nostro programma "SCUOLA AMICA" aiutiamo gli Animatori Digitali a configurare tutti i docenti e tutte le classi e ci occupiamo della formazione dei docenti. Il tutto sempre in forma gratuita. Le scuole amiche sono quindi quelle che utilizzano maggiormente Socloo e che in certi casi ci affiancano nella fase di test di alcune funzionalità. Ad esempio l'app Socloo è stata testata negli ultimi mesi dell'anno scolastico 2016/2017 dalle Scuole Amiche. Gli studenti hanno un ruolo fondamentale nella crescita di Socloo. L'obiettivo di Socloo è sempre stato quello di realizzare un social network a misura di prof, ma anche di studente.

Quest'anno abbiamo accolto anche 18 studenti dell'Istituto Tecnico Cannizzaro di Rho (indirizzo Perito informatico) per un'esperienza di alternanza scuola-lavoro di tre settimane. Hanno analizzato e sviluppato insieme al team di Socloo, due nuovi moduli: uno dedicato all'e-portfolio dello studente e l'altro all'orientamento universitario.

Socloo è una piattaforma gratuita, che non grava sulle tasche delle scuole nè degli studenti. Quindi come si alimenta?

Si, è vero, Socloo è totalmente gratuito per le Scuole e per le famiglie.

Crediamo nella partecipazione Etica di aziende, enti e istituzioni selezionate, che hanno nella loro Responsabilità Sociale il tema della formazione dei nostri giovani e credono nei **valori della scuola**, nella **cultura** per supportare in modo concreto e attivo questa iniziativa, contribuendo al suo sviluppo e alla sua diffusione.

Non vogliamo brandizzare il nostro social network, ma ci sono diverse soluzioni possibili di collaborazione con tutto il mondo culturale.

Al momento Socloo si autofinanzia, ma accogliamo proposte da chi possa essere interessato a una partnership come abbiamo fatto per il modulo sul Cinema, con Maf Group e Istituto Luce Cinecittà.

Oltre a questo, stiamo sviluppando una nuova generazione di gestionali scolastici (sul successo del modulo dell'alternanza) e porteremo la tecnologia di Socloo e i suoi paradigmi di condivisione, collaborazione e comunicazione all'interno delle aziende, con una piattaforma a loro dedicata.

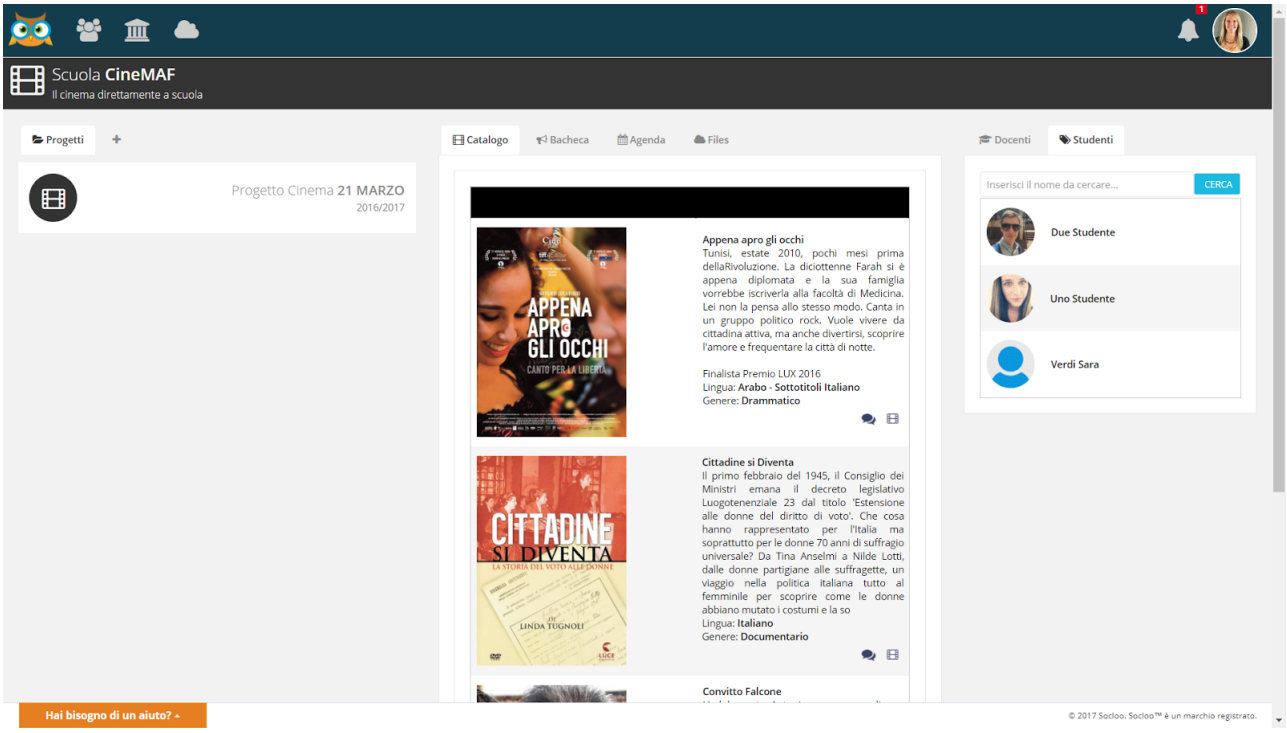


Figura 3 - Il modulo del Cinema in streaming.

Come facciamo ad essere sempre aggiornati sulle novità di Socloo?

Per prima cosa basta visitare il nostro sito https://www.socloo.org/ e poi potete seguirci su Facebook (https://www.facebook.com/SocloolLive) e Twitter (https://twitter.com/SocloolLive) che sono i canali in cui raccontiamo tempestivamente le novità e diamo, di tanto in tanto, qualche anticipazione.