



LEZIONE 1:

L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

MODULO 3 - UNITÀ I

**LA CITTADINANZA DIGITALE E
L'EDUCAZIONE DEI GIOVANI**

PUNTI CHIAVE

1. La cittadinanza digitale: significati e ambiti



2. L'educazione alla cittadinanza digitale



3. Esercitazioni riepilogative



1. LA CITTADINANZA DIGITALE: SIGNIFICATI E AMBITI

LA «CITTADINANZA DIGITALE» È UN CONCETTO AMPIO E IN CONTINUA EVOLUZIONE

Anzitutto, non esiste una definizione univoca.

I vari organismi nazionali e internazionali ne danno infatti definizioni leggermente diverse.

Per esempio, secondo **l'Unione Europea** *“la cittadinanza digitale è un insieme di valori, competenze, atteggiamenti, conoscenze e **comprensione critica** di cui i cittadini hanno bisogno nell'era digitale. Un cittadino digitale sa come utilizzare le tecnologie ed è in grado di interagire con esse in modo competente e positivo”*.

(cfr. fonte: <https://www.pandasecurity.com/it/mediacenter/cittadinanza-digitale/>)

ANCHE IL SIGNIFICATO DI «CITTADINO DIGITALE» NON E' SEMPRE INTUITIVO ...



Secondo Maria Cecilia Averame, non è sempre intuitivo definire che cosa sia in pratica la cittadinanza digitale.

In particolare, è bene chiedersi: «quando si parla di cittadino digitale intendiamo un cittadino italiano o un cittadino di un generico (e transnazionale) mondo in rete?»

(cfr. Averame M.C., *Cittadinanza digitale. Partecipare consapevolmente alla vita on line*, Pearson, 2020).

LA DEFINIZIONE PROPOSTA DAL CONSIGLIO D'EUROPA

Il Consiglio d'Europa ha elaborato una “Raccomandazione” riguardante lo **sviluppo e la promozione dell'educazione alla cittadinanza digitale**, in cui il “cittadino digitale” è definito come **“una persona che padroneggia le competenze per la cultura democratica al fine di essere in grado di impegnarsi in modo competente e positivo con le tecnologie digitali in evoluzione; di partecipare attivamente, continuamente e responsabilmente alle attività sociali e civiche; di essere coinvolto in un processo di apprendimento permanente (in contesti formali, informali e non formali) e impegnarsi a difendere continuamente i diritti e la dignità umani”** (cfr. Consiglio d'Europa, 2020).

LA «CARTA DELLA CITTADINANZA DIGITALE»

In Italia, la prima definizione risale al 2005 con il **Codice dell'Amministrazione Digitale (CAD)**, che include anche una «*Carta della cittadinanza digitale*».

Questa Carta comprende *l'utilizzo dei mezzi digitali per partecipare ai procedimenti amministrativi*, grazie all'esercizio di alcuni diritti:

- ***alfabetizzazione informatica dei cittadini***
- ***pagamenti elettronici***
- ***accesso a servizi online semplici e integrati***
- ***partecipazione democratica elettronica.***

LA «GUIDA DEI DIRITTI DI CITTADINANZA DIGITALI»

Il 16 marzo 2022, la AgID (Agenzia italiana per il digitale) ha pubblicato una **Guida dei diritti di cittadinanza digitale** (dal link si può scaricare direttamente la guida di 31 pagine in PDF).

In questo documento, la cittadinanza digitale è definita come «***l'insieme di diritti digitali che, grazie al supporto di una serie di strumenti e processi [...], contribuiscono a facilitare a cittadini e imprese la fruizione dei servizi della Pubblica Amministrazione***».

Vista in questa ottica, la cittadinanza digitale non è solo un concetto teorico, ma una missione complessa.

Per **garantire che questi diritti digitali siano concreti**, sono infatti necessari alcuni strumenti, come la **formazione**, il **tempo**, le **risorse finanziarie** adeguate e **professionisti ben preparati**.

CHE COSA SIGNIFICA ESSERE «CITTADINI DIGITALI» SECONDO L'AGID

La «Guida» definisce i «cittadini digitali» come coloro che:

- Hanno **accesso** semplice e sicuro ai servizi della Pubblica Amministrazione
- **Interagiscono** direttamente con i diversi Enti della PA
- **Esercitano la cittadinanza attiva**, ovvero partecipano alle politiche pubbliche e al dialogo democratico con la PA
- Conoscono gli **strumenti informatici disponibili** e i benefici che derivano da un loro uso consapevole
- Conoscono i propri **diritti** e come questi possono essere garantiti e tutelati.

I DIRITTI DEI CITTADINI DIGITALI

Secondo la Carta della cittadinanza digitale, i principali diritti digitali dei cittadini sono 5:

1. Diritto all'uso delle tecnologie

Chiunque ha il diritto di utilizzare in modo facile, sicuro ed efficace tutti gli strumenti che consentono di comunicare con le PA, a partire dall'accesso e dall'invio di documenti informatici, fino all'uso dell'identità digitale (SPID, CIE, CNS) e ai pagamenti online.

2. Diritto all'accessibilità

È il diritto delle persone, in particolare quelle con disabilità, di accedere a tutte le fonti di informazione e ai relativi servizi in rete e di pubblica utilità nel settore privato e pubblico.

3. Diritto all'identità digitale

Ogni cittadino ha diritto ad avere un'identità digitale unica e facile da utilizzare per identificarsi in maniera sicura presso tutti i servizi digitali pubblici italiani. Il Sistema Pubblico di Identità Digitale (SPID) e la Carta d'Identità Elettronica (CIE), insieme alla Carta Nazionale dei Servizi (CNS) o Carta Regionale Servizi (CRS), sono gli strumenti di identificazione che permettono di accedere ai servizi pubblici online.

4. Diritto a fare pagamenti informatici

Questo è probabilmente il diritto che presenta meno problemi a livello di riconoscimento e accesso, per ovvi motivi... Tuttavia, è importante anche per i cittadini perché snellisce le operazioni e consente di risparmiare tempo.

5. Diritto a comunicare con la PA solo tramite strumenti informatici

Nell'ottica di una trasformazione digitale completa, è necessario che tutti i percorsi comunicativi degli utenti e i casi d'uso siano digitalizzati. In base a questo diritto, lo Stato deve fornire ai cittadini dei canali di comunicazione efficienti ed efficaci.

COME SI PUÒ IMPARARE LA CITTADINANZA DIGITALE?

La cittadinanza digitale non si impara spontaneamente, anche se i contesti non formali di apprendimento sono oggi sempre più importanti. Si tratta dei cosiddetti «terzi spazi» tra cui preponderante è l'ambiente web.

Oggi esistono **diversi framework** (Digcomp; Entrecomp; Global competence framework; Social and Emotional Skills framework) per definire, individuare, analizzare, misurare il livello delle competenze formali attivate, tra cui quelle digitali.

Per includere anche le competenze non formali, un approccio interessante è quello del **Connected Learning**, il cui principio cardine, alla base di molte sperimentazioni metodologiche, è l'idea che un apprendimento realmente significativo possa meglio avvenire laddove gli obiettivi di apprendimento scolastici si intrecciano con gli interessi personali e con la possibilità di condivisione e relazione tra pari.

(cfr. Taddeo G., *Cosa imparano online i ragazzi: le competenze digitali ignorate dalla Scuola*, «Agendadigitale.eu», ottobre 2019).

VERSO UN'ALFABETIZZAZIONE TRANSMEDIALE

Tali competenze, osservate e analizzate attraverso gli esempi e le osservazioni delle pratiche dei ragazzi, si trovano spesso all'incrocio tra formale e informale, e si presentano in forma inedita e impreveduta con un mix tra conoscenze curricolari, strategie di crescita e di socializzazione: si tratta delle cosiddette *character skills*.

Ecco allora l'importanza di chiedersi «che cosa resta fuori dai framework», ma che costituisce il collegamento, per i ragazzi, delle competenze con le loro passioni, relazioni, attitudini.





2. L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

LA NECESSITÀ DI UN INTERVENTO EDUCATIVO STRUTTURATO DEGLI ADOLESCENTI E DEI GIOVANI

- Un'indagine, condotta **dall'Osservatorio Scientifico** del *Movimento Etico Digitale* (la sesta edizione è del 2023) e che ha coinvolto oltre 2000 studenti tra gli 11 e i 18 anni, ha analizzato la questione del **rapporto tra le giovani generazioni e il mondo digitale**: se da un lato emerge un diffuso **ottimismo** rispetto alle potenzialità dell'innovazione tecnologica, dall'altro permangono **lacune formative** che è necessario colmare per consentire ai ragazzi di affrontare in modo consapevole le sfide del futuro.
- L'obiettivo del Movimento, attraverso il progetto *Social Warning*, è quello di **garantire una navigazione sicura nel web**, in un momento in cui l'uso dei social network e delle piattaforme digitali è sempre più diffuso e poco controllato dagli adulti.

- L'indagine rivela che il 65,5% dei ragazzi non ha limiti sull'utilizzo dei social, con il 40% che naviga oltre 4 ore al giorno e uno su dieci che lo fa anche di notte.
- Stando a quanto dichiarato, due su tre non hanno regole familiari sull'uso dei social e ben il 26% (+5% rispetto all'anno scorso) si definisce “sempre connesso”.
- TikTok, Instagram, Youtube e Twitch risultano i social network maggiormente frequentati, a discapito di piattaforme come Facebook e Snapchat che perdono ulteriormente terreno.
- Tuttavia, il 75% dei ragazzi intervistati ha detto che ***nessuno ha mai spiegato loro cosa significhi concretamente essere una cittadina o un cittadino digitale.***

(cfr. <https://www.movimentoeticodigitale.it/>)

- In particolare, se da un lato i dati attestano l'esistenza di una visione aperta e propositiva del digitale, dall'altro evidenziano **una carenza di conoscenze che rende i giovani vulnerabili di fronte a rischi come fake news, cyberbullismo o uso indiscriminato dei dati personali.**
- Eppure, nonostante la presunta consapevolezza diffusa di cosa significhi essere cittadini digitali, **solo il 20,5% ha ricevuto una formazione organica e strutturata su questi temi.**
- Un deficit che le istituzioni devono colmare nel più breve tempo possibile con un aggiornamento dei piani di studio, integrando in modo trasversale le competenze digitali nel curriculum scolastico. Non basta infatti dotare le aule di device tecnologici, **è necessario formare gli studenti sui concetti chiave** legati alla sicurezza informatica, alla protezione dei dati, alla gestione attiva e critica dei social media.
- Proprio per questo, il Movimento ha evidenziato la ***necessità di un piano strutturato di educazione digitale per i giovani.***

ALCUNE SFIDE E PROSPETTIVE SUL PIANO DIDATTICO

A livello educativo e didattico, educare alla cittadinanza digitale, non significa solo attivare un piano di alfabetizzazione verso i nuovi media, ma soprattutto **formare una coscienza critica** al loro utilizzo, compreso quello sul piano della partecipazione più consapevole alla vita democratica.

Ciò comporta un impegno di **integrazione tra educazione formale, non formale e informale**, attraverso un'alleanza tra CFP, famiglie e gli altri soggetti educativi del territorio.

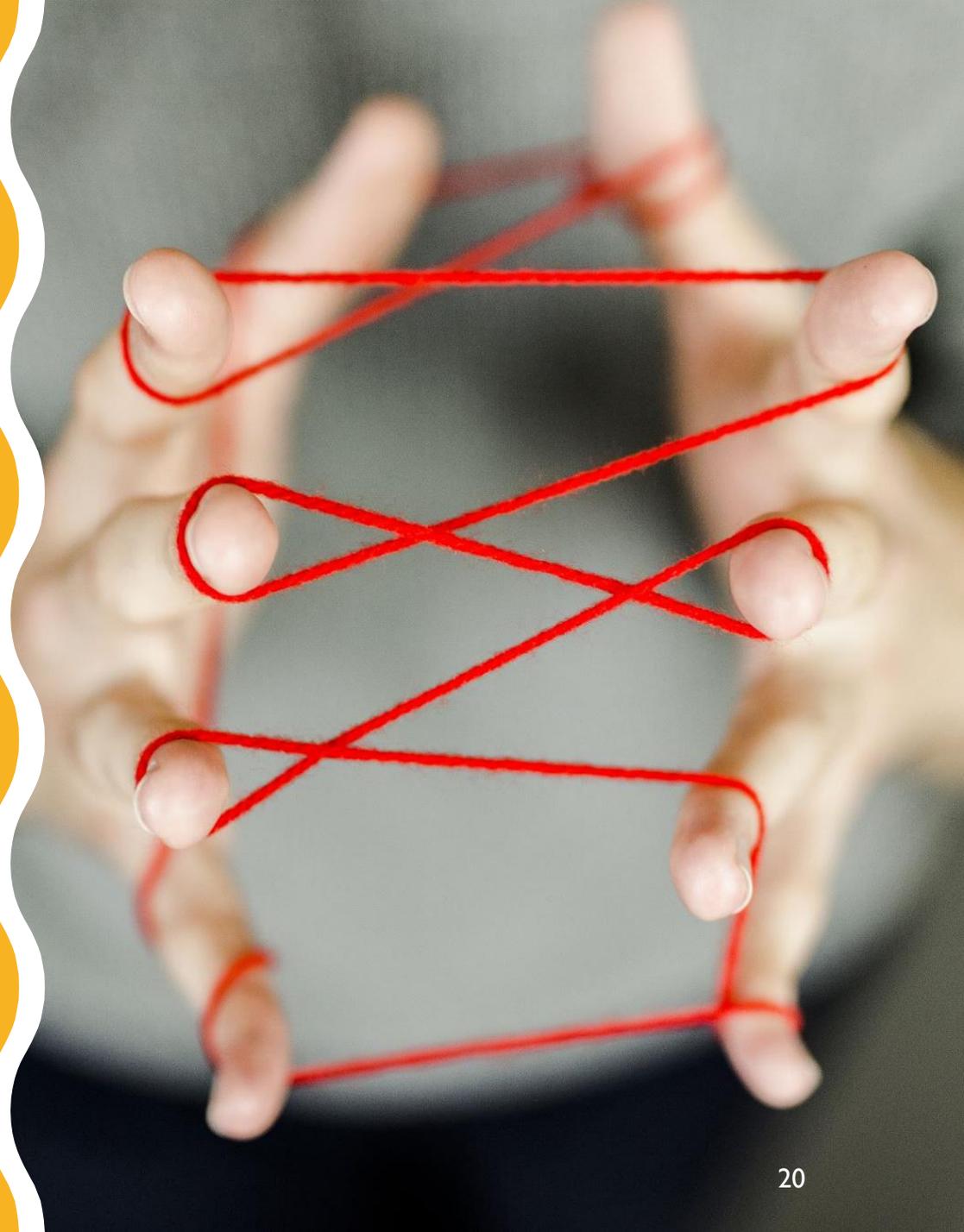
Si veda a questo proposito la riflessione di M.C. Averame, *Cittadinanza digitale. Partecipare consapevolmente alla vita on line*, Pearson, 2020, di cui riportiamo – nel seguito - un breve estratto:

Quando parliamo di **cittadinanza**, parliamo di qualcosa di cui i nostri allievi hanno avuto **esperienza**. Far parte di una comunità, sapere che vi sono norme da rispettare (scritte o meno), che vi sono leggi e punizioni, e contemporaneamente essere a conoscenza dei benefici che comporta appartenere al proprio gruppo rientrano in un processo di **apprendimento naturale**, su cui la scuola interviene integrando e proponendo definizioni corrette e approfondendo conoscenze, competenze e comportamenti.

Abbiamo visto come non sia intuitivo identificare cosa vuol dire essere “**cittadino digitale**” e quindi riconoscerne i benefici. Da una parte, esistono **framework** come il DigComp, dove vengono illustrate le attività che il cittadino digitale dovrebbe padroneggiare. Ma dall'altra, abbiamo anche in questo caso **competenze informali** che i nostri allievi già possiedono ma che probabilmente non riconoscono come abilità utili per partecipare alla vita online.

Si può utilizzare un approccio “*bottom-up*”, dal basso verso l'alto, che parte dunque da quanto già i ragazzi conoscono, e intervenire per migliorare e approfondire quanto percepiscono come propria capacità, ricollocandolo all'interno di un **quadro di riferimento**.

3. ALCUNE PROPOSTE DI ESERCITAZIONI RIEPILOGATIVE



ATTIVITÀ PER LE CLASSI PRIME

Prendendo spunto dal «manuale pratico per gli insegnanti» - **Educare alla cittadinanza digitale**, capitolo 9 – *consapevolezza online* (cfr. [testo in pdf](#))

a) **Consulta le proposte di esercitazioni e visiona i relativi materiali** (a p. 155)

Punto 9.1.5. Materiale necessario

- *Presentazione (diapositive)*
- *Esercitazione – Abbinamento parole*
- *Esercitazione – Abbinamento parole – ALTERNATIVA Esercitazione – Abbinamento parole – Soluzioni*
- *Esercitazione – Rischio o opportunità?*
- *Esercitazione – Rischio o opportunità? – Soluzioni Sondaggio*

b) **Parti dal sondaggio finale** (pp. 174-175) e, dopo aver sintetizzato i risultati, commentali con la classe

c) **Scegli una delle esercitazioni proposte** (es. abbinamento parole)

d) **Raccogli e sintetizza i risultati**, per poi discuterne con gli allievi.

ATTIVITÀ PER LE CLASSI SECONDE

Creare e gestire la propria identità digitale richiede di saper:

- proteggere la propria reputazione,
- gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali,
- rispettare i dati e le identità altrui;
- utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri.

Dividi la classe in gruppi.

- Dopo aver scelto in modo condiviso un personaggio pubblico, **chiedi ad ogni gruppo di creare il profilo digitale di questo personaggio**, a partire dai dati trovati in rete;
- Sollecita un confronto dei risultati emersi tra i vari gruppi,
- Promuovi una riflessione e dibattito sui risultati.

ATTIVITÀ PER LE CLASSI TERZE

Vi proponiamo due possibili esercitazioni, anche a scelta.

ESERCITAZIONE I - *Netiquette*

Molti ragazzi oggi frequentano la rete e partecipano a forum virtuali.

Questi forum hanno regole molto rigide e i ragazzi sono perfettamente consapevoli di che cosa li porti a essere bannati (= mandati via dal forum), o ripresi.

Provare a chiedere agli allievi stessi di elencare delle **norme di comportamento**, di ciò che è consentito o meno fare, per creare una sorta di **regolamento del comportamento civile in Rete** da adottare anche in classe.

Potete qui introdurre o approfondire il concetto di *netiquette* (termine tecnico di cui spesso i ragazzi sono ignari (cfr. anche *Lezione 2*)).

ESERCITAZIONE 2 - *Analizzare la veridicità di una fonte del web.*

- Dividete la classe in piccoli gruppi.
- Fate scegliere loro un argomento e/o soggetto
- Chiedete di ricercare una fonte autorevole sul tema scelto ed esplorarla.
- Fate poi compilare il test CRAAP, un **questionario** per la **valutazione delle fonti utilizzate**, adottato in ambito scolastico in tutto il mondo (**vedi pdf**).

CRAPP è un acronimo composto da cinque termini:

Currency (**attualità**), *Relevance* (**rilevanza**), *Authority* (**autorevolezza**), *Accuracy* (**accuratezza** o precisione), *Purpose* (**scopo**), che indicano parametri di valutazione.

Il questionario è composto da 50 item a cui far attribuire un punteggio di 0/1/2. Se la fonte non raggiunge un certa soglia di punteggio (solitamente 30/50esimi), non può essere adottata come valida.