



# La formazione delle competenze per un'educazione civica digitale

---

## Modulo 3

(unità 2 - lezione 2)



# Sommario

- 1) L'approccio all'educazione civica digitale: alcuni orientamenti dell'Unione Europea e del Consiglio d'Europa
- 2) La formazione delle competenze di cittadinanza per l'era digitale
- 3) Competenze digitali e democrazia: verso *l'e-democracy*



# 1. L'approccio all'educazione civica digitale

**Alcuni orientamenti dell'Unione Europea e del Consiglio d'Europa**

# L'educazione civica digitale: quale approccio?

Secondo Veronica Neri (2021), l'educazione alla cittadinanza digitale «non può che basarsi su un **approccio etico**, proprio **dell'etica della comunicazione**; cioè su **principi e valori** quali la **condivisione**, **accessibilità**, **trasparenza**, **responsabilità** e **co-responsabilità** che si rinnova continuamente in relazione alle evoluzioni tecnologiche e ai cambiamenti sociali».

Questo tipo di approccio ha dei riferimenti importanti anche a livello europeo, sia nell'iniziativa dell'**UE**, che in quella del **Consiglio d'Europa**.

# L'iniziativa dell'UE: il quadro europeo DIGCOMP *(Quadro Europeo delle Competenze Digitali)*

Nel 2013 l'Unione Europea ha enucleato un **quadro di riferimento per gli studenti**, articolato in **5 aree tematiche** (cui afferiscono 21 competenze digitali):

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Collaborazione e comunicazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Problem solving

L'UE ha anche definito un **quadro di riferimento per i docenti**, denominato DIGCOMP.edu (*Digital Competence Framework for Educators*).

Esso è declinato in **6 aree tematiche** e 22 competenze. (cfr. <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu> )

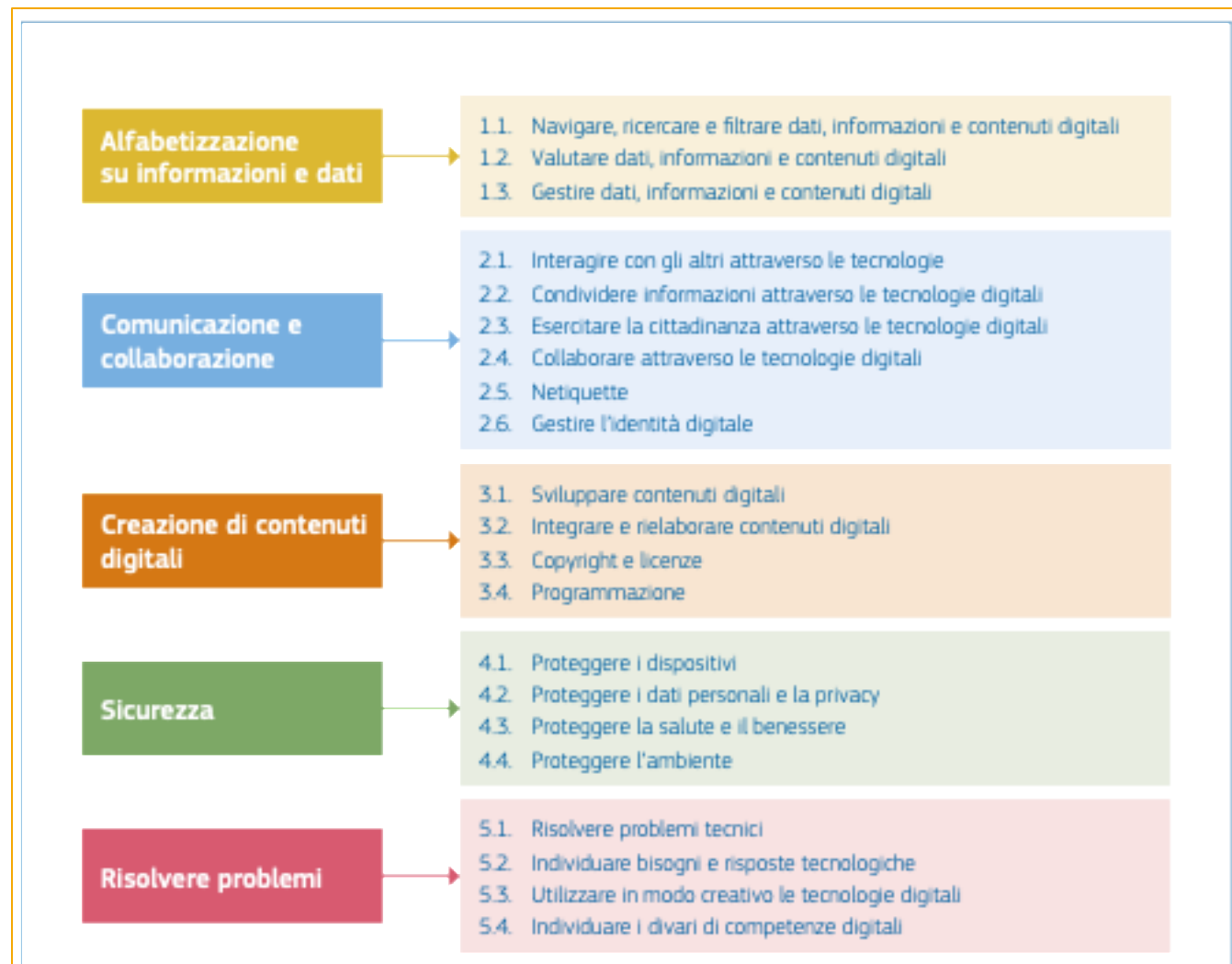


## DigComp 2.2 - Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini

Il «Quadro» è stato **aggiornato nel 2022**. In esso, a p.65, si trova anche un **riferimento diretto** al RFCDC (*Reference Framework*) del Consiglio d'Europa (2021), cioè al «**Quadro di riferimento delle competenze per la cultura democratica**» che definisce le competenze necessarie per partecipare efficacemente a una cultura della democrazia.

# Il modello concettuale del DigComp

L'aggiornamento della versione 2.2 del DigComp si concentra su "Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza». L'aggiornamento non ha però modificato i «**descrittori**» di riferimento. (vedi figura a lato).



Le prime tre aree riguardano le **competenze riconducibili ad attività e utilizzi specifici**.

**Le aree 4 e 5 sono invece “trasversali”,** in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta con mezzi digitali.





# Le iniziative del Consiglio d'Europa per il settore dell'istruzione e formazione professionale

- Già dal 2022, inoltre, il Dipartimento dell'Istruzione del **Consiglio d'Europa** ha avviato un progetto sull'implementazione dell'RFCDC (*Quadro di riferimento delle competenze per la cultura democratica*) **nell'istruzione e formazione professionale** (IFP), con l'obiettivo di elaborare linee guida a sostegno dello sviluppo di una cultura democratica nei sistemi di formazione professionale degli Stati membri.
- Questa iniziativa fa ora parte della strategia educativa del Consiglio d'Europa 2024-2030, "Gli studenti prima di tutto" , in cui si sottolinea ***l'importanza di integrare le competenze per una cultura democratica nell'istruzione e formazione professionale*** per promuovere un'educazione alla cittadinanza di qualità.

# Il «documento guida» per l'educazione alla cittadinanza nella IFP

Nel corso del 2022-2023, il Consiglio d'Europa ha sviluppato il **primo documento guida su RFCDC e VET** .

Questo documento prende anzitutto atto della **complessità dei sistemi VET in Europa**; i riferimenti principali riguardano lo sviluppo del curriculum, la natura diversificata dell'ambiente di apprendimento e le differenze nella capacità pedagogica degli insegnanti VET e dei formatori aziendali.

## Le principali osservazioni emerse in merito allo sviluppo delle «competenze per la cittadinanza» (CDC) :

- Nelle scuole e centri di formazione professionale, la CDC, anziché essere integrata come tema trasversale del curriculum, è spesso affidata a brevi corsi.
- Nella maggior parte dei paesi europei, la qualificazione degli insegnanti /formatori della formazione professionale o i requisiti per insegnare non includono il CDC o elementi del CDC.
- Le pratiche che favoriscono l'integrazione del CDC nella IFP includono – positivamente - **metodi pedagogici inclusivi** e la **partecipazione a organismi rappresentativi degli studenti**, che possono influire sulla governance delle istituzioni formative.

- Talora, le pratiche che favoriscono l'integrazione del CDC nel contesto lavorativo includono la **partecipazione degli apprendisti alle piattaforme di dialogo sociale** e seminari di educazione civica dedicati agli apprendisti.
- A livello di sistema, c'è bisogno di un consenso tra tutti i principali stakeholder per sviluppare una legislazione e dei programmi di studio pertinenti **come elemento visibile nei programmi di istruzione e formazione professionale**, nei contesti scolastici e aziendali.
- A livello organizzativo, **è necessaria una prospettiva condivisa per concordare aree di intervento e metodi**, ad esempio integrando elementi del CDC negli obiettivi e/o nei risultati di apprendimento.

# L'«anno europeo dell'educazione alla cittadinanza digitale»

I Ministri dell'istruzione dei paesi membri del Consiglio d'Europa hanno proclamato il **2025 come «anno europeo»** e hanno individuato come obiettivi principali della nuova strategia per l'istruzione 2024-2030 l'impegno a:

- rinnovare la **missione democratica e civica dell'istruzione,**
- rafforzare la sua **responsabilità sociale e la capacità di risposta,**
- far progredire l'istruzione attraverso una **trasformazione digitale basata sui diritti umani.**

The background of the slide is a blurred, teal-toned image of financial data. It features various types of charts, including a candlestick chart at the top and several line graphs below it. Some numbers like '92.97' and '1.38' are visible in the background. A solid orange horizontal bar is positioned above the title.

## **2. La formazione delle competenze nell'era digitale**

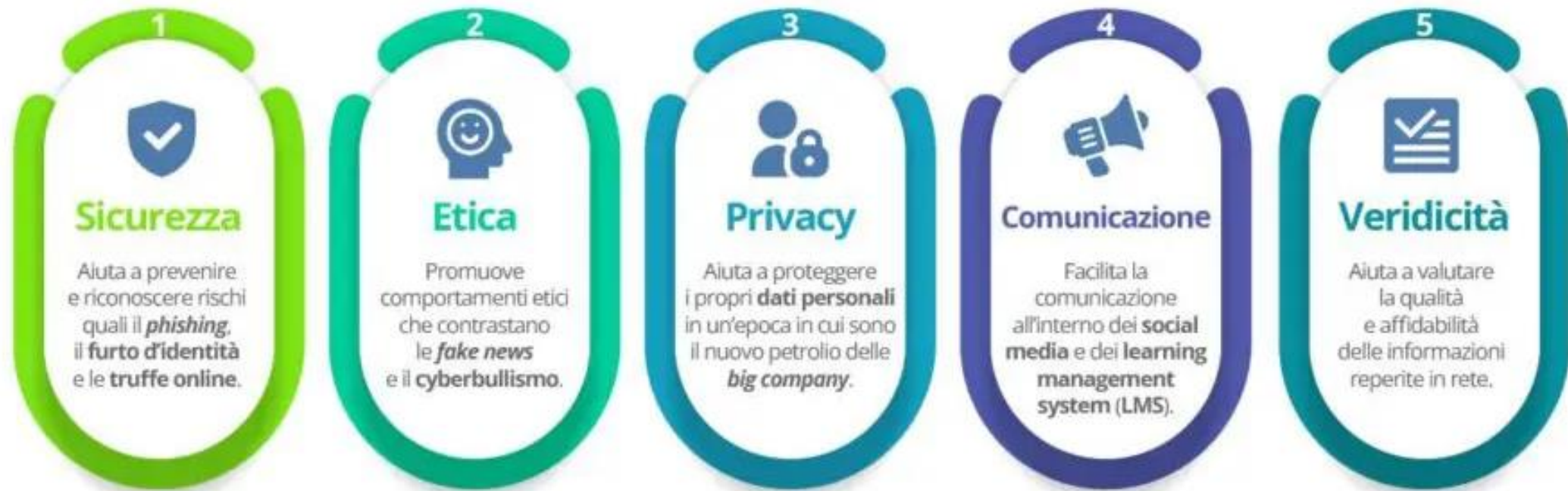
---

La sfida del "cittadino digitale"

# Essere «cittadini digitali» significa oggi:

- Saper usare efficacemente computer, tablet, smartphone, ma anche social network, app di messagistica istantanea, ecc.;
- Saper valutare e usare le informazioni reperibili in rete, distinguendo le fonti affidabili da quelle false o manipolatorie;
- Saper comunicare con gli altri internauti, rispettando la [netiquette](#);
- Saper proteggere la propria **privacy**, evitando di diffondere informazioni personali o dati sensibili senza il consenso;
- Saper rispettare la proprietà intellettuale e il diritto d'autore, citando le fonti quando opportuno e non copiando contenuti protetti da **copyright**; e infine,
- **Saper partecipare alla democrazia in modo attivo, anche attraverso le opportunità offerte dal web.**

# L'educazione alla cittadinanza digitale garantisce:





# Un'educazione alla cittadinanza digitale efficace dovrebbe formare non solo competenze tecniche, ma anche:

- prevenire rischi e pericoli, come il **cyberbullismo**, il **sexting**, le **truffe online**, il **phishing**, il **furto d'identità**, ecc.;
- promuovere una **cultura digitale sana**, imperniata sulla conoscenza e comprensione dei fenomeni che caratterizzano la società dell'informazione e della comunicazione;
- dar vita a una **cittadinanza attiva**, in grado d'intervenire nelle decisioni che riguardino la collettività;
- favorire l'**inclusione sociale e le dinamiche interculturali**, permettendo così di superare razzismo, xenofobia, barriere economiche, ecc.

Le diverse competenze per l'esercizio della cittadinanza digitale possono essere raggruppate in tre cluster principali:

- **«Essere online»**: si tratta delle competenze necessarie per accedere alla società digitale, esprimersi liberamente e utilizzare gli strumenti digitali in modo creativo e critico.
- **«Ben-essere online»**: si tratta delle competenze necessarie per impegnarsi positivamente nella società digitale e sviluppare un rapporto sano con la tecnologia.
- **«Diritti Online»**: si tratta delle competenze in materia di diritti e responsabilità dei cittadini in società complesse e diversificate in un contesto digitale, dove la privacy è protetta e la partecipazione attiva è autorizzata.

Anche il **DigComp 2.2** fornisce un diretto collegamento alla competenza di cittadinanza (2.3): «esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali».

I nuovi esempi cercano di illustrare questa connessione, evidenziando conoscenze, abilità e attitudini tra loro complementari



DIMENSIONE 1 • AREA DI COMPETENZA

**2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**

DIMENSIONE 2 • COMPETENZA

**2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI**

Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate

**DIMENSIONE 3 • LIVELLI DI PADRONANZA**

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;</li> <li>riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> </ul>
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;</li> <li>riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> </ul>
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale;</li> <li>indicare tecnologie digitali appropriate ben definite e sistematiche per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> </ul>
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;</li> <li>discutere su tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> </ul>
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale;</li> <li>utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> </ul>
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>variare l'utilizzo dei servizi digitali più opportuni per partecipare alla vita sociale;</li> <li>variare l'utilizzo delle tecnologie digitali più adeguate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> </ul>
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti l'esercizio della cittadinanza attraverso le tecnologie digitali;</li> <li>integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.</li> </ul>
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti l'esercizio della cittadinanza attraverso le tecnologie digitali;</li> <li>proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.</li> </ul>



### **3. Competenze digitali e democrazia: verso l'*e-democracy***

Significati e prospettive di una "democrazia digitale"

# Origini e significato di «democrazia elettronica» (o digitale)

*E-democracy* è un concetto introdotto negli anni Novanta dello scorso secolo nei paesi anglosassoni, come **strumento per rivitalizzare la relazione fra le istituzioni e la collettività**.

Con esso «si fa riferimento ad un **nuovo spazio di comunicazione, aperto dalle reti telematiche e costituito da un insieme di strumenti e modelli tecnologici volti ad accrescere la partecipazione dei cittadini ai momenti decisionali** dell'azione pubblica, nell'ambito di percorsi di rivitalizzazione della sfera del confronto tra istituzioni pubbliche, rappresentanti politici e cittadini elettori.

L'e-democracy riguarda, quindi, ***l'applicazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione a sostegno della partecipazione dei cittadini ai processi democratici*** più propriamente politici e, dunque, alla determinazione delle scelte pubbliche» (cfr. D'Avanzo, 2023, pp.3-4)

# Due possibili modelli operativi di democrazia digitale

Nel concetto di *democrazia digitale* si possono distinguere due modelli che hanno conseguenze pratiche rilevanti:

- 1) la **democrazia digitale diretta**, che consiste in un modello di democrazia in cui, puramente e semplicemente, i cittadini partecipano al processo legislativo al posto dei rappresentanti politici. In questo caso, quindi, i cittadini potrebbero direttamente decidere sulle questioni sottoposte al vaglio legislativo dando il proprio assenso o il proprio dissenso alle proposte tramite una piattaforma digitale.
- 2) la **democrazia digitale partecipata**, che consiste in un modello di democrazia che non si focalizza sulla riduzione del ruolo dei rappresentanti politici, ma piuttosto sull'incremento della partecipazione di tutti i cittadini allo sviluppo e all'indirizzo generale della politica.

# Possibili vantaggi della democrazia digitale

- Attraverso le tecnologie digitali, **i membri della comunità verrebbero chiamati a dare il proprio contributo allo sviluppo dell'indirizzo politico**, attraverso nuove proposte, o a **partecipare direttamente alla formazione dei testi legislativi, sempre attraverso l'utilizzo di una piattaforma informatica**, in grado di mettere in contatto virtualmente una pluralità di persone anche molto distanti tra loro.
- Mentre democrazia rappresentativa e democrazia diretta incarnano una partecipazione a carattere «intermittente», **le nuove tecnologie rendono i cittadini potenziali attori permanenti del processo democratico**.
- In molti casi, inoltre, ciò ha portato - in alcuni paesi europei - alla **nascita e sviluppo di movimenti politici nati direttamente in/attraverso la rete**.

# Alcuni possibili rischi della democrazia digitale

La democrazia digitale (DD) , tuttavia, presenta più di una criticità.  
In particolare:

- **la DD viene ritenuta generalmente inadeguata per l'assunzione di decisioni complesse**, sia per i tempi richiesti ad un adeguato coinvolgimento di tutti i cittadini, sia per il fatto che non tutti i cittadini potrebbero avere le competenze adeguate e dedicare tempo e impegno sufficiente.
- Esiste inoltre una **possibile vulnerabilità dei sistemi informatici utilizzati**, da cui potrebbe derivare una manipolazione dei voti, nonché una violazione del diritto di segretezza del voto, con conseguente ed evidente pericolo per la veridicità dei risultati ottenuti.



Come ha avvertito il giurista Franco Gallo, la «Rete si è imposta come il mezzo più rapido e continuativo di consultazione, informazione e contatto tra cittadini e quindi, almeno in astratto, come strumento apparente di maggiore partecipazione alla vita democratica. **Potenzialmente e teoricamente, i social network (...) e i blog canals potrebbero, dunque, aprire la via a forme di democrazia diretta deliberativa:** quella che, nel gergo degli internauti, dovrebbe costituire la Democrazia 4.0.

**Ciò è tuttavia di difficile, se non impossibile, realizzazione.**

**Il ricorso al canale telematico pone, infatti, numerose e complesse questioni che, se non risolte all'interno e nel contesto di una rinnovata democrazia rappresentativa, potrebbero pregiudicare il conseguimento dei vantaggi partecipativi».**

(cfr. Gallo F., *Può la democrazia digitale sostituire la democrazia rappresentativa?*, sul blog «Giustizia insieme», 2023)

# Il «*digital divide*» e il ruolo dell'educazione

- **La DD deve affrontare**, inoltre, **il *digital divide***, cioè il problema delle nuove disparità determinate dalla possibilità o meno di accedere alle tecnologie digitali e alle risorse dell'informazione e della comunicazione, in special modo alle reti digitali, che possono escludere dall'esercizio democratico milioni di persone.
- La questione, quindi, non è quanto Internet sia in grado di cambiare la vita politica, ma piuttosto **cosa possa motivare più persone a sentirsi cittadini di una democrazia, a partecipare in politica** e, per coloro dotati di accesso, a fare uso delle possibilità che la rete offre. Proprio per questo, riveste particolare una importanza l'educazione della cittadinanza alla democrazia. (cfr. D'Avanzo, 2020)

Per superare il *digital divide*, il Parlamento europeo ha molto insistito - nell'ultimo decennio - sul concetto di **inclusività**, cioè la necessità di «*neutralizzare la differenziazione fra utenti in funzione della loro capacità tecnologica*» (ad esempio, per l'accesso alle reti digitali).

Ecco allora che per garantire l'effettività al principio di eguaglianza sostanziale, occorre portare attenzione all'intero processo caratterizzante l'*e-democracy*:  
l'"*e-consultation*", l'"*e-petition*", l'"*e-deliberation*", l'"*e-budgeting*" e l'"*e-voting*".

(cfr. Formez PA, in <http://qualitapa.gov.it/customer-satisfaction/ascolto-e-partecipazione-dellutenza/e-democracy/>)

# Le nuove sfide della democrazia a livello europeo

- Gli ultimi anni hanno visto emergere **profonde sfide alla democrazia rappresentativa**, tra cui i gravi cambiamenti populistici e autocratici.
- In tale contesto, il *Gruppo europeo per l'etica delle scienze e delle nuove tecnologie* (GEE) è stato invitato dalla Presidente della Commissione Europea von der Leyen a fornire consulenza per affrontare le nuove sfide alla democrazia e a promuoverla.
- Il 20 giugno 2023 il GEE ha consegnato il proprio parere sul tema "**La democrazia nell'era digitale**", che contiene anche una serie di raccomandazioni.

Nel proprio parere, il GEE sottolinea i seguenti punti:

- **proteggere la democrazia nell'era digitale** richiede più sforzi rispetto alla lotta contro l'ingerenza elettorale o alla stretta attenzione alle tecnologie e alla privacy, anche se questi sforzi rimangono comunque importanti;
- **bisogna ripensare la democrazia in maniera più profonda, e lo stesso processo di deliberazione inclusiva sul significato della democrazia deve essere salvaguardato.** La democrazia può diventare rapidamente un guscio vuoto se non è sostenuta dai diritti fondamentali e dai valori che cerca di proteggere e promuovere;
- al di là dei **pericoli relativi alla manipolazione della formazione dell'opinione e del dibattito pubblico nello spazio digitale**, il GEE mette in guardia sulla **crescente dipendenza del pubblico dalle aziende tecnologiche per la fornitura di infrastrutture e servizi**. Occorre quindi rafforzare gli sforzi volti a garantire che gli sviluppi socio-tecnici siano guidati dall'interesse della società per il bene comune.

# Le principali «raccomandazioni» del GEE riguardano:

- Il maggiore **sostegno alla partecipazione pubblica, all'educazione civica, all'alfabetizzazione digitale critica e alla cittadinanza digitale inclusiva**;
- La regolamentazione coerente e di impatto per pratiche digitali al servizio di tutti;
- Il miglioramento del sostegno alle organizzazioni della società civile e ai professionisti dei media;
- L'innovazione finanziata con fondi pubblici per salvaguardare le risposte pubbliche dalle logiche di mercato.
- Il ruolo della diplomazia dell'UE per proteggere la democrazia e dare voce agli appelli della società civile per le persone e il pianeta.

# La «democrazia digitale» e la Costituzione italiana

- La democrazia digitale evoca l'utilizzo di strumenti digitali e tecnologici al fine di ***aumentare la partecipazione politica dei cittadini alle decisioni che li riguardano***, con lo scopo ultimo di avvicinarsi il più possibile ai loro interessi e bisogni.
- Questa finalità trova un suo riferimento anche nella Costituzione italiana, che, all'art. 118, co. 4, prevede il ***principio di sussidiarietà***, secondo cui è necessario che le decisioni siano assunte dal livello più vicino ai diretti interessati.

# Le applicazioni della democrazia diretta in Italia e la democrazia digitale

La Costituzione repubblicana ha introdotto **tre istituti di democrazia diretta**:

- **il diritto di petizione** di cui all'art. 50, secondo cui *“tutti i cittadini possono rivolgere petizioni alle Camere per chiedere provvedimenti legislativi o esporre comuni necessità”*;
- **le leggi di iniziativa popolare** di cui all'art. 71 co. 2, secondo cui *“Il popolo esercita l'iniziativa delle leggi, mediante la proposta, da parte di almeno cinquantamila elettori, di un progetto redatto in articoli”*;
- **il referendum**, che può essere abrogativo (art. 75), confermativo (art. 138), consultivo (art. 132).



Questi istituti necessitano comunque di un **soggetto intermediario** che si occupi della predisposizione del testo legislativo e/o che promuova l'iniziativa (ad esempio, i «comitati» promotori).

***L'utilizzo della tecnologia sembrerebbe aprire le porte a nuove forme di democrazia diretta e un superamento, almeno in parte, dei suoi principali limiti,*** consentendo una riunione, se pur virtuale, di tutti i soggetti interessati ed una loro attiva partecipazione nelle decisioni.

Tuttavia, la possibilità della partecipazione digitale sarà legato sia alle **innovazioni da apportare alle piattaforme democratiche online**, sia alla ***volontà politica di istituzionalizzare a livello costituzionale le nuove forme deliberative.***



Anche in Italia si sta tentando questa strada, soprattutto verso:

- L'adozione del **voto elettorale elettronico** (ma per ora solo in via sperimentale)
- La **partecipazione ad iniziative referendarie** (sottoscrizione) **e/o a consultazioni** dei cittadini, tramite il ***ricorso alla firma digitale*** (utilizzando lo SPID, *Sistema Pubblico di Identità Digitale*).

# SCHEDA RIEPILOGATIVA PER LA RIFLESSIONE GLI STUDENTI

- Il **futuro della democrazia digitale è promettente**, grazie all'uso di tecnologie che stanno già cambiando il modo in cui le persone partecipano alla vita democratica, dando vita a nuovi modelli di ***citizen engagement*** sempre più inclusivi e trasparenti.
- «**Praticare la democrazia a scuola ogni giorno significa riconoscere il potenziale trasformativo e la voce dei giovani e delle giovani**, non solo nei momenti di partecipazione previsti dalla normativa, ma trasversalmente alle diverse discipline affrontate, così come ai progetti implementati a scuola in collaborazione con la comunità educante di riferimento» (Piccioli, Reier, 2022,p.194).

Cfr. Piccioli M.S. , Reier C., *Partecipazione di studenti e studentesse: una sfida nell'ambito della governance scolastica*, IUL Research, 5 (2022), pp.181-197

# ESERCITAZIONE DI SINTESI

## PER LE CLASSI PRIME

Partendo dalla scheda didattica della Zanichelli su «*Cyberbullismo: un'arma virtuale che ferisce realmente*», provate a:

- **far discutere gli allievi sul significato e sui comportamenti collegabili al cyberbullismo,**
- **farli riflettere sul collegamento tra questi comportamenti bullistici e le condizioni di partecipazione attiva di tutti alla vita di classe.**

## PER LE CLASSI SECONDE

Provate a far riflettere i vostri allievi sul senso e le modalità della democrazia in classe, a partire dalle **forme di rappresentanza dei giovani**.

Se ritenete, potete avvalervi della «scala di partecipazione» allegata (ideata dallo psicologo americano S.R. Arnstein).

Nel mondo della scuola secondaria di secondo grado viene sempre più incoraggiato l'esercizio della rappresentanza studentesca in tutte le sue forme. Il recente DM 183/2024 "Linee guida per l'insegnamento trasversale dell'educazione civica" segnala il **valore della rappresentanza, come percorso di crescita nell'esercizio della cittadinanza attiva**.

*Nella leFP non esistono dei veri obblighi di rappresentanza degli allievi, come ad esempio le «Consulte degli studenti».* Tuttavia esperienze di questo tipo sono diffuse in molti CFP e, comunque, sarebbero auspicabili.

**Proponete ai vostri allievi di pensare a come organizzare un voto elettronico per poter eleggere e far funzionare una rappresentanza degli allievi di tutto il CFP.**

Figura 2. Scala della partecipazione



Fonte: Nanz P., Fritsche M., *La partecipazione dei cittadini: un manuale. Metodi partecipativi: protagonisti, opportunità e limiti*, Edizione italiana a cura dell'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna Bologna, 2014, p.41.

# PER LE CLASSI TERZE

Partendo dall'esempio della scheda Rizzoli sulla **web democracy**, (riportata a lato) provate ad adattare l'attività di *debate* con gli allievi.

## RIFLETTI & ARGOMENTA

Organizzate un dibattito sul tema della web democracy in classe prendendo spunto dalle argomentazioni proposte nella tabella.

Formate due squadre, una che argomenti a favore del "sì" e una a favore del "no". Ciascuna squadra svolgerà un lavoro preliminare raccogliendo materiale utile per affrontare il dibattito (informazioni, articoli di cronaca,

statistiche ecc.) e delegherà due o tre oratori al dibattito, che dovranno presentare gli argomenti a favore della propria tesi e confutare gli argomenti sostenuti dalla squadra avversaria. Il lavoro svolto dalle due squadre sarà valutato da una giuria di tre studenti, scelti prima del dibattito e che per questo non fanno parte di nessuna squadra. Il loro compito sarà quello di valutare non la tesi ritenuta più giusta tra le due, ma quella argomentata meglio.

### Web democracy: argomenti a confronto

Perché sì	Perché no
<ul style="list-style-type: none"><li>• I cittadini non si sentono più rappresentati dai partiti politici e dai loro esponenti</li><li>• La democrazia diretta permette a tutti i cittadini, attraverso gli strumenti digitali, di decidere quotidianamente le leggi del proprio Paese, in una sorta di referendum continuo</li><li>• La democrazia diretta consente di realizzare appieno la sovranità popolare, un principio che è previsto dalla nostra Costituzione</li><li>• Il voto elettronico da casa favorirebbe anche la partecipazione delle persone che hanno problemi di mobilità</li><li>• La possibilità di utilizzare le piattaforme dei social media faciliterebbe il dialogo tra i rappresentanti eletti e i cittadini</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'attività politica deve essere svolta da persone che hanno le necessarie competenze: se si consentisse a tutti di poter decidere, molte situazioni delicate finirebbero per essere affidate a persone impreparate e non competenti</li><li>• Gli uomini più ricchi nel mondo, oggi, non sono più banchieri e petrolieri ma gli imprenditori "digitali", che hanno inventato Google, Facebook ecc. Questi soggetti sono in grado di profilare gli utenti della rete, non solo ai fini commerciali, ma anche per manipolare gli orientamenti culturali, ideali e politici, decretando il successo o l'insuccesso di una proposta politica</li><li>• Le piattaforme di democrazia diretta spesso si sono rivelate un vero e proprio strumento di propaganda politica, perché i cittadini vengono influenzati nel loro giudizio già da come vengono poste le domande e finiscono quasi sempre per confermare le decisioni proposte dai leader politici</li><li>• Le esperienze di voto elettronico hanno già dimostrato la vulnerabilità del sistema, come successo in alcune elezioni presidenziali negli Stati Uniti</li></ul>