

# Dalla competenza digitale alla cittadinanza digitale: esperienze di apprendimento

Sandra Troia<sup>1</sup>, Leslie Cameron-Curry<sup>2</sup>, Marco Pozzi<sup>3</sup>,  
<sup>1</sup>Scuola secondaria di I grado "Vittorio Emanuele III - Dante Alighieri"  
Piazza Trieste e Trento 6, 76123, Andria (BT)  
sandra.troia@istruzione.it  
<sup>2</sup>Primo Liceo Artistico Statale  
Via Carcano 31, 10153, Torino  
leslie.cameroncurry@gmail.com  
<sup>3</sup>Tangram Edizioni Scientifiche  
Via Verdi, 9/A, 38122, Trento  
ignosis@edizioni-tangram.it

*In che modo la scuola può educare il cittadino digitale? Come la competenza digitale si declina in esercizio della cittadinanza digitale? Una scuola che educa per competenze riconosce la competenza digitale come "elemento forte" nella progettazione di esperienze di apprendimento in cui il discente diviene consapevole del proprio ruolo di cittadino (digitale), di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale, di agente di competenze sia nella dimensione analogica che in quella digitale. Il processo di apprendimento consente al soggetto di potenziare l'esercizio della propria cittadinanza. L'aula, attraverso la Rete, si apre al mondo, valorizza percorsi di istruzione formale ed informale, ricerca ed attiva reti collaborative, finalizzate all'arricchimento dell'esperienza formativa, con partner diversificati (istituzioni, aziende, enti no profit, cittadini, ...). Il progetto didattico si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento. L'esercizio della competenza digitale e di cittadinanza si fondono in occasioni formative attive e collaborative.*

## 1. Introduzione

Nella scuola italiana, **laboratorio di competenze** che assume come orizzonte di riferimento verso cui tendere il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del 18 dicembre 2006), **la competenza digitale** deve configurarsi come **elemento centrale per "costruire la cittadinanza"**.

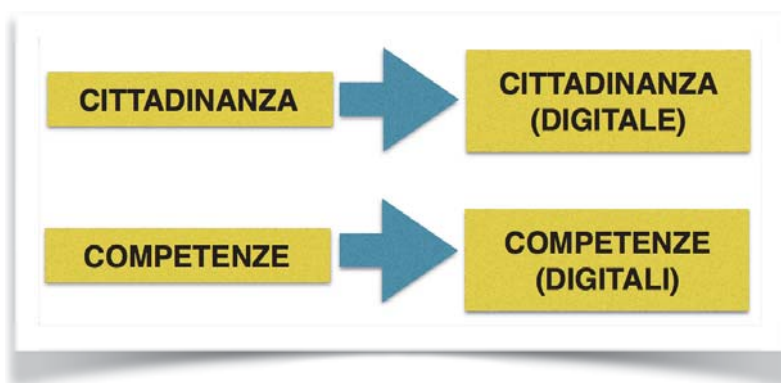
Un primo passaggio fondamentale, perché questo accada, è l'acquisizione della consapevolezza, da parte di docenti, genitori e discenti dell'**evoluzione del concetto di cittadinanza in cittadinanza digitale**, della necessità di

DIDAMATICA 2014

essere competenti per poter esercitare attivamente la cittadinanza e, infine, della necessità di essere formati ad **agire le competenze, in modo integrato e complementare, tanto nella dimensione analogica che in quella digitale**. Essere cittadini attivi, “partecipare” richiede il possesso di competenze connesse alle tecnologie.

La cittadinanza **si è allargata** ed amplificata “nel” ed “attraverso” il digitale e la Rete. Parlare oggi di cittadinanza deve voler dire, in modo automatico, far riferimento anche alla dimensione digitale.

In questa prospettiva, si legge la necessità di ripensare l'esperienza formativa. Perché il soggetto possa agire utilmente le competenze acquisite deve poter contare su una solida competenza digitale. Senza competenza digitale, nell'attuale contesto socio-culturale-economico, il soggetto è a forte rischio di esclusione in quanto non è in grado di cogliere le opportunità disponibili (di studio, lavoro, ). Il “*digital competence divides*” è spesso in relazione con il “*social and economic divides*” [Ala-Mutka, 2011]. **Senza l'allargamento al digitale, nessuna competenza può dirsi agita in modo completo.**



**Fig.1 - Allargamento “al digitale” di cittadinanza e competenze**

Progressivamente e costantemente la dimensione analogica e quella digitale si stanno fondendo e si influenzano reciprocamente. Tutte le competenze chiave hanno un evidente legame con la competenza digitale. Esiste, tuttavia, un elemento di criticità; esso è rappresentato dal fatto che tale competenza, assai difficile da definire in modo chiuso ed univoco, quotidianamente muta e si accresce influenzata dai progressi tecnologici [Ferrari et al, 2013]. Per questo motivo l'attenzione, nella progettazione didattica, non andrà focalizzata su uno strumento o tecnologia specifica, piuttosto sull'integrazione del digitale nel processo di apprendimento e la maturazione della proficiency delle competenze (digitali).

## 2. Educare alla cittadinanza (digitale)

Nella progettazione didattica di interventi di **educazione alla cittadinanza** le **competenze disciplinari, digitali e di cittadinanza vengono consolidate in modo integrato** attraverso la strutturazione di esperienze educative che vertono sull'**engagement del discente** (ovvero un coinvolgimento profondo del soggetto in formazione).

I riferimenti entro cui si struttura il progetto didattico sono il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del 18 dicembre 2006), il Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione (Decreto Ministeriale del 22 agosto 2007, N. 139) e relativo Allegato 2 Competenze chiave di cittadinanza; il Regolamento recante indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (Decreto del 16 novembre 2012, n. 254). Per esercitare attivamente la cittadinanza (digitale) il soggetto deve essere competente.

L'**engaging** del discente avviene attraverso la strutturazione di attività che prevedano l'**orientamento dell'esperienza didattica alla produzione di output concreti o alla realizzazione di progetti**.

L'allievo è posto in condizione di organizzare il proprio apprendimento attraverso l'uso di ambienti didattici digitali e di **integrare analogico e digitale ampliando la scelta delle risorse disponibili** (dal manuale al sito web). La dimensione digitale viene adoperata per incrementare il coinvolgimento attivo del soggetto nel processo formativo. Questo, inoltre, consente un confronto diretto con messaggi, trasmessi utilizzando linguaggi diversi e mediante diversi supporti, di genere e complessità diversificati.

L'elaborazione e realizzazione di output e/o progetti pone il soggetto nella condizione reale di valutare e pianificare tempi, modalità, strategie per tradurre le conoscenze possedute in **competenze agite**.

La proposizione di "situazioni problematiche" (anche in forma di gioco) sollecita il discente a costruire e verificare ipotesi, ad individuare/valutare (criticamente) fonti e risorse adeguate, ad elaborare argomentazioni, collegamenti e relazioni.

L'uso della Rete (e dei *social network*) consente il consolidamento "su campo" della capacità di interazione, negoziazione, ascolto e proposizione delle posizioni personali nel rispetto dei diritti altrui.

Il web 2.0 è stata un'innovazione "dirompente", non si è migliorata, ottimizzata o fatta evolvere una modalità di comunicazione, ovvero apportata una innovazione di tipo incrementale [Christensen, 1997], si è cambiato in modo radicale il modo di comunicare. L'esperienza didattica proposta predilige la dimensione "*social*" intesa come palestra a questa innovativa forma di comunicazione, nonché esercizio di inclusione e partecipazione.

Un'attività organizzata di *feedback*, infine, guida gli allievi a riflettere e a capitalizzare le esperienze vissute, a cogliere non solo il "cosa si apprende" e il "come" ma il "**perché**" **si apprende** (per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, l'occupazione, ). Elemento che risulta indispensabile per coltivare l'apprendimento permanente in una società fluida [Bauman, 2005] complessa come quella attuale.

## 2.1 Educare a colloquiare con le Istituzioni

La cittadinanza, come già evidenziato, si è “allargata” al digitale. **La Rete facilita la partecipazione e il “contatto” con le Istituzioni.** La scuola, in questa nuova prospettiva, deve arricchire i propri obiettivi formativi ed educare l’allievo anche a vivere questa dimensione della cittadinanza [1]. Il discente cittadino attivo (digitale) deve essere formato a percepire se stesso come **partner delle Istituzioni** [Gramberger, 2001] e le Istituzioni, tra cui la scuola, devono attivarsi perché questa interazione abbia luogo e si sviluppi [Sherrod e alt, 2010]. La Rete è il mezzo attraverso cui la Pubblica Amministrazione non si “limita” ad essere trasparente ma realizza azioni affinché il cittadino si attivi (erogazione di servizi on line, richiesta di *feedback*, consultazioni). L’esperienza formativa integrando competenze disciplinari, competenze digitali e di cittadinanza deve concorrere alla maturazione del soggetto affinché, da membro “competente”, possa contribuire al benessere della comunità locale e globale [Print e Lange 2012]. Nel contesto scolastico è indispensabile che il soggetto in formazione colga il **superamento della distinzione tra contesto “reale” (analogico) e “virtuale” (web) a beneficio di una reciproca integrazione.**

I discenti, per divenire cittadini (digitali) devono essere guidati a conoscere e a sperimentare, gradualmente ed in modo adeguato al proprio livello di maturazione, i concetti di *e-governance* [2], *e-democracy* [3], *e-government* [4].

L’uso della tecnologia nella didattica non può limitarsi ad essere strumentale alla realizzazione del singolo intervento didattico, ma deve mostrare al soggetto in formazione il valore dirompente che essa assume nell’esercizio della cittadinanza. La competenza digitale a cui si educano gli allievi è, in questa prospettiva, *“engaging in on line citizenship”* [Ferrari, 2013].

## 2.2 Engaging in on line citizenship

La declinazione come competenza dell’*engaging in on line citizenship* (esercizio della cittadinanza digitale) è contenuta in “DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe” uno studio realizzato dal Joint Research Centre della Commissione Europea pubblicato nel 2013. L’intento dichiarato del lavoro è quello di contribuire alla comprensione dello sviluppo della competenza digitale in Europa e fissare descrittori esaustivi della competenza digitale. Si pone come un *meta-framework* rispetto agli attuali *framework*, iniziative, curricula e certificazioni. In esso sono individuate 5 aree di competenza e 21 competenze. L’*engaging in on line citizenship* è inserita nell’area 2 *Communication*.

Partendo da questo primo input è possibile progettare esperienze formative in cui tale aspetto specifico della competenza digitale venga agito dai discenti.



Fig.2 - DIGCOMP Framework

### 3. Progettare la didattica in un contesto fluido

In un contesto “fluido” è possibile “imbrigliare” in modelli operativi fissi la progettazione didattica? Non è possibile definire modelli chiusi, ma, senza dubbio, è auspicabile individuare una vision comune e non perdere i riferimenti e le indicazioni, forniti a livello nazionale ed europeo, sopra citati.

Il veloce progresso tecnologico rischia di rendere presto obsoleti in particolare i modelli operativi che si strutturano intorno a determinati device o applicazioni.

La vision suggerita apre la porta dell’aula alla realtà locale e globale attraverso il digitale e punta su un apprendimento che docenti, allievi e contesto costruiscono insieme attraverso un costante dialogo. Si concentra sulla metodologia da impiegare: consultazione di fonti autentiche in Rete, sperimentazione costante di nuove tecnologie, stimolazione alla produzione di output creativi ed innovativi [Trilling, 2009]. L’ambiente formativo, in cui vi è piena integrazione tra dimensione analogica e digitale, deve essere proattivo e

deve educare ad essere proattivi. In questo l'uso della Rete risulta **determinante perché consente al discente di ampliare il proprio campo esperienziale, in modo determinate se il soggetto è in possesso di un adeguato livello di competenza linguistica (inglese come lingua straniera).**

La competenza digitale intesa come impiego competente del web facilita l'allievo nell'attività di interpretare le tendenze e, conseguentemente, nell'anticipare i cambiamenti e pianificare strategie e azioni.

### 3.1 Crescere cittadini (digitali): dalla literacy alla fluency

Per avvicinare in modo significativo i discenti ai concetti di *e-governance*, *e-democracy*, *e-government* e consolidare la competenza digitale è auspicabile organizzare l'esperienza formativa per step: **individuazione del topic, esplorazione guidata delle fonti, affidamento di task, feedback, riflessione sull'esperienza realizzata, socializzazione.**

In relazione ai diversi ambiti/aree disciplinari si procede all'individuazione del topic. Intorno ad esso il docente costruisce il percorso didattico che si avvia con una prima fase esplorativa rappresentata da una *webquest* [Dodge,1995]. Attraverso essa l'allievo è guidato a confrontarsi con fonti autentiche, selezionate preventivamente dal docente, e a realizzare *task* definiti, in relazione agli specifici obiettivi formativi individuati. Il confronto con la fonte autentica rappresenta una passaggio delicato e necessita di essere "costruito" dal responsabile dell'intervento formativo. Tra gli obiettivi di questa attività è, senza dubbio, il raggiungimento dell'*information fluency*. Il discente, attraverso un uso quotidiano, ed integrato all'analogico, della Rete e del digitale, è posto in condizione, in modo graduale, di interpretare inconsciamente ed in modo istintivo le informazioni essenziali (autenticarle, riconoscerle e dare loro valore). È posto in grado, infine, di superare le distinzioni tra formati [Crockett et al , 2011].

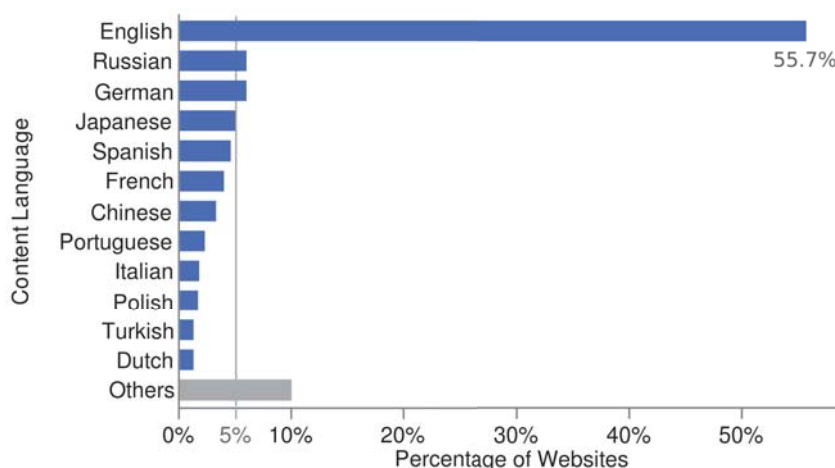


Fig.3 - Diffusione delle lingue in Rete (fonte [www.w3techs.com](http://www.w3techs.com)). Dato al 12/03/2014

Dalla competenza digitale alla cittadinanza digitale: esperienze di apprendimento

L'evoluzione dalla *literacy* alla *fluency* (intesa come espressione di se stessi e atto del porsi in relazione al contesto in modo naturale ed accurato [Crockett et al, 2011]) segna un traguardo perseguibile solo attraverso una costante azione didattica che ponga il discente realmente al centro del proprio processo di apprendimento (costantemente informato, protagonista dell'azione didattica, valorizzato partendo dalle competenze che ha maturato nel proprio personale percorso di crescita anche al di fuori del contesto scolastico).

L'impiego di *task* che prevedano la produzione di *output* concreti realizzati in formato digitale e destinati alla socializzazione in Rete consente di operare su *solution fluency* (definire il problema, individuare una soluzione adeguata, definire un processo di realizzazione [Crockett et al, 2011]) e *media fluency* (analizzare criticamente la comunicazione, utilizzare la comunicazione attraverso i media in modo efficace ed efficiente [Crockett et al, 2011]) pur rimanendo connessi a competenze specifiche indicate dai riferimenti normativi. La fase di *feedback*, invece, consente all'allievo di riflettere non solo su *output* / prodotto realizzato ma, insieme, sull'intero processo in cui ha agito.

**L'azione è da intendersi come collaborativa e condotta, senza alcuna distinzione, in locale o in remoto, in modalità sincrona o asincrona.** L'intervento formativo scolastico tradizionale cede il passo alla negazione del tempo [Chatfield, 2012] determinata dall'immersione tecnologica. La competenza digitale e di cittadinanza divengono trasversali alle "competenze scolastiche" (indicazione semplificativa che rimanda alla normativa sopra menzionata) in ogni esperienza di apprendimento; fino a poter affermare che **tutte le competenze concorrono a comporre un'unica competenza di cittadinanza (digitale).**

### 3.2 Engaged youth

La proposta formulata intende favorire l'*engaging* degli allievi come cittadini (digitali). La scuola come laboratorio di competenze per la cittadinanza può realizzarsi solo se i soggetti in formazione divengono consapevoli del proprio ruolo e delle potenzialità delle tecnologie nell'esercizio della cittadinanza.

Si tratta, in primo luogo, di rendere il tema della cittadinanza centrale e motivante per i discenti e successivamente offrire uno spazio integrato, tra analogico e digitale, in cui essi possano sperimentare, realizzare confronti, condividere risorse ed esperienze.

Si profila una sfida formativa/educativa complessa perché complessi sono i bisogni degli allievi che si intende intercettare. Un esempio: si deve evitare di correre il rischio di sottovalutare la presenza di allievi che hanno già maturato in questo ambito una propria identità ("*self-actualizing citizen*" [Bennet, 2007]). Il facilitatore dell'esperienza dovrà farla emergere, leggerla, interpretarla e valorizzarla.

**È necessario ricostruire il rapporto con le Istituzioni in modo innovativo utilizzando la tecnologia come volano:** dalla "partecipazione ad iniziative" alla "creazione di iniziative". Il discente deve essere educato ad interloquire in modo propositivo nonché a saper indicare e suggerire politiche. Essere cittadini (digitali) non può, e no deve, limitarsi al fruire dei servizi *on line* resi disponibili dalle Amministrazioni o altre realtà. I cittadini, in una società ormai globale, sono portatori di esperienze eterogenee di tipo socio-culturale-

professionale e di bisogni eterogenei, mutevoli e difficilmente classificabili. In quest'ottica non solo il cittadino ha "bisogno" dell'Istituzione per avere risposte, ma anche le Istituzioni hanno "bisogno" dei cittadini per formulare politiche efficaci [5]. La partecipazione (oggi resa più immediata e facilitata dalla dimensione digitale) è cruciale perché si realizzi una (e)-governance efficace.

#### 4. Educare in Rete alla cittadinanza (digitale)

In concreto, si è definita la creazione di uno spazio di condivisione aperto in Rete dedicato al tema della educazione alla cittadinanza (digitale) nella scuola. L'ambiente ipotizzato, denominato "**Engaged Young Citizens**", ovvero "Giovani cittadini impegnati", si articola in **4 macro sezioni: Social, Tools, Spazio di contatto, Antenna di cittadinanza digitale**. Il carattere innovativo risiede nel fatto che esso non è un *repository* ma un **aggregatore**. L'utente (scuola, alunno, istituzione, docente, ...) espone in una "vetrina" organizzata ed ottimizzata un "prodotto" già on line con l'intento di renderlo più facilmente "visibile". Ciò, inoltre, consente di intercettare utenti, interessati, per esempio, alla fruizione di approfondimenti, e connetterli ai propri domini.



Fig.4 - Struttura "Engaged Young Citizens" aggregatore di iniziative per l'educazione alla cittadinanza (digitale)



Dalla competenza digitale alla cittadinanza digitale: esperienze di apprendimento

La sezione **Social** è destinata alla diffusione delle esperienze di apprendimento realizzate sul tema della cittadinanza digitale, prevede un uso dei *social network* finalizzato alla condivisione delle buone prassi e alla creazione di dibattiti intorno ad esse.

La sezione **Tools** è progettata per divulgare modelli operativi, manualistica, applicazioni, ecc. utili a realizzare efficaci esperienze di apprendimento (essa è aperta a prodotti gratuiti e a pagamento).

**Spazio di contatto** è la sezione dedicata ad ospitare interviste, contributi, *webinar* realizzati da Referenti Politici, Istituzionali e Rappresentanti della società civile che possono proporre interventi in modo spontaneo o su sollecitazione di allievi (nell'ambito di percorsi formativi in essere).

**Antenna di cittadinanza digitale** rappresenta un'agenda aggiornata su iniziative che promuovano la cittadinanza e la partecipazione attiva attraverso l'uso competente della Rete e dei media. Costituisce un elemento di stimolo costante al confronto, in particolare, con esperienze internazionali.

Accessibile alle scuole di ogni ordine e grado, lo spazio di aggregazione **EYC** intende valorizzare il curriculum verticale intorno al tema dell'educazione del cittadino (digitale); favorire il consolidamento della *partnership* educativa/formativa tra scuola, istituzioni e società civile; stimolare la ricerca e produzione di strumenti dedicati (*cf.* sezione Tools).

## 5. Conclusioni

L'intervento ha inteso valorizzare il possibile impiego della tecnologia in contesto didattico come strumento fondante per la formazione del cittadino della società della conoscenza. Appare importante focalizzare l'attenzione sulle opportunità offerte dal digitale e dalla comunicazione in Rete per favorire inclusione e crescita della comunità locale e globale [Deuze, 2006]. La scuola che mira con decisione all'integrazione tra analogico e digitale, che ripensa la progettazione didattica in termini di competenze da agire in tale "doppia dimensione", che valorizza le competenze dell'allievo *consumer* di *socialnetwork* (piuttosto che stigmatizzarle) appare, a nostro avviso, il prototipo di una scuola proattiva pronta ad accettare la complessità e la fluidità del XXI secolo.

## Bibliografia

Ala-Mutka K.; Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding, Luxembourg, 2011

Bennett W.L.; Changing Citizenship in the Digital Age; prepared for OECD/INDIRE conference on Millennial Learners, Florence, March 5-6, 2007

Bauman Z.; Liquid life, Cambridge, 2005

Christensen C.; The innovator's dilemma: when new technologies cause great firms to fail; Boston, 1997

Crockett L.; Jukes I.; Churches A., Literacy Is NOT Enough: 21st Century Fluencies for the Digital Age (The 21st Century Fluency Series), Thousand Oaks, 2011

DIDAMATICA 2014

Deuze, M.; Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society* 22, 2, 2006, 63-75

Dodge, B.; WebQuests: A Technique for Internet-Based Learning; *Distance Educator*, 1, 2, 1995, 10-13

Ferrari A.; Punie Y.; Brečko B. N.; DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, Luxembourg, 2013

Gramberger M.; Citizens as Partners, OECD Handbook on Information, Consultation and Public Participation in Policy-Making, Paris, 2001

Print M.; Lange D.; Schools, Curriculum and Civic Education for Building Democratic Citizens, Rotterdam, 2012

Sherrod L. R.; Torney-Purta J.; Flanagan C.A.; Handbook of Research on Civic Engagement in Youth;

Trilling B.; 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times, San Francisco, 2009

## Sitografia

[1] <https://tspace.library.utoronto.ca/handle/1807/32142>

[2] <http://en.wikipedia.org/wiki/E-Governance>

[3] <http://en.wikipedia.org/wiki/E-democracy>

[4] <http://en.wikipedia.org/wiki/E-government>

[5] <http://biblioteca.formez.it/webif/media/e-democracyLG.pdf>