

L'educazione tra e tecnologie inclusione. Le competenze di nuova cittadinanza *anche* digitale

Education between inclusion and technologies. The skills of new citizenship, even digital

di **Alessio Annino**⁶

Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali
Università di Catania

Abstract

Il presente saggio ha l'intenzione di soffermarsi su alcuni aspetti relativi alla gestione dei *new media* e del digitale nella didattica e sulle conoscenze a competenze dei discenti in materia. Considerata la grande diffusione delle nuove tecnologie, vi sono potenzialmente delle criticità che emergono dalla vita associata, ove la pervasività di condivisioni del privato appalesa la necessità di un percorso di educazione per riaffermare e promuovere i valori dell'indipendenza di pensiero, dell'agire responsabile e competente in prospettiva della vera partecipazione democratica.

Abstract

The essay intends to dwell on some aspects relating to the management of new media and digital in teaching and on the knowledge and skills of learners on the subject. Given the widespread diffusion of new technologies, there are potentially critical issues that emerge from social life, where the pervasiveness of private sharing reveals the need for an educational path to reaffirm and promote the values of independent thinking, responsible and competent action in view of true democratic participation.

Parole chiave: inclusione, tecnologia, cittadinanza, etica, competenze

Keywords: inclusion, technology, citizenship, ethics, skills

1. Il presente e il possibile futuro con la tecnologia: opportunità e criticità

*«L'accesso a Internet è un fenomeno globale onnipresente.
Se l'ambiente online sia una nuova realtà
o semplicemente il passo successivo
nello sviluppo umano e sociale è ancora incerto».*

(Adeela Arshad-Ayaz, M. Ayaz Naseem, 2020)

Il futuro immaginato all'interno del film *cult* Blade Runner di Ridley Scott del 1982 ormai è piena realtà, tanto da punto di vista dello sviluppo tecnologico, quanto da quello della modificazione dei rapporti interpersonali, sempre più orientati al virtuale e alla mediazione di piattaforme digitali.

Per buona parte del suo percorso di vita sul pianeta, nel cammino della Storia, l'uomo ha comunicato direttamente le proprie emozioni ed i propri stati d'animo guardando negli occhi i suoi simili, sentendone la voce, osservandone le reazioni ed i movimenti, regolandosi in base alla comunicazione verbale, para-verbale o non verbale degli interlocutori, instaurando comunque una qualche forma di *dialogo* e di confronto sostanzialmente personali.

La realtà contemporanea del XXI secolo invece è contraddistinta dalle comunicazioni in tempo reale

⁶ Ricercatore di M-PEd/01 (di tipo B) presso il Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali, Università di Catania.

su scala planetaria, grazie al *web* e alla sua onnipresenza. La *connessione* è la *conditio sine qua non* per non rimanere ai bordi del globo, con il rischio tanto temuto di essere comprimari o spettatori e non attori principali di una realtà sempre più dinamica, vorticoso e in divenire, ma che deve essere sotto gli occhi di tutti. La *connessione* al *web* ormai è elemento necessario per impostare la propria giornata, al punto che le ansie e le paure di essere esclusi dalla comunicazione planetaria portano a parlare di *Nomofobia* in termini di «disordini mentali generati dalle tecnologie per l'informazione e la comunicazione e [...] dal non poter contare sul segnale e sulla *connessione*, generando instabilità, ansia, problemi di concentrazione e stress» (Barraza Macias, 2021: 27). Addirittura oggi la rapida diffusione del *Metaverso* anticipa un futuro prossimo e complesso, su cui è necessario soffermarsi a riflettere per cercare di comprendere se davvero si sia pronti per uno *step* che chiama a gran voce. Infatti si vive il momento dell'era ipertecnologica nella quale l'evoluzione digitale si sta intrecciando sempre di più con quella bio-antropologica, incidendo direttamente sui nostri linguaggi, sulle nostre emozioni e, più compitamente, piaccia o no, sulla nostra socialità (Lavanga, Mancaniello, 2022). Se il futuro già è in certa misura anticipato dai grandi progressi dell'elettronica, è tuttavia doveroso analizzare il presente in una prospettiva prettamente pedagogica in relazione ai *media* e ai *new media*; infatti si deve considerare come il rischio di una forte sudditanza nei confronti della società tecnologica sia estremamente concreto, soprattutto per le giovani generazioni. Ciò si appalesa come *step* necessario, poiché dal punto di vista educativo e formativo si deve considerare che la crisi assiologica odierna vede coinvolti i giovanissimi e gli adolescenti, che si affidano a pratiche basate sull'individualismo esasperato, sul neonarcisismo e sulle subculture proprie del *gruppo dei pari*, attraverso l'identificazione e la condivisione di modelli spesso forniti dai *media*, che promuovono in maniera chiara e netta l'affermazione del sé, pena lo spettro dell'esclusione, dell'emarginazione. L'accettazione diviene il paradigma dominante. Ad ogni costo. I *social* sono la nuova frontiera della comunicazione, uno spazio vasto e anche incontrollato nel quale la curiosità spasmodica è d'obbligo; pertanto la riflessione educativa deve adoperarsi per cogliere empiricamente le ragioni sociali, epistemiche e pedagogiche di un così grande consenso ottenuto trasversalmente dalle *piattaforme social* che, da casa o da ogni luogo attraverso uno *smartphone*, in assoluta continuità, permettono lo scambio di informazioni, di sensazioni, talvolta anche le più intime, e anche di fare nuove conoscenze, a livello planetario. La chiave del successo all'interno della *rete* è data principalmente dall'impatto del proprio profilo alle persone che lo osservano. Così come, a livello di impresa e marketing, il successo è rappresentato certamente dalla capacità di innovarsi, dalla creatività, dal *saper stare nel mercato*, anche e soprattutto grazie all'immagine. Così, in epoca di *connessione* permanente, ecco che «la dimensione individuale ha il sopravvento su quella amicale e sociale, anche a livello inconscio: *Accedo, ergo sum* è la ragione ontologica della tensione alla condivisione della propria esistenza» sulla *rete* (Annino, 2011:49). Se nella contemporaneità sembra di uso comune la provocazione secondo cui «Uscire è ormai sopravvalutato» (Stone, 2022: 39), ciò non è unicamente da ritrovare nella comodità degli acquisti on line e nel commercio di ogni genere di beni di consumo, e financo nel cibo consegnato a domicilio dai rider, o del lavoro agile, ma sempre più all'interno della relazionalità e della intersoggettività. Così sempre più vicina potrebbe apparire la deriva parossistica secondo cui a qualcuno potrebbe anche balenare l'idea di uscire per lavorare o per trascorrere una serata con amici come nell'epoca *pre-internautica*, e di lasciare a casa un proprio *replicante* che interagisca ogni secondo con i membri della comunità virtuale. Oppure, «in maniera provocatoria, dato che per molti individui l'azione e le relazioni all'interno del *social network* possono divenire così accattivanti e coinvolgenti, quasi imprescindibili, si potrebbe arrivare al paradosso social-esistenziale di rimanere a casa per interagire virtualmente di persona nel *web*, e fare uscire con le persone in carne ed ossa il proprio *replicante* settato in maniera apposita: ecco, così, il possibile parallelismo tra l'uomo ed il proprio avatar. Chi è la rappresentazione di chi?» (Annino, 2011: 52). Proprio per questi motivi, tra gli obiettivi prioritari da raggiungere per l'educazione civica, secondo le disposizioni della L.92/2019, vi sono indubbiamente l'educazione al

digitale, alla legalità, per poter accrescere le abilità e le competenze trasversali in tutti i campi della conoscenza per esercitare una cittadinanza partecipata e responsabile, nonché far comprendere l'importanza che riveste la responsabilità personale nelle scelte nell'interazione quotidiana, partendo proprio dall'importante intreccio tra la famiglia e la scuola nella sua piena funzione di comunità educante. Un altro obiettivo importante che l'evoluzione della tecnologia permette di raggiungere lo si ravvisa in termini di inclusione: i dati a principio del 2022 mostrano per l'Italia un incremento del 10% dell'utilizzo di internet per il biennio 2020-2021, che corrisponde ad una riduzione della disparità rispetto alla media UE. Ma vi è anche l'altra faccia della medaglia, che corrisponde ad una percentuale di utenti Internet superiore all'80% della popolazione, ma con una maggioranza ancora senza competenze digitali di base (54%), ad una distanza di circa l'8% dalla media UE. Quanto appena considerato «mette in luce come il fattore territoriale influisca anche sull'utilizzo di Internet, dove le prestazioni delle regioni del Sud si collocano tutte al di sotto di quelle del Nord, con un divario di oltre il 20% tra la provincia di Trento (migliore percentuale di utenti Internet) e il Molise (percentuale più bassa). Il fattore territoriale influenza anche la prestazione delle classi III della scuola superiore di primo grado sulla competenza numerica (dati Invalsi), con un divario elevatissimo tra l'oltre 72% degli studenti con competenza numerica adeguata della provincia di Trento e il quasi 37% della Calabria» (Rapporto Bes, 2022; 11). Per cercare di contrastare con efficacia i rischi di esclusione e di svantaggio socioculturale ormai non solo potenziali legati all'uso delle tecnologie per la comunicazione, è stato definito il percorso delle competenze digitali nel quadro della *Strategia nazionale per le competenze digitali* e in ossequio al *Piano operativo* correlato, sviluppati nell'ambito di *Repubblica Digitale*. Il testo della *Strategia* infatti prevede tra gli obiettivi principali:

- combattere il divario digitale di carattere culturale presente nella popolazione italiana sostenendo la massima inclusione digitale;
- sostenere lo sviluppo delle competenze digitali in tutto il ciclo dell'istruzione e della formazione superiore;
- promuovere lo sviluppo delle competenze chiave per il futuro e aumentare la percentuale di specialisti ICT, soprattutto nelle tecnologie emergenti;
- garantire a tutta la popolazione attiva le competenze digitali chiave per le nuove esigenze e modalità del lavoro. (*Strategia nazionale per le competenze digitali*, 2020: 11-12).

In questa prospettiva il *Piano Operativo* prevede una chiara distinzione tra l'analisi della situazione attuale in merito all'educazione digitale, per poi fissate le priorità, stabilire le linee di intervento e in conclusione valutare l'impatto dell'adeguamento dell'offerta formativa, per una reale inclusione in termini non solo di eguaglianza, ma soprattutto di equità.

2. Le impressioni dei ragazzi sulle nuove tecnologie per la comunicazione e sulle potenziali derive: un'indagine esplorativa

In merito all'educazione ai *media*, lo scrivente ha ritenuto di condurre una indagine esplorativa molto semplice tra gli alunni del primo anno del Cds triennale *Scienze del Servizio Sociale* del Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Università di Catania, in base ad un *campionamento non probabilistico a scelta ragionata*. L'indagine ha visto la somministrazione di un questionario semistrutturato in forma elettronica, tramite un modulo sulla piattaforma *Office Microsoft Forms*, che prevedeva domande *chiuse* e domande *aperte* per offrire la possibilità agli studenti intervistati di esplicitare le motivazioni di alcune risposte o esprimere opinioni personali relativamente alle tematiche legate all'educazione digitale, ai *media* e *new media*, alla cittadinanza attiva e partecipata. Il questionario è composto da 16 *items*, con prevalenza di domande *chiuse* sul modello della *scala di Likert* (Trincherò, 2004), gran parte della quali prevede la possibilità di risposta multipla data l'importanza delle singole variabili. Per quanto riguarda le domande *aperte*, si è proceduto ad aggregare le risposte ottenute,

riconducendole a delle *label* rappresentative delle tipologie più ricorrenti per tematiche e categorie, grazie all'analisi sviluppata secondo le statistiche descrittive di frequenza, funzione del programma di elaborazione statistica SPSS Statistics 28.0 della IBM.

I questionari compilati sono stati n. 82. Si riportano qui in forma molto sintetica i principali esiti, che mostrano per il primo quesito relativo alle fonti di informazione cui fare riferimento per approfondimenti o ricerche, come i ragazzi abbiano indicato (potendo usufruire qui come in altri quesiti della possibilità di fornire più risposte) in maniera preponderante *Internet* con 74 preferenze, seguito a distanza dai genitori con 26 e poi dai docenti con 22 preferenze rispettivamente, e distribuendo le scelte residuali tra la famiglia, 16, gli amici, 14, e colleghe/i dell'università, 12, come rappresentato nella tabella. n. 1.

Tabella 1. Se hai bisogno di documentarti o soddisfare la tua curiosità rispetto ad una materia o un argomento quali sono le tue fonti di informazione?

Internet	74
Genitori	26
Docenti	22
Fratelli/sorelle/cugini/parenti	16
Amici	14
Colleghe/i universitari	12

Il grafico n. 1 è rappresentativo del quesito relativo al periodo medio di connessione al *web* da parte dei ragazzi durante l'arco della giornata, e come si evince la quota maggiormente indicativa è quella oltre le quattro ore per la metà di essi, e con punte del 32% relative alle due-tre ore di connessione, mentre solo una parte trascurabile delle studentesse e degli studenti indica un tempo di connessione continua con i vari *device*, o comunque con punte del 12%. Dai dati appena illustrati emerge dunque, sempre con riferimento ad un campione non rappresentativo, un uso ragionato della rete e dei media, che sembra temperato con le attività in università e di studio individuale e/o di gruppo, importante in ottica di competenze che si acquisiscono progressivamente e di responsabilità personale nell'*imparare a stare assieme*.

Grafico 1. Quanto tempo rimani connessa/o ogni giorno?

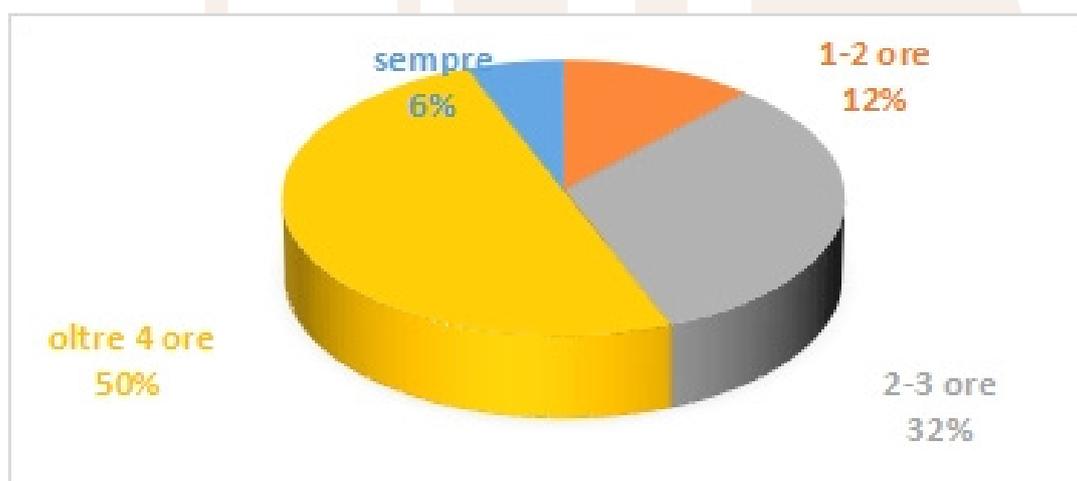


Tabella 2. Quali social network o quali piattaforme utilizzi abitualmente?

Instagram	76
Whatsapp	74
Youtube	44
TikTok	42
Facebook	22
Telegram	16
Discord	6
Snapchat	2
Twitter	0
Linkedin	0

La tabella n. 2 sintetizza le preferenze dei ragazzi circa i *social* e le piattaforme *web*, e i dati emersi dalle risposte fornite indicano come *Facebook* non sia più il *social* in testa alle preferenze dei giovani, ma, sulla scorta delle scelte dei vip e dei vari *influencer*, si consolidino piattaforme di messaggistica istantanea che consentono una comunicazione *real time* e una prossimità mai raggiunta prima in ottica di comunità virtuale. Quanto emerso permette di fare delle riflessioni in duplice prospettiva: da un lato si evidenzia come la rete e i media siano una grande distrazione dal nostro essere e dalle nostre relazioni sociali, ma dall'altro va aggiunto complementariamente che sono mezzi molto utili per la vita quotidiana, ma potrebbero diventare strumenti pericolosi dal momento in cui si usano in modo sbagliato.

Tabella 3. Tu personalmente cosa pensi di Internet e dell'uso degli strumenti elettronici e digitali?

Ormai sono strumenti necessari sempre	76
Sono utili e veloci Internet e gli strumenti sono una grandissima fonte di conoscenza	74
Hanno dei lati negativi e ambigui, ad esempio quello di aver allontanato persone che si trovano fisicamente vicine	44
C'è un grande rischio di dipendenza e disinformazione	42

Quanto emerso dalla lettura dei dati relativi alla domanda posta ai ragazzi circa le opinioni personali non solo sulla rete ma anche sui *media* e *new media*, conferma sostanzialmente la percezione della tecnologia per la comunicazione quale elemento imprescindibile nel presente, ma nello stesso tempo pone l'attenzione su diversi dubbi e interrogativi. La tabella n. 3 infatti, raccogliendo le risposte fornite in aggregato per tematiche maggiormente ricorrenti, mostra che la maggior parte degli intervistati considera Internet come base per la quotidianità, sia per la conoscenza che per la socialità, ma nello stesso tempo pone all'analisi la lucida consapevolezza dei rischi insiti nel digitale utilizzato senza le competenze necessarie, paventando il forte rischio di disinformazione e dipendenza. Certamente *Internet* è uno spazio fondamentale ad oggi, alla stregua degli strumenti elettronici e digitali, ma bisogna saperli impiegare correttamente per scongiurare i potenziali pericoli; proprio per queste ragioni si conferma in tutta la sua importanza il curriculum verticale quale strumento fondamentale per l'educazione al digitale e verso un agire competente. È indubbio che attraverso l'uso di *Internet* siano cambiate molte cose, per prima la comunicazione che è diventata globale e immediata. Inoltre tramite

tutta la rete dei vari *social* le persone possono socializzare, divertirsi e allo stesso tempo informarsi su situazioni che accadono in tutto il mondo.

Ovviamente ciò si verifica se e solo se i dispositivi vengono utilizzati in modo corretto. Infatti gli strumenti elettronici per la comunicazione, per quanto siano utili, spesso presentano il pericolo che si possa cadere nella disinformazione e nel disagio in genere; per quanto anticipino decisamente il futuro, sono un ottimo modo per avere un confronto col mondo esterno, ma vanno impiegati con coscienza, sono un bene fin quando non se ne abusa. In questo processo delicato di educazione *al* e *per* il digitale, come per l'educazione alla cittadinanza partecipata, i docenti non possono (e non devono) affrontare tutte queste sfide della complessità da soli, per questo è necessario un appoggio costante della famiglia, ma in ottica di cooperazione, non in antagonismo, con l'istituzione formativa formale primaria. In questo la legge 92/2019 all'art.7 dispone che «Al fine di valorizzare l'insegnamento trasversale dell'educazione civica e di sensibilizzare gli studenti alla cittadinanza responsabile, la scuola rafforza la collaborazione con le famiglie, anche integrando il Patto educativo di corresponsabilità [...]».

3. Riflessioni conclusive

Alla luce di quanto considerato, specie in ottica di interdisciplinarietà e trasversalità, appare di enorme importanza per la scuola utilizzare in tutta la sua valenza il curricolo verticale, strumento che consente una progettazione organica e consequenziale in ottica di formazione e acquisizione di competenze basilari di cittadinanza. Infatti, già dal Dpr 275/99 e dalla l.234/2000 l'attenzione è stata rivolta doverosamente al curricolo per la formazione del profilo di un cittadino consapevole e responsabile, attraverso le competenze progressivamente acquisite, secondo quanto previsto in seguito dalle *Raccomandazioni* della UE del 2006, e in Italia dal DM 139 del 2007, che fissa i "quattro assi culturali", cioè l'*Asse dei linguaggi*, l'*Asse matematico*, l'*Asse scientifico-tecnologico* e l'*Asse storico-sociale*, unitamente alle otto competenze chiave in materia di cittadinanza, che spaziano dall'imparare ad imparare, all'educazione digitale, al vagliare criticamente le informazioni fino all'agire in modo autonomo e responsabile all'interno della collettività. Più recentemente, la *Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* sottolinea al punto 4 relativo alla Competenza digitale infatti che «Le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. [...] Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti» (Raccomandazione del Consiglio UE, 2018:10), ribadendo in sostanza la imprescindibilità della *coltivazione* dello spirito critico e della responsabilità personale nelle scelte quotidiane.

Il testo della Commissione UE, inoltre, rafforza l'attenzione alle competenze di base multilinguistiche, scientifiche e a quelle personali e sociali in maniera complementare, sottolineando ulteriormente la necessità di affinare le competenze di cittadinanza realmente inclusiva e che riconosca il valore delle differenze.

L'importanza del curricolo verticale si ritrova nella possibilità che esso offre ai docenti delle differenti discipline per lavorare parallelamente sui saperi trasversali di tipo socio-affettivo-relazionali (capacità di ragionamento, autonomia di pensiero, responsabilità e motivazione) e su quelli di tipo cognitivo-disciplinare (le esperienze personali, le abilità, le conoscenze disciplinari) che concorrono alla definizione degli orizzonti culturali di cittadinanza attiva e realmente partecipata, secondo quanto indicato dai singoli Istituti all'interno del *Piano Triennale dell'Offerta Formativa*. La società contemporanea è assai attiva e pronta a recepire molti aspetti delle istanze del cambiamento globale, per questo è necessario che i docenti e i genitori assieme guidino i futuri cittadini all'interno della

giungla delle informazioni e dei messaggi, delle influenze culturali instabili dominate da un lato della rete e dall'altro della inevitabile necessità di approfondimenti. Queste considerazioni danno ulteriori conferme circa la necessità di un percorso integrato tra le agenzie formative in una prospettiva di apprendimento permanente, soprattutto considerando la necessità di superare gli ostacoli che impediscono la piena inclusione delle persone con disabilità, degli alunni con cittadinanza non italiana e in generale di coloro che versano in situazioni di svantaggio socio-economico, linguistico e culturale.

Bibliografia

Annino A. (2022). **L'educazione al civismo nella società contemporanea. Prospettive partecipazione interculturale.** *Pensa Multimedia.*

Annino A. (2015). **Educazione e integrazione nella scuola del XXI secolo. Riflessioni pedagogiche.** *Pensa MultiMedia.*

Arshad-Ayaz A., Ayaz Naseem M. (2020). **Social Media as a Space for Peace Education. The Pedagogic Potential of Online Networks.** *Springer International Publishing.*

Barraza Macías A. (2021). **Nomofobia (miedo a perder el celular). Su concepto y medición.** *Editorial Autores de Argentina.*

Bauman Z. (2005). **Globalizzazione e glocalizzazione.** *Armando Editore.*

Decreto Ministeriale n. 139, **Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione, 22-08-2007**, «Gazzetta Ufficiale - Serie Generale» n.202 del 31-08-2007.

De Bartolomeis F. (1969). **La pedagogia come scienza.** *La Nuova Italia.*

«**Diversi da chi? Raccomandazioni per l'integrazione degli alunni stranieri e per l'interculturale**», MIUR.AOODGSI.P. REGISTRO UFFICIALE(U).0005535.09-09-2015.

Fiorucci M. (2020). **Educazione, formazione e pedagogia in prospettiva interculturale.** *Franco Angeli*

Galli M.C. (1996). **Lo spazio dell'incontro.** *Melthemi.*

ISTAT-Bes-Territori. (2022). **Misure del Benessere equo e sostenibile dei territori.** *Istituto Nazionale di Statistica.*

Lavanga F., Mancaniello M.R. (2022). **Formazione dell'adolescente nella realtà estesa. La pedagogia dell'adolescenza nel tempo della realtà virtuale, dell'intelligenza artificiale e del metaverso.** *libreriauniversitaria.it*

Mcdougall J. (2018). **Digital Media, Culture and Education. Theorising Third Space Literacies.** *Palgrave Macmillan UK.*

MINISTERO PER L'INNOVAZIONE TECNOLOGICA E LA DIGITALIZZAZIONE. (2020). **Strategia nazionale per le competenze digitali.**

Legge 20 agosto 2019, n. 92, **Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica**, «Gazzetta Ufficiale- Serie Generale» n.195 del 21-08-2019.

Morin E. (2016). **Sette lezioni sul pensiero globale.** *Raffaello Cortina Editore.*

Mulè P. (2011). **Cittadinanza e intercultura nella scuola del XXI secolo. Prospettive pedagogiche,** *CUECM.*

Parricchi M. (2020). **Vivere il mondo. Sentieri di educazione alla cittadinanza, dalla partecipazione all'educazione economica.** *Franco Angeli.*

Portera A (2020). **Manuale di pedagogia interculturale. Risposte educative nella società globale.** *Laterza.*

«**RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente**» (Testo rilevante ai fini del SEE) (2018/C 189/01).

Stone H.D. (2022). **Metaverso. La Rivoluzione del Play to Earn: Conoscere e Investire in Mondi Virtuali, NFT e Crypto Assets.** *DR Editori.*