

Cittadinanza digitale e sviluppo professionale

Quali dimensioni concettuali, quali approcci formativi?

**di Maria Ranieri, Professore Associato di Didattica e Tecnologie dell'Istruzione presso l'Università di Firenze
maria.ranieri@unifi.it**

Questo contributo presenta una riflessione sul tema dell'educazione alla cittadinanza digitale nel contesto della formazione degli insegnanti. Si articola in tre sezioni: nella prima parte, introduce una definizione di cittadinanza digitale evidenziandone le dimensioni significative sul piano educativo; nella seconda parte, si sofferma sul concetto di competenza digitale come ambito principe sul quale la scuola può intervenire per promuovere forme di cittadinanza attiva e consapevole; nella terza e ultima parte, i temi proposti vengono riletti alla luce dei possibili modelli formativi adottabili per favorire lo sviluppo professionale degli insegnanti nell'educazione alla cittadinanza digitale degli studenti.

La cittadinanza digitale tra impegno civico e partecipazione

Che cosa significa “essere cittadini” nell’era digitale? Come reinterpretare i diritti e i doveri del cittadino nello spazio della rete? In che modo esercitare la cittadinanza attiva nell’arena elettronica? Una scuola attenta ai bisogni sociali emergenti, una scuola che abbia a cuore i valori della partecipazione democratica e del rispetto dei diritti, non può sottrarsi ad una riflessione sui nuovi contorni che il concetto di cittadinanza va assumendo nell’attuale società digitale. Lo sviluppo delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione ha conosciuto, negli ultimi vent’anni, una impressionante accelerazione, richiedendo di ripensare la nostra stessa condizione di cittadini e di maturare nuove consapevolezze in vista di

una partecipazione autentica alla vita democratica delle nostre comunità.

Cominciamo da una prima definizione di questo concetto: come si può leggere nell’Enciclopedia Treccani online, la cittadinanza digitale ha a che vedere con l’insieme dei diritti e dei doveri dei cittadini formulati in relazione al nuovo spazio giuridico in cui la cittadinanza può essere agita dai contesti ibridi a quelli virtuali; tra i temi tipici solitamente trattati nell’ambito della ricerca accademica o della discussione pubblica sulla cittadinanza digitale troviamo: identità digitale, protezione dei dati personali, inclusione digitale, formazione di competenze digitali, uso di contenuti digitali, partecipazione ai processi decisionali, rispetto delle regole del web. In altri termini, appartengono alla riflessione sulla cittadinanza digitale diversi argomenti che vanno dall’equità declinata in termini di accesso tecnologi-

co alla formazione per lo sviluppo del potenziale umano, dalla partecipazione politica supportata dalle tecnologie alla gestione dell’identità digitale, non solo dal punto di vista della privacy ma anche dell’amministrazione digitale e l’e-government.

Se è mutato il concetto di cittadinanza *sub specie digitalis*, ampliandosi verso nuove direzioni ancora tutte da consolidare, soprattutto nella percezione della maggioranza dei cittadini, anche il tema dell’educazione alla cittadinanza richiede un ripensamento che non può non coinvolgere anche insegnanti, dirigenti, studenti e famiglie: in poche parole, la comunità scolastica. Da questo punto di vista, appare fondamentale il lavoro promosso negli ultimi anni dal Consiglio d’Europa che, a valle di una serie di consultazioni di esperti e membri della società civile, ha indicato i seguenti principi come pilastri del concetto di cittadinanza digitale in

una prospettiva educativa (Consiglio d'Europa, 2017):

- *Digital engagement*: questo concetto, al quale ci si riferisce anche con l'espressione *e-engagement*, designa le nuove forme di impegno civico e cittadinanza attiva, abilitate dall'utilizzo dei nuovi media digitali. Questi ultimi, e in particolare, i social media, presenterebbero caratteristiche funzionali allo sviluppo di un nuovo modello di impegno civico, i cui attori principali sarebbero soprattutto i più giovani. Si ritiene infatti che le nuove generazioni siano sempre più distanti dai modelli tradizionali di partecipazione civica; a ciò si accompagna il progressivo declino della partecipazione dei cittadini al dibattito pubblico con ricadute negative sulla cittadinanza attiva e la pratica democratica. Attraverso le piattaforme digitali, sembrerebbe possibile contrastare tali tendenze e promuovere nuovi modelli di cittadinanza, basati sull'attivismo di rete, dove convivono valori individuali e collettivi, con l'emergere di una nuova sfera pubblica reticolare, eterogenea e aperta.

- *Digital responsibility*: questo costrutto sta a indicare un uso appropriato dei media digitali nel rispetto degli altri e delle regole del web. Rientrano quindi in questo concetto doveri relativi al rispetto della privacy propria e altrui: gli utenti di Internet hanno tanto il dovere di salvaguardare i propri dati personali quanto l'obbligo di non abusare dei dati personali altrui, o appropriandosene indebitamente o diffondendoli senza consenso; doveri relativi all'uso adeguato

dei contenuti digitali: gli utenti di Internet non possono appropriarsi indebitamente dei contenuti disponibili nel web; alcuni di questi contenuti sono liberamente riutilizzabili, se specificato da particolari licenze come le *Creative Commons Licenses*, altri no, e anche quelli liberamente riutilizzabili, lo sono a determinate condizioni che l'utente di Internet deve conoscere e rispettare; doveri relativi al rispetto dell'altro: l'assunzione di atteggiamenti ostili verso gli altri come nel caso del cyberbullismo non è ovviamente compatibile con un comportamento digitalmente responsabile, come pure il furto di identità e altri comportamenti digitali devianti.

- *Digital participation* o anche *e-participation* sono termini ampiamente utilizzati nel lessico istituzionale europeo per indicare il ruolo che le tecnologie digitali possono svolgere nel sostenere la partecipazione dei cittadini ai processi decisionali della Pubblica Amministrazione e alla costruzione dell'agenda politica. Più specificamente, la strategia europea per lo sviluppo dell'e-participation si collega ai concetti di buona governance, comunicazione e trasparenza nell'ottica di ampliare le attuali modalità di rappresentanza e accrescere la trasparenza del *policy-making* a livello europeo, migliorando così anche il dibattito pubblico sulle questioni europee.

Sulla base di questi assunti e alla luce di importanti documenti prodotti dall'UNESCO sul concetto di "Global Citizenship" (UNESCO, 2015) o di "Media and Information Lite-

racy (UNESCO, 2013), oppure dall'OECD (2016) sulla nozione di "Global Competence", il Consiglio d'Europa (2017, np) ha proposto la seguente definizione di cittadinanza digitale, una definizione che evidenzia aspetti e dimensioni rilevanti in chiave pedagogica e di formazione delle future generazioni: «Possiamo affermare che la cittadinanza digitale si riferisce a un uso competente e positivo delle tecnologie digitali e dei dati (creare, pubblicare, lavorare, condividere, socializzare, investigare, giocare, comunicare e apprendere); alla partecipazione attiva e responsabile (valori, abilità, attitudini, conoscenze e comprensione critica) nelle comunità (locali, nazionali, globali) a tutti i livelli (politico, economico, sociale, culturale e interculturale); al coinvolgimento in un doppio processo di formazione continua (in contesti formali, informali, non formali) e di difesa costante della dignità umana e dei diritti umani» (trad. mia).

Competenze digitali per la cittadinanza: dal pensiero critico alla creatività

Abbiamo visto quali sono i pilastri della cittadinanza digitale in chiave educativa. La scuola che cosa può fare? A quale livello può agire?

Un termine chiave per posizionare la scuola all'interno del processo di promozione della cittadinanza digitale è: la competenza digitale. Dal 2006 la competenza digitale è entrata

a pieno titolo tra le competenze di base per la cittadinanza, vale a dire tra quelle competenze da promuovere sin dalla scuola di base al pari del saper leggere, scrivere e far di conto; tra quelle competenze che tutti e tutte devono possedere per godere dei propri diritti ed adempiere ai propri doveri. Nelle Raccomandazioni del 2006, il legislatore europeo definiva la competenza digitale come «la capacità di utilizzare senza incertezze e in modo critico le ICT nel lavoro, nel tempo libero e nella comunicazione. Richiede buona conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità che le ICT offrono nella vita quotidiana, privata, sociale e lavorativa. Emerge un'attenzione verso i problemi legati alla validità e affidabilità delle informazioni e un interesse ad impegnarsi in comunità e reti per fini culturali, sociali e/o professionali» (Unione europea, 2006). Con questa definizione veniva definitivamente superata una visione delle abilità digitali incentrata sulle dimensioni strumentali e tecnico-procedurali, per lasciare spazio ad aspetti più significativi sul piano pedagogico: dal tema dell'affidabilità dell'informazione a quello dell'impegno sociale, civico, culturale. Questa nuova accezione segna una svolta importante, che riporta al centro dei discorsi digitali sulla scuola la cultura e la formazione piuttosto che il mezzo e l'addestramento. Ovviamente, si tratta di letture possibili che noi educatori dovremmo cogliere come opportunità per appropriarci di uno spazio di intervento che deve rimanere pubblico, traspa-

rente e finalizzato alla produzione di bene/i per tutti e tutte.

A quest'ultimo riguardo, va precisato che le cose non sono affatto semplici: quello delle tecnologie è un mondo dominato da interessi economici e politici, un mondo che, se lasciato alle cosiddette forze del mercato, rischia di essere tutt'altro che trasparente e democratico, in netto contrasto con quei principi di cittadinanza digitale precedentemente richiamati. Nel suo recente *Un manifesto per la Media Education*, Buckingham (2020) con particolare riferimento alla diffusione dei social media, parla di “capitalismo digitale” e definisce il sogno democratico della società della rete – di questo si parlava, fino a qualche anno fa, e del potenziale dei social media a sostegno dei processi civici e partecipativi (vedi sopra) – nei termini di un amaro ricordo: lungi dal promuovere decisioni collettive e dibattiti informati, i social media stanno portando alla loro scomparsa; il mondo digitale è sempre più dominato da un numero limitato di imprese commerciali che non devono rendere conto a nessuno, salvo i loro azionisti. Questo di Buckingham non è, tuttavia, un invito a deporre le armi della critica: seppur piuttosto pessimista, lo stesso Buckingham osserva come «compito ultimo dell'educazione non sia soltanto quello di farci capire come convivere con l'esistente, ma anche quello di incoraggiarci ad esplorare vie alternative e a immaginare il cambiamento futuro». In questa prospettiva, la competenza digitale può esse-

re vista come una competenza da esercitare criticamente nei riguardi delle tecnologie (Ranieri, 2019a), spaziando dalla comprensione del funzionamento dell'industria high-tech allo studio dei meccanismi che governano il design dei dispositivi; dall'analisi delle informazioni digitali alla decostruzione degli usi propagandistici delle reti (Hobbs, 2020), finalizzati ad alimentare odio e discriminazione (Pasta, 2018), spesso attraverso il ricorso alle fake news (Gili e Maddalena, 2018); dalla lettura critica dell'enorme massa di dati oggi circolanti in rete alla capacità strategica di tutelare i propri dati personali (Ranieri, 2019b). La competenza digitale non è solo analisi e decostruzione, pensiero critico e uso consapevole. Essa include anche componenti attive, costruttive, generative, riconducibili all'idea di “cultura partecipativa” di Jenkins (2010), una cultura che fa leva sui media digitali come risorse culturali in grado di abilitare processi creativi e di espressione di sé. La creatività rimane una parola chiave per chi ha a cuore l'educazione (Hobbs, 2017): nonostante l'evoluzione tecnologica degli ultimi anni abbia destato più preoccupazioni che entusiasmi (si pensi alle derive legate all'uso dei social media), impariamo creando e il digitale può ancora essere visto come una palestra di creatività dove esercitare in modo aperto l'abilità del fare, l'abilità del modellare, l'abilità dell'inventare (Ranieri, 2016).

Sviluppo professionale per la formazione dei futuri cittadini

E-engagement, competenze digitali, partecipazione, pensiero critico e creatività: se queste sono le parole chiave dell'educazione alla cittadinanza nel nuovo millennio, come preparare gli insegnanti ad affrontare le nuove frontiere della cittadinanza? La sfida è tanto attuale quanto inderogabile. Anche la recente emergenza Covid-19, che ha comportato la chiusura degli edifici scolastici, ha evidenziato i molteplici ritardi accumulati in questi anni dal sistema scolastico sia sul piano delle infrastrutture sia in termini di competenze digitali del corpo docente. Se un Paese non è in grado di assicurare ai propri cittadini l'accesso tecnologico, con implicazioni negative per la partecipazione degli studenti alla vita scolastica, viene meno una *conditio sine qua non* per avviare qualsiasi discorso sulla cittadinanza digitale. Nel XXI secolo, l'accesso alla rete deve essere un diritto universale e senza restrizioni di cui tutti i cittadini, nessuno escluso, devono godere. Ma l'accesso tecnologico non basta. Senza una adeguata preparazione, non è possibile né ideare né implementare interventi formativi in grado di promuovere inclusione, apprendimento, partecipazione. Senza una adeguata preparazione non è possibile formare le nuove competenze di cittadinanza dei futuri cittadini. La questione della formazione digitale degli insegnanti riveste

un ruolo sempre più strategico. In ambito europeo, è stato anche sviluppato un framework, il DigCompEdu, che descrive le competenze digitali degli insegnanti e comprende sei aree: la prima riguarda la professionalità docente e i processi di innovazione; la seconda concerne la selezione, la creazione e l'uso delle risorse digitali per la didattica, mentre la terza la facilitazione dei processi di apprendimento; la quarta area mette al centro la valutazione, in particolare quella formativa, mentre la quinta e la sesta sono fortemente orientate agli studenti in termini di *empowerment* e di sviluppo di competenze digitali. Appare evidente, pertanto, come gli insegnanti occupino un posto centrale nella formazione digitale dei loro studenti. In che modo, allora, sostenere la formazione degli insegnanti in queste aree? Componenti fondamentali di una formazione di successo sono, a nostro avviso, le seguenti (vedi anche Ranieri e Bruni, 2018): *modeling*, *coaching* e *community of practices*. In primo luogo, la formazione passa attraverso l'esemplificazione, la dimostrazione, la condivisione di una buona pratica all'interno di un processo dialogico e aperto, in grado di trasformare quello che tradizionalmente chiamiamo apprendistato in una sorta di modellamento di natura conversazionale. In secondo luogo, il *coaching*: non basta mostrare e riflettere, esemplificare e discorrere; l'insegnante deve mettere in pratica e ricevere feedback formativo, informazioni orientative,

supporto motivazionale per affrontare un'impresa che spesso mette alla prova i migliori propositi – la tecnologia, è noto, può fare brutti scherzi. In terzo luogo, come chiaramente indicato da Lave e Wenger (1991), la formazione passa attraverso la partecipazione a comunità di professionisti che condividono discorsi intorno alla loro pratica, maturando così senso di appartenenza, sviluppando traiettorie professionali, conferendo un significato alla propria pratica all'interno di un comune orizzonte di senso. Tale esercizio discorsivo può essere anche visto come un allenamento alla pratica democratica e alla costruzione della cittadinanza. Del resto, non è possibile parlare di cittadinanza al di fuori di un progetto collettivo, con o senza le tecnologie. Dunque, partiamo da noi, educatori, per essere di esempio, per fare da testimoni. I futuri cittadini, auspicabilmente, ci seguiranno!

Riferimenti bibliografici

- Buckingham D. (2020). *Un manifesto per la Media Education*. Mondadori Università, Firenze.
- Consiglio d'Europa (2017). *Digital Citizenship Education. A Conceptual Model*. In Internet: <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-conceptual-model>.
- Gili G., Maddalena G. (2018). *Post-verità e fake news: radici, significati attuali, inattesi protagonisti e possibili vittime*. In «Media Education. Studi, ricerche, buone pratiche», 9(1), pp. 1-16.

Hobbs R. (2017). *Create to learn*. JohnWiley & Sons, Inc., Hoboken, NJ.

Hobbs R. (2020). *Mind Over Media. Propaganda Education for a Digital Age*. W.W. Norton, New York.

Jenkins H. (2010). *Culture partecipative e competenze digitali*. Guerini e Associati, Milano.

Lave J., Wenger E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press, New York.

OECD (2016). *Global Competency for an Inclusive World*. OECD, Parigi.

Pasta S. (2018). *Razzismi 2.0. Analisi socio-educativa dell'odio online*. Morcelliana, Brescia.

Ranieri M. (2016). "Le mani per pensare". *Per un approccio etico,*

creativo e partecipativo alla Scuola digitale. In «Pedagogia oggi», 2, pp. 50-70.

Ranieri M. (2019a). *Le competenze digitali per la formazione dei cittadini*. In Rivoltella P.C., Rossi P.G. (a cura di), *Tecnologie per l'educazione*. Pearson Italia, Torino, pp. 227-238.

Ranieri M. (2019b). *La Media Literacy Education tra vecchie e nuove sfide in un mondo iperconnesso*. In Gui M. (a cura di), *Benessere digitale a scuola e a casa. Un percorso di educazione ai media nella connessione permanente*. Mondadori Università, Firenze, pp. 9-35.

Ranieri M., Bruni I. (2018). *Promoting Digital and Media Competences of pre- and in-Service Teachers. Research Findings*

of a Project from six European Countries. In «Journal of e-Learning and Knowledge Society», 14(2), pp. 111-125.

UNESCO (2013). *Global Media and Information Literacy Assessment Framework: country readiness and competencies*.

UNESCO Publishing, Parigi.

UNESCO (2015). *Global Citizenship Education*. UNESCO Publishing, Parigi.

Unione europea - Parlamento europeo e Consiglio dell'Unione Europea (2006).

Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/EC). In «Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea», L 394, pp. 10-18.

