



Introduzione

Da ben vent'anni il nostro codice di comunicazione è in continua evoluzione in termini di tecnologie e strumenti digitali: lo smartphone, in italiano chiamato "Telefonino", ormai del telefono in senso stretto ha ben poco, ormai pensato per consentire un contatto pressoché continuo con la "rete". Lo smartphone ha acquisito un ruolo di primo piano nella quotidianità di ognuno toccando molteplici aspetti delle nostre relazioni sociali (collegamenti con banche, siti di e-commerce, strutture sanitarie, enti tributari etc). Ciò presupporrebbe che ogni persona abbia uno smartphone (o altro strumento digitale) e sappia usarlo adeguatamente e con consapevolezza, senza fare distinzione tra nativi digitali e immigrati digitali. Il problema però nasce quando l'uso non è adeguato e neanche consapevole, come succede spesso con i bambini e gli adolescenti, tra cui è sempre più diffuso il fenomeno di Hand-phone (avere sempre il telefonino in mano), che potrebbe portare anche a perdere il contatto con la realtà. Anche la Società italiana di pediatria, nella persona della pediatra Elena Bozzola, dice nel 2018 "E' in corso a Roma il 74esimo congresso di pediatria e come pediatri abbiamo ritenuto fondamentale rendere note le nostre raccomandazioni ufficiali sull'utilizzo di tablet, smartphone e in generale dei media device nei bambini molto piccoli. Questo per rendere consapevoli un po' tutti ma soprattutto mamma e papà dei possibili rischi sulla salute sia fisica che mentale dei bambini.

Noi come pediatri consigliamo di non utilizzare smartphone e tablet prima dei due anni di età, durante i pasti e prima di andare a dormire. Ovviamente siamo nel 2018, quindi non possiamo dire negare totalmente alla tecnologia, né tornare con un tuffo nella preistoria per cui non resta che promuoverne un uso mediato e moderato. Limitare, quindi, l'uso a meno di un'ora al giorno nei bambini tra i due e i cinque anni e a meno di due ore in quelli di età compresa tra i cinque e gli otto anni. Sicuramente sconsigliamo programmi che abbiano contenuti violenti e, soprattutto, l'uso di questi dispositivi per calmare o distrarre i bambini, quelli cioè che vengono chiamati cellulari pacificatori. Il bambino fa i capricci e allora in mezzo alla strada gli si consegna il tablet in modo da quietarlo.

Abbiamo fatto un'approfondita revisione di tutta la letteratura disponibile e ci siamo resi conto noi per primi, con stupore, che i bambini possono essere esposti a numerosi rischi sia fisici che mentali. Tra le varie conseguenze ritroviamo rischi per l'apprendimento, ci sono delle applicazioni che sono educative, ma ce ne sono tante altre che non aiutano il bambino a sviluppare il suo quoziente intellettivo, il suo apprendimento cognitivo. Possono avere conseguenze sul benessere generale ossia l'utilizzo di strumenti elettronici per più ore al giorno è associato all'aumento del peso, a problemi comportamentali e anche di postura. Il bambino assume a volte delle posizioni poco corrette capaci di causare dolori al collo, alle spalle e muscolari. Non dimentichiamo poi il disturbo del sonno."

Viene però spontaneo chiedersi "Perché un bambino dovrebbe possedere uno smartphone?". La risposta non è semplice in quanto entrano in gioco molti fattori spesso confusi e confusivi. In quanto, nonostante la legge 71 del 2017 abbia previsto degli specifici compiti da parte dell'Autorità Garante per la Privacy in materia di cyberbullismo (1), viene lasciata ai genitori, che



subiscono spesso pressioni dai bambini/ragazzi ma anche dalla pubblicità martellante, la difficile scelta del momento in cui acquistare lo smartphone ai propri figli.

Ruolo della scuola nello scenario attuale

Quando ci si riferisce al processo educativo e in modo particolare al ruolo della scuola, sorgono spontanee alcune domande, tra cui “quali ripercussioni può avere l’uso indiscriminato dello smartphone da parte di bambini e adolescenti?” o ancora “Perché si parla di cyberbullismo a scuola e cosa si può fare in proposito?”; bisognerebbe inoltre chiedersi se ha senso togliere lo smartphone agli studenti o proibirne l’uso nei locali scolastici, per evitare fenomeni di cyberbullismo, o non sarebbe forse meglio guidarli nell’uso di questi strumenti che comunque, volente o nolente, fanno parte della loro vita.

il termine “Cyberbullismo” (*cyberbullying* nella letteratura anglofona) indica *“qualunque forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d’identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti online aventi ad oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo”* (v. art.1, c. 2, l. 71/2017).

Per cyberbullismo si intendono, inoltre, la realizzazione, la pubblicazione e la diffusione on line attraverso la rete internet, chat-room, blog o forum, di immagini, registrazioni audio o video o altri contenuti multimediali, effettuate allo scopo di offendere l’onore, il decoro e la reputazione di una o più vittime, nonché il furto di identità e la sostituzione di persona operati mediante mezzi informatici e la rete telematica al fine di acquisire e manipolare dati personali, ovvero di pubblicare informazioni lesive dell’onore, del decoro e della reputazione della vittima (2)

Lo scenario, a questo proposito potrebbe non sembrare particolarmente incoraggiante ma, proprio per questo, la scuola è uno degli attori principali nella guida costante degli studenti, quali nuovi cittadini digitali, per “permettere loro di acquisire e consolidare le competenze specifiche utili a cogliere le opportunità e misurarsi con le sfide di una società analogico/digitale come quella in cui viviamo” (3). Si parla di competenze, in quanto la scuola italiana sta cambiando e il concetto di “competenza”, che presuppone conoscenze e abilità (4), sta acquisendo un significato centrale nella programmazione didattica, anche alla luce del curriculum verticale. Particolare importanza rivestono quindi le otto competenze chiave declinate dalle Raccomandazioni del Parlamento Europeo, prima nel 2006 e poi riviste nel 2018, che presuppongono innanzitutto un percorso che conduca lo studente durante gli anni di scuole ad essere consapevole e protagonista del proprio apprendimento.

Nonostante però “i numerosi cambiamenti registrati che hanno interessato le modalità di insegnamento e di apprendimento con un maggiore ricorso alle tecnologie, nonché la diffusione dell’insegnamento a distanza e dell’uso di dispositivi digitali mobili, ancora molto deve essere fatto



per educare all'esercizio di una cittadinanza attiva in società globali, mobili, digitali e sostenibili". (Agenda 2030 per lo sviluppo Sostenibile dell'ONU).

Il legislatore italiano, che ha recepito la Raccomandazione europea del 2006, ha previsto inoltre la competenza digitale all'interno dell'asse dei linguaggi in quanto elemento facilitatore dell'accesso ai saperi e potenziatore delle capacità espressive di ogni studente (5).

È quindi indubbio che, alla luce del nuovo scenario, si richieda ai docenti un forte impegno verso una rivisitazione della propria programmazione e dell'attività didattica che deve creare dei collegamenti continui con i problemi che la vita reale pone ogni giorno: l'uso consapevole delle nuove tecnologie rientra in quest'ambito. Infatti, il nuovo cittadino digitale deve possedere competenze che gli permettano quotidianamente, singolarmente o collettivamente, utilizzando sia l'elemento analogico sia quello digitale, di affrontare situazioni, portare a termine compiti, realizzare prodotti, risolvere problemi, nonché attivare e coordinare operativamente sapere, saper fare e saper essere. (3) Diventa quindi molto importante, per il raggiungimento degli obiettivi, che tutti i componenti della comunità educante collaborino, nel modo corretto e con l'adeguata e consapevole preparazione (6), per migliorare l'apprendimento e sostenere lo sviluppo delle competenze digitali. Tutto ciò senza trascurare la valutazione e convalida delle competenze acquisite, sia in termini di processo che di prodotto.

Si parla quindi di una didattica che, attraverso le Unità di Apprendimento, inviti lo studente ad affrontare i cosiddetti **compiti di realtà**, attraverso i quali è necessario confrontarsi con temi con cui si confronta e agisce tutti i giorni, in cui il digitale si integra con l'analogico. Questo processo prevede che lo studente, utilizzando creativamente e criticamente le conoscenze e abilità acquisite e mettendo in relazione più discipline possa realizzare dei prodotti, analogico-digitali, spesso spendibili nella pratica. La valutazione del prodotto è poi un aspetto molto delicato, in quanto dovrebbe avere duplice valenza: deve considerare le competenze acquisite dallo studente, ma anche deve essere una valutazione di profitto. In particolare, la valutazione per competenze dovrebbe essere effettuata attraverso una rubrica di valutazione con indicatori (7) e descrittori che permettano di valutare il prodotto finale (elaborati consegnati) e il processo seguito (analisi dei verbali compilati nei team), utilizzando i livelli base, intermedio e avanzato, tenendo altresì conto di diverse dimensioni:

- Metacognitiva e cognitiva → capacità di autovalutazione e consapevolezza riflessiva e critica
- Pratico operativa → saper usare in modo adeguato gli strumenti informatici e il linguaggio tecnico delle discipline coinvolte
- Relazionale → rispetto dei tempi, relazione con gli adulti e con i pari, socializzazione dell'esperienza.

Un modus operandi per la valutazione di profitto poi, potrebbe precedere per esempio, dopo la condivisione con il Consiglio di Classe, di considerare che il livello attribuito in precedenza al lavoro del team possa essere trasformato in voto attraverso una tabella di corrispondenza: ogni allievo avrà così una sua valutazione, tenendo anche conto di fattori come l'impegno, la presenza, il



raggiungimento del proprio obiettivo specifico, la precisione, il tutoraggio ai compagni maggiormente fragili dal punto di vista didattico (peer tutoring).

In Italia inoltre il MIUR sostiene le strategie innovative di insegnamento/apprendimento, tenendo conto che il sistema educativo è immerso nell'era digitale. Con **il Piano Nazionale Scuola Digitale** (8) che prevede diverse azioni riguardanti l'accesso, gli spazi e gli ambienti di apprendimento, l'identità digitale, l'amministrazione digitale, le competenze degli studenti, l'imprenditorialità e il lavoro, i contenuti digitali, la formazione del personale e l'accompagnamento, si pone l'accento innanzitutto sulle strutture e infrastrutture per permettano l'accesso alle tecnologie attuali e alla possibilità per tutti gli stakeholder (studenti, famiglie, docenti) di realizzare nuovi paradigmi organizzativi e didattici nell'ottica dell'apprendimento significativo.

Conclusioni

Al termine di questa breve panoramica, la quale non esaurisce il tema, ma vuole offrire spunti di riflessione e ricerca sul ruolo della scuola e dei docenti verso la cittadinanza digitale, anche nell'ottica della prevenzione dei sempre più diffusi episodi di prevaricazione, vorremmo indicare alcuni siti che possono permettere ai docenti un lavoro più efficace ed efficiente, con una preparazione di base più solida:

www.scuolavalore.indire.it si tratta di un archivio di progetti e buone prassi condivise: sono quindi proposte per la formazione continua dei docenti. All'interno del repository si trovano delle schede linkabili con percorsi didattici disciplinari e interdisciplinari, progetti, materiali di studio, problem solving, studi di caso.

www.metodologiedidattiche.it si tratta di una piattaforma creata dopo una ricerca di un gruppo di formatori; all'interno si possono consultare venticinque metodologie didattiche censite (il progetto è in evoluzione) contraddistinte da tessere colorate, all'interno delle quali sono presenti contenuti video e testo, nonché collegamenti a risorse esterne di approfondimento e casi concreti.

www.curriculummapping.it per la gestione di repertori di competenze e la consultazione della normativa di riferimento

www.piazzadellecompetenze.net (rete veneta sulle competenze) : progetto della Regione Veneto, dove si può trovare un esempio di format per progettare l'Unità di Apprendimento e consultare le buone pratiche da cui prendere spunto, all'interno di un repertorio di UdA relative alle competenze per la cittadinanza, tra cui anche alcune sull'uso improprio degli smartphone, che permetterebbe di coinvolgere la comunità scolastica allargata ai genitori e agli enti locali.

[Oilproject – we school](http://Oilproject-we-school) : piattaforma con materiali didattici utilizzabili e archivio di lezioni



Note

- (1) La legge 71/2017 prevede misure di prevenzione ed educazione nelle scuole, sia per le vittime che per gli autori di atti di cyberbullismo. Inoltre, i minori potranno chiedere l'oscuramento o la rimozione di contenuti offensivi senza dover informare i propri genitori. La richiesta va inoltrata al gestore del sito o al titolare del trattamento, e, in seconda battuta (questa volta a mezzo dei genitori), al Garante, che interverrà in 48 ore
- (2) Tratto da "Diritto.it "Bullismo e Cyberbullismo, proposte di interventi e contrasto al fenomeno" di Maesano Marco
- (3) Tratto da Sandra Troia "Dalla scuola alla cittadinanza digitale – Pearson 2018
- (4) Il Quadro Europeo dei Titoli e delle Qualifiche definisce:
 - Le **conoscenze** (tecniche e/o pratiche) come il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento; sono un insieme di fatti, principi, teorie pratiche relative a un settore di lavoro o di studio;
 - Le **abilità** sono le capacità di applicare conoscenze e di utilizzare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi: sono cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (comprendenti l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali e strumenti);
 - Le **competenze** (descritte in termini di responsabilità e autonomia) come la comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale.
- (5) DM n. 139 del 22 agosto 2007 "Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione" che, al proprio interno, individua anche le "**Competenze chiave di Cittadinanza**" da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria.
- (6) Importante a questo proposito è il riferimento a DIGCOMP (a Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe):
 - Quadro delle Competenze digitali per le organizzazioni educative (DigCompOrg)
 - Quadro delle competenze Digitali per i docenti (DigCompEdu)
- (7) Linee guida per la certificazione delle competenze: DM 742/2017 e Linee guida allegate alla circolare Ministeriale n.3/2015 "Adozione sperimentale dei nuovi modelli nazionali di certificazione delle competenze nelle scuole del primo ciclo di istruzione"
- (8) www.istruzione.it > scuola_digitale

Bibliografia di riferimento

Sandra Troia – Dalla scuola alla cittadinanza digitale – Pearson 2018

Ilaria Caprioglio – Cyberbullismo. La complicata vita sociale dei nostri figli iperconnessi – Il Leone Verde 2017

Giuseppe Lavenia – Mio figlio non riesce a stare senza smartphone – Giuntiedu 2019

Giuseppe Maiolo – Mio figlio tra bullismo e cyberbullismo - Giuntiedu 2019



Anna Fogarolo – Il WEB è nostro – Erickson 2016

A cura di Piero Jarre e Federico Bottino – Sloweb: piccola guida all'uso consapevole del web – Golem edizioni 2017

Elena Buccoliero, Marco Maggi - Contrastare il bullismo, il cyberbullismo e i pericoli della rete: manuale operativo per operatori e docenti dalla scuola primaria alla secondaria di secondo grado – FrancoAngeli 2017

Roberto Trinchero – Costruire, valutare, certificare competenze: proposte di attività per la scuola – FrancoAngeli 2012