

BRICKS | DALLA RETE

BENESSERE DIGITALE: un portale per le scuole

a cura di:
Fabio Marca



Educazione ai media, educazione digitale, test competenze digitali

Da quando l'Educazione Civica è diventata materia curricolare la scuola superiore italiana ha subito una forte accelerazione in avanti che l'ha portata, quasi di forza, a fare i conti col presente. Infatti una delle giuste accuse mosse alla formazione impartita negli istituti di secondo grado è di essere "passatista", vale a dire molto rivolta al passato. Gli stessi programmi di varie discipline, in particolare di carattere umanistico, risentono di questa pesante zavorra, che li tiene legati al passato, guardando al presente in modo molto superficiale se non addirittura trascurandolo completamente.

Così i docenti hanno potuto per molto tempo evitare di affrontare l'attualità, accampano la scusa, che suona anche un po' banale, dell'assoluta mancanza di tempo. Ma se c'è tempo per il passato perché non ce ne deve essere per il presente? In realtà gli insegnanti rivelano qui anche una lacuna della loro stessa formazione, molto storicista e quindi molto rivolta al **ciò che fu** e poco interessata al **ciò che è** e quindi del tutto estranea al **ciò che sarà**, la dimensione del futuro che si ottiene considerando e valutando il presente e che dovrebbe essere molto cara ad ogni educatore.

Diciamo che l'introduzione dell'Educazione Civica, se non ha rivoluzionato le cose, ha dato però una scossa al "torpore" dei programmi e anche dei docenti, esprimendo l'esigenza di un loro raccordo col presente.

Con l'introduzione della nuova materia le case editrici si sono affrettate a rendere disponibili manuali che potessero aiutare gli insegnanti ad orientarsi nella neonata disciplina. Se li si scorre, basta anche dare un'occhiata all'indice, riportano argomenti molto simili. Ne sfoglio uno abbastanza adottato¹, data di stampa 2021, quindi tutto sommato piuttosto recente. È suddiviso in 4 aree più generali, in cui vengono trattati argomenti come le istituzioni, gli altri, il rispetto delle regole, il futuro del pianeta.

Ogni area a sua volta è suddivisa in percorsi e poi in capitoli. Scorrendo i vari titoli non si trova una parte dedicata al digitale, eccetto un paio di paragrafi riguardanti il fenomeno del "cyberbullismo". In effetti l'ambito della rivoluzione digitale dovrebbe trovare nell'Educazione civica una propria collocazione rilevante, in quanto costituisce un evento cardine del nostro essere sociale. Conseguentemente il libro di testo che è stato considerato, allega un volumetto intitolato "Educazione digitale", dove vengono prese in considerazione alcune questioni importanti riguardanti il mondo del "cyberspazio". Tuttavia il taglio che viene dato alla trattazione dei vari argomenti è molto manualistico, tanto che lo si potrebbe definire un libro di "istruzioni per l'uso", con pochi suggerimenti concreti e con rare proposte pratiche di utilizzo della rete. Alcuni argomenti poi mancano del tutto, ad esempio non si fa cenno all'uso dei motori di ricerca e a come selezionare le informazioni che interessa reperire.

Se si considerano altri libri di testo di Educazione Civica la situazione non cambia o cambia poco, nel senso che alcuni di questi dedicano un po' più di spazio alla rivoluzione digitale e ai giovani che ne sono almeno in parte i protagonisti, ma si tratta sempre di poche pagine, con pochi approfondimenti e soprattutto poche attività dedicate ad un argomento così importante, che condiziona positivamente e

¹ Il libro di Educazione civica considerato è Nuova Agorà, a cura di Susanna Cotena - Edizioni Simone per la scuola

negativamente le nostre vite e in particolare quelle dei ragazzi e delle ragazze, che ormai è noto conducono una vita parallela all'interno del "cyberspazio".

Ciò che vorrei presentare in questo articolo è un'opportunità per colmare questa lacuna e nello stesso tempo un'occasione per trattare un argomento fondamentale, assolutamente ancorato nel presente, ma anche rivolto al futuro. Infatti trattare la rivoluzione digitale in modo approfondito, significa aiutare i giovani ad affrontare questo cambiamento epocale e, nello stesso tempo, educarli ad un uso consapevole ed equilibrato di queste risorse.

Oggi i giovani vengono definiti come "nativi digitali", questo termine però non deve ingannare. Qui infatti non si allude alle loro competenze, che spesso non sono così elevate, quanto al fatto che sono i maggiori fruitori degli strumenti digitali perché ci sono nati dentro. Non hanno quindi modo di confrontarsi con contesti storici diversi, quando ancora i *social* non condizionavano la nostra vita, mentre per loro la tecnologia è un valore assoluto ed indiscutibile. Questo atteggiamento acritico porta poi con sé conseguenze spiacevoli se non addirittura gravi che sono sotto gli occhi di tutti e che costituiscono l'esito di una mancata educazione digitale. Correre ai ripari quando il danno è fatto è tardi, bisogna agire preventivamente e la scuola non può esentarsi dallo svolgere un ruolo importante a volte anche sostitutivo di quello delle famiglie, che spesso si limitano a regalare il cellulare ad un'età sempre più precoce e poi si ritirano, ritenendo che sia naturale fare un passo indietro in un campo in cui il *gap* tecnologico coi figli si fa sentire nettamente. In questo modo ragazze e ragazzi sono lasciati da soli ad affrontare una realtà molto complessa e per niente facile da controllare, nemmeno per loro che sono nativi digitali, dentro la quale si nascondono insidie e pericoli, che è necessario conoscere per affrontarli ed evitarli.

Ciò che vorrei presentare in questo articolo è essenzialmente un sito dedicato alle scuole, libero da costi e da pubblicità, molto operativo e in grado di dare una mano davvero rilevante agli insegnanti che intendono mettersi in gioco, affrontando in termini molto pratici l'educazione digitale.

Il sito in questione è **benesseredigitalescuole.it**², organizzato da alcuni ricercatori dell'università Bicocca e da alcune scuole secondarie di primo e secondo grado che hanno aderito al progetto, con il supporto tecnico di Fastweb.

Il lavoro di preparazione dei materiali è durato diversi anni ed è stato elaborato attraverso incontri e confronti fra i ricercatori di Bicocca e gli insegnanti delle diverse scuole coinvolte. Alla fine sono stati sviluppati una serie di moduli didattici che mettono a disposizione dei docenti, che desiderano iniziare nelle loro classi percorsi di educazione digitale, una serie di materiali già molto strutturati e nel contempo però assolutamente adattabili alle diverse esigenze degli insegnanti.

Il sito presenta due diversi percorsi uno libero, l'altro invece necessita di iscrizione tramite l'*account*

² I link al sito [Benessere digitale](https://www.benesseredigitalescuole.it)

Google o Microsoft; la differenza fra i due itinerari è che nel secondo oltre ai moduli c'è anche l'accesso al test, agli esercizi finali e al *feedback*.

Il test, come spiega l'introduzione sul sito, è uno dei pochi presenti in Italia, che misura le competenze digitali degli studenti e volendo anche dei docenti ed è basato sul *framework* europeo DigComp 2.0.



Benessere Digitale Scuole

Figura 1 - La homepage del sito benesseredigitalescuole.it



Figura 2 - I due accessi al sito; libero e con la registrazione

Il test può essere somministrato all'inizio e alla fine dell'attività; è composto da 32 domande prese in modo casuale da un contenitore di più di cento quesiti, questo per evitare che lo studente debba rispondere due volte allo stesso questionario. Con la duplice somministrazione il docente può rilevare se

tra l'inizio e la fine del corso c'è stato qualche cambiamento nella preparazione digitale dello studente. Una volta fatto l'accesso al portale ci si trova subito nella possibilità di accedere ai moduli oppure al test.

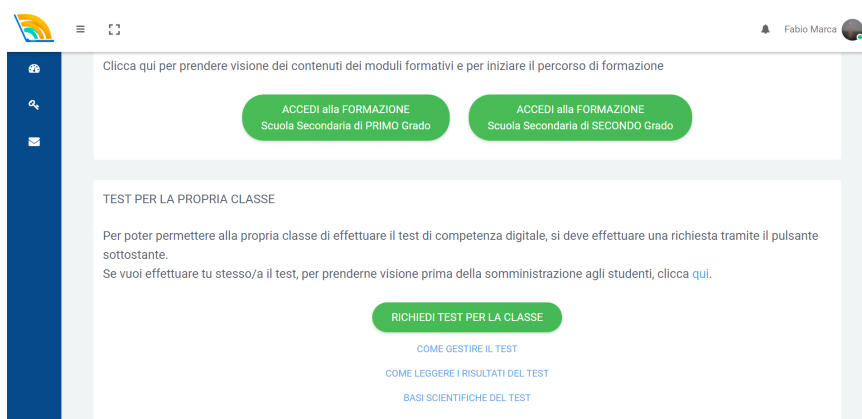


Figura 3 - Dopo l'accesso al sito le diverse opzioni

Insieme al test ci sono una serie di link aggiuntivi che spiegano come gestirlo, come leggerne i risultati e infine quali sono le sue basi scientifiche.

Aggiungerei qualche parola di spiegazione per i primi due punti. Partiamo dalla gestione del test; anzitutto il docente può fare personalmente il test per capire meglio com'è strutturato, basta cliccare sulla parola "qui" alla fine del paragrafo introduttivo. Ma dopo ciò, se è convinto della sua utilità, può richiederlo per la propria classe, facendo *clic* sull'omonimo pulsante. A questo punto basta compilare i campi del questionario che sono quasi tutti obbligatori. Infatti tramite queste indicazioni verrà preparato il test su misura per la classe del docente che lo richiede.

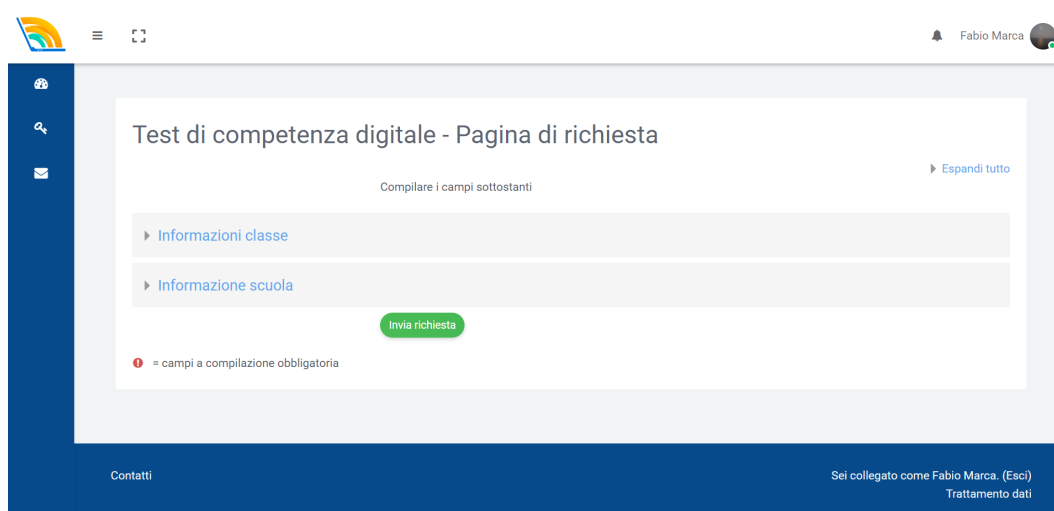


Figura 4 - Le due sezioni del questionario da compilare per accedere al test

Bisogna precisare che i dati inseriti nel questionario non sono affatto personali, non vengono raccolti i nomi e i cognomi degli studenti né altri dettagli specifici, ma solo elementi generali necessari per creare il

test. Infatti, una volta compilato il questionario, il docente si vedrà recapitare nella propria casella *mail*, che ovviamente dovrà fornire, i dati di accesso al test per gli studenti. In particolare riceverà *user id* anonimi, tanti quanti il numero di alunni della classe che avrà fornito, con altrettante *password*. Gli studenti accederanno con tali credenziali al sito, mantenendo quindi l'anonimato, e con esse svolgeranno il test. Sta poi all'insegnante continuare a mantenere gli studenti come insiemi casuali di numeri e lettere, oppure abbinare ciascun codice di accesso al nome dello studente che ne ha usufruito, se vorrà considerare e valutare i risultati ottenuti da ognuno nel test.

	username	password
1		
2	mbps2400023c730-0	K5J91
3	mbps2400023c730-1	J17V
4	mbps2400023c730-2	RTJ1
5	mbps2400023c730-3	UWV
6	mbps2400023c730-4	E185
7	mbps2400023c730-5	YWJ7
8	mbps2400023c730-6	9ECK
9	mbps2400023c730-7	6B81
10	mbps2400023c730-8	LW6
11	mbps2400023c730-9	98U
12	mbps2400023c730-10	OM12
13	mbps2400023c730-11	4P14
14	mbps2400023c730-12	CD3
15	mbps2400023c730-13	5FC
16	mbps2400023c730-14	280
17	mbps2400023c730-15	T6U
18	mbps2400023c730-16	H6L4
19	mbps2400023c730-17	OUE

Figura 5 - le credenziali per gli studenti inviate dal portale per accedere al test

Per quanto riguarda il risultato ottenuto nel test, è ancora il sistema che si incarica di fornire al docente un report finale con i punteggi parziali per ciascuna domanda e un punteggio finale, tutti espressi in percentuali, grazie ai quali è possibile se si desidera anche attribuire un voto alla prova secondo i propri parametri di valutazione.

Come abbiamo già accennato il test rappresenta l'inizio e eventualmente la fine del percorso su benessere digitale, ma la parte centrale del lavoro è costituita dai moduli, che considerano 4 questioni fondamentali della relazione dei giovani col mondo digitale.

The screenshot displays a vertical list of four modules from the 'Benessere Digitale' course. Each module has a title, a brief description, and a dropdown arrow on the right. The modules are:

- MODULO 1 - GESTIONE DEL TEMPO E DELL'ATTENZIONE**: Il modulo affronta le sfide portate dalla "connessione permanente", come la frammentazione dell'attenzione, l'uso eccessivo degli schermi, la gestione del tempo in un ambiente iperstimolante. Le attività aiutano a progettare una gestione strategica del tempo e dell'attenzione, che la recente ricerca mostra essere uno dei fattori essenziali per raggiungere un buon livello di "benessere digitale".
- MODULO 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**: Il modulo mira a sviluppare nei ragazzi alcune importanti dimensioni della competenza digitale presenti nel framework DigComp 2.1 alla voce Communication. Esso si concentra in particolare sulla comprensione delle dinamiche di relazione online, sul concetto di "identità digitale" e sul concetto di "netiquette".
- MODULO 3 - RICERCA E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI**: L'obiettivo del modulo è migliorare le competenze di ricerca e valutazione delle informazioni degli studenti. Più specificamente, il modulo mira a migliorare le conoscenze relative alla ricerca e selezione delle informazioni, fornendo anche gli strumenti per acquisire dimestichezza nella verifica delle validità delle fonti (DigComp 2.1).
- MODULO 4 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**: In questo modulo si intende sviluppare il senso di responsabilità e una maggiore consapevolezza rispetto al processo di produzione e pubblicazione di contenuti online, di qualsiasi natura, con particolare attenzione ai processi metacognitivi e auto-riflessivi legati al senso del contenuto che si vuole realizzare e diffondere, e ad alcuni aspetti legali, quali la privacy e il diritto d'autore.

Figura 6 - I quattro moduli del percorso Benessere Digitale

Il **primo modulo** è dedicato alla gestione del tempo e dell'attenzione in rete, un tentativo importante per promuovere una riflessione su quanto si sta online e per rendersi conto del tempo speso nelle varie attività digitali.

Il **secondo modulo** entra nel merito degli aspetti qualitativi dello stare in rete, cercando di stimolare l'idea che anche in questa circostanza debbono essere seguite regole di comportamento, che eliminino lo scontro e promuovano la collaborazione e la cooperazione.

Il **terzo modulo**, veramente fondamentale e molto originale, riguarda la ricerca delle informazioni sulla rete, con consigli e suggerimenti su come evitare le "bufale", cioè le false notizie che continuamente imperversano sulla rete e dalle quali è sempre più difficile difendersi.

L'**ultimo modulo** infine è il più creativo e concerne la produzione dei contenuti digitali, dei quali i giovani sono sicuramente produttori e nello stesso tempo grandi fruitori, mettendo però l'accento su dettagli che spesso vengono poco considerati, come ad esempio il rispetto della *privacy* oppure il *copyright*.

Come si potrà notare, esaminando e confrontando i contenuti, i moduli hanno tutti una struttura simile: si parte con dei materiali preparatori costituiti quasi sempre da brevi video (3-4 minuti); seguono poi i materiali della lezione vera e propria che trattano l'argomento in questione e che sono così suddivisi: una *lesson plan*, alcune pagine sull'argomento tratte dal libro "Benessere digitale a casa e a scuola" scritto dai ricercatori della Bicocca³, le *slide* già pronte per la lezione, che ovviamente si possono integrare e modificare, gli approfondimenti e infine, chiudono l'attività, un questionario di *feedback* e un breve quiz per monitorare quanto è stato appreso dagli studenti.

È importante notare e sottolineare che nelle attività di approfondimento sono inclusi dei lavori pratici da assegnare agli studenti. Ad esempio, nel primo modulo viene richiesto ad ogni studente di quantificare il tempo speso in rete, tramite apposite applicazioni oppure gli stessi *device* utilizzati, per valutarne l'impatto su una giornata tipo.

Oppure nel modulo due si chiede agli studenti di scrivere una *netiquette*, cioè regole di comportamento in rete da condividere e da seguire poi come classe.

Molto interessante anche l'attività proposta per il terzo modulo; dopo avere dato criteri per individuare le *fake news*, si invitano gli studenti ad analizzare contenuti della rete, per distinguerli tra notizie vere e infondate, motivando le loro scelte.

Infine nel quarto modulo agli studenti è richiesta la costruzione di un "meme" con un contenuto ironico composto da immagini e parole su un personaggio noto o anche su una persona conosciuta direttamente, che rispetti la *privacy* e che non sia offensivo.

³ Benessere digitale a casa e a scuola, a cura di Marco Gui - Edizioni Mondadori Education - 2019;

Un'attività di questo tipo non può essere portata avanti da un singolo docente, ma il luogo adatto per mettere a punto questo progetto e poi realizzarlo è il consiglio di classe. E ciò per più motivi che ritengo ugualmente importanti.

Prima di tutto siamo davanti ad un'attività di Educazione civica e come è noto questa materia non compete ad un solo docente, ma a tutto il consiglio di classe, tanto è vero che è l'unica disciplina a cui viene attribuita una valutazione comune.

Inoltre il carico di ore non è esiguo; chi ha progettato il lavoro ha calcolato tre ore per modulo, quindi un totale di 12 ore, ma è sicuramente un calcolo per difetto, in quanto argomenti di questo tipo si prestano ad essere non solo esposti dal docente, ma anche discussi all'interno della classe. Quindi è gioco forza che il monte ore da dedicare all'attività si alzi.

E ovviamente questo carico di ore non può gravare su una sola disciplina, ma va spalmato su tutte le materie o per lo meno sul maggior numero di materie possibili.

Lascio per ultima la motivazione più importante che giustifica l'interdisciplinarietà di questo tipo di progetto, che consiste, detto in parole molto semplici, nella rilevanza che esso riveste. Farlo quindi promuovere dai vari docenti del consiglio di classe serve anche a dargli maggior enfasi e quindi, questa è un po' una speranza, maggiore incisività all'interno del processo di formazione di ciascun studente.

Conclusione: uno sguardo al futuro

La prima fase di questo progetto si è formalmente conclusa il 28 ottobre 2022 con un evento finale organizzato dalle scuole della rete presso la scuola capofila: il liceo Antonio Banfi di Vimercate ⁴. Una seconda fase si sta aprendo proprio in questi giorni con la ricostituzione di una rete di scuole che sostengano e diffondano questo progetto nei prossimi anni⁵.

Nel frattempo sono avvenuti due fatti molto importanti che vorrei menzionare: anzitutto l'accesso di un sempre maggior numero di scuole al portale, che ha anche permesso ai ricercatori della Bicocca di pubblicare un testo sulle competenze digitali degli studenti delle superiori⁶. Inoltre il Ministero dell'istruzione alcuni giorni fa ha aperto sul proprio sito web, nella sezione PNSD, una nuova pagina intitolandola "kit di strumenti", dove nella parte dedicata all'educazione ai media, è stato inserito il progetto "Benessere digitale"⁷.

Tutto ciò offre una prospettiva futura a questo progetto. Così diventa importante continuare a seguirlo per raggiungere un obiettivo direi fondamentale: formare un cittadino che abbia una certa sensibilità e

⁴ Il programma completo dell'evento è reperibile al seguente [link](#)

⁵ Se qualche scuola fosse interessata a partecipare e a collaborare si prega di inviare una mail a: teamdigitale@liceobanfi.eu

⁶ La competenza digitale degli studenti della scuola secondaria, Marco Gui, Giulia Assirelli, Tiziano Gerosa - Edizioni Erickson - 2022

⁷ Il [link](#) al sito del Ministero dove è stato pubblicato il progetto

consapevolezza nei confronti del mondo digitale. Ciò significa mettere una seria ipoteca per la vincita di una scommessa altrettanto decisiva per le prossime generazioni: originare una società tecnologica ma nello stesso tempo a misura di essere umano.



Fabio Marca

fabiomarca@liceobanfi.eu

Liceo Scientifico A. Banfi Vimercate (MB)

Laureato in filosofia presso l'Università degli Studi di Milano, insegno da più di 30 anni nella scuola pubblica e da 15 anni al Liceo A. Banfi. Dal 2015 in questa scuola ricopro l'incarico di animatore digitale. Nel 2017-18 ho avuto modo di partecipare ad un progetto Erasmus Exit grazie al quale ho visitato scuole superiori inglesi (in East Anglia) e tedesche (in Franconia) e ho frequentato un corso sull'uso delle nuove tecnologie nella didattica presso il Nile di Norwich.

Lo scorso novembre ho pubblicato un ebook sulla didattica digitale che raccoglie varie esperienze affrontate in questi ultimi anni di insegnamento.

Da molto tempo sono un convinto sostenitore del software libero e del sistema operativo Linux.