



DigiEdu4all

DIGITAL EDUCATION FOR ALL

**APPRENDIMENTO
DIGITALE senza
LASCIARE INDIETRO
NESSUNO**

RINGRAZIAMENTI

Editore: Progettomondo

Autori: Marina Lovato, Federica Manfrini, Agnese Piva, Vittoria Frigerio (Progettomondo), Javier Saborido (Madre Coraje)

Revisione: Pete Stevens (GRYD), Fausta Cadei, Chiara Girelli (Istituto M. Sanmicheli), Alexandra Steffi, Susanne Weber, Monika Tesch (Berufsschule für Bürokaufleute Wien), Elisabeth Hasiweder, Barbara Strassern (LIBS.HAK.HAS Linz), Pablo Ruiz, Elena Ridaó (FP Ergos)

Traduzioni: Marina Lovato, Javier Saborido, Gabriele Hofmüller

Layout e impostazione grafica: Pete Stevens (GRYD)



DigiEdu4All- Migliorare l'utilizzo del digitale per dar voce a TUTTI gli studenti (2020-1-AT01-KA226-SCH-092650) è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea.

Questo documento riflette le opinioni dell'autore; la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui contenute.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Documento rilasciato sotto la licenza 'Attribution-ShareAlike 4.0 International' (CC BY-SA 4.0)

Indice

INTRODUZIONE - Il Progetto DigiEdu4All	4
PARTE PRIMA : CONOSCI	7
<i>Digital e Media Literacy</i>	7
1.1 L'impatto del COVID-19 sull'educazione	7
1.2 Il rischio di esclusione da una prospettiva globale e locale	11
1.3 Media e Digital Literacy	18
1.4 Cittadinanza digitale: principi e strumenti	21
Il concetto di cittadinanza digitale è cruciale nello sviluppo delle competenze chiave descritte.	21
PARTE SECONDA: PROGETTA	24
<i>Approccio anti discriminazione</i>	24
2.1 Un approccio per l'inclusione: l'educazione alla cittadinanza globale	24
2.2 L'educazione tra Inclusione e rischio di Discriminazione	25
2.3 8 PASSI PER ESSERE UN INSEGNANTE DIGITALE INCLUSIVO	29
2.4 Uso di webcam e privacy	41
PARTE TERZA: AGISCI	42
<i>Partecipazione ed Empowerment nello spazio digitale</i>	42
3.1 Uno strumento di valutazione dell'inclusione: presentazione	42
3.2 Lo strumento di valutazione DigiEdu4All: come usarlo	44
3.3 Il ruolo dell'impegno dei genitori per l'inclusione	47
3.4 Suggerimenti per il coinvolgimento dei genitori	49

DigiEdu4All -

INTRODUZIONE - Il Progetto DigiEdu4All

Con la chiusura delle scuole dovuta alla pandemia Covid-19, è diventato ancora più evidente come la disuguaglianza sociale nell'educazione sia una delle sfide principali di molti Paesi EU. Appare chiaro come la didattica digitale rischi di accrescere ulteriormente le disuguaglianze educative e l'esclusione sociale. Questo colpisce particolarmente gli studenti a rischio o che si trovano in condizione di svantaggio. Sappiamo che uno dei principali ostacoli per il successo scolastico degli studenti deriva dal background economico ed educativo delle loro famiglie, aspetto ancora più rilevante della loro storia di migrazione. Quando si trovano a seguire la scuola a distanza, la disponibilità di devices digitali adeguati, una rete internet stabile e uno spazio adeguato per seguire lo studio si trasformano in fattori che influenzano il successo del loro percorso.

Il progetto Erasmus+ DigiEdu4All analizza l'esclusione che si genera quando utilizziamo gli strumenti digitali nell'educazione; ricerca come questo si possa evitare e come si possa favorire l'inclusione di tutti gli studenti.

Il progetto riunisce 3 organizzazioni provenienti da Austria (Südwind), Italia (ProgettoMondo Mlal) e Spagna (Associazione Madre Coraje), con esperienza in strumenti innovativi per l'educazione alla cittadinanza globale, il partner Gryd Ltd (Regno Unito), esperto in e-learning, e 4 scuole secondarie superiori (HAK/HAS 1 Linz, BSBK Vienna, Istituto Sanmicheli Verona ed Ergos Sevilla).

Da un lato i partner di progetto hanno sviluppato strumenti e risposte pedagogiche per ridurre gli impatti negativi della didattica a distanza sull'equità educativa, ma- oltre a questo- hanno creato strumenti che aiutino a vedere nell'educazione digitale un'opportunità per pensare fuori dagli schemi e includere nella pratica scolastica nuove competenze e abilità degli studenti. Inoltre hanno offerto ai docenti formazione e strumenti per comprendere meglio i bisogni e i talenti dei propri studenti.

All'interno di un partenariato composto da 4 scuole professionali di Linz (AT), Vienna (AT), Verona (IT) e Siviglia (SP) e 3 ONG che lavorano nell'ambito dell'Educazione alla Cittadinanza Globale, supportate da un partner tecnico esperto di educazione digitale, in 2 anni di progetto si è riflettuto cercando di dare risposta alle seguenti domande:

- Che cosa possiamo fare per garantire che l'educazione digitale apra nuove opportunità piuttosto che essere un limite?
- Come possiamo sostenere in modo significativo il grande sforzo delle scuole nell'offrire percorsi di qualità per i propri studenti?

- Come possiamo integrare le competenze che gli studenti portano con sé, nonostante a prima vista non siano legate al curriculum scolastico in senso stretto?
- Cosa dobbiamo considerare quando progettiamo lezioni che prevedono l'utilizzo di strumenti digitali?

L'obiettivo generale del progetto è rafforzare le competenze pedagogiche digitali di insegnanti ed educatori, affinché possano offrire un'educazione inclusiva di qualità in contesti di apprendimento misti-online e in presenza-, sfruttando gli strumenti online e i principi della classe capovolta.

Questo approccio incentrato sullo studente deve offrire uno spazio di partecipazione durante l'intero processo di apprendimento e deve porre forte enfasi sull'empowerment e sulla motivazione degli studenti svantaggiati all'interno del sistema educativo.

Gli educatori e gli studenti hanno a disposizione informazioni e strumenti curati per migliorare l'apprendimento, l'alfabetizzazione digitale e la valutazione del livello di inclusività delle attività proposte.

Nell'ambito del progetto sono stati elaborati 4 strumenti, disponibili come open educational resources sulla piattaforma web DigiEdu4All:

1. un manuale didattico "L'apprendimento digitale senza lasciare indietro nessuno", dedicato all'educazione digitale inclusiva;
2. un corso di formazione per docenti "Migliorare l'alfabetizzazione digitale dando voce a TUTTI gli alunni";
3. una piattaforma digitale sull'alfabetizzazione digitale "DigiEdu4All" con un toolkit e uno strumento per la creazione di unità didattiche che fornisce a docenti e studenti informazioni e strumenti per migliorare l'apprendimento e l'alfabetizzazione digitale in Europa;
4. un toolkit per valutare l'inclusività delle unità didattiche digitali e miste, basato sull'approccio dell'educazione alla cittadinanza globale e composto da un manuale per docenti ed educatori su come valutare l'inclusività e una web app "digital glasses" per testare gli strumenti di valutazione e favorirne l'applicazione da parte degli insegnanti.

Queste linee guida hanno l'obiettivo di supportare docenti ed educatori nello sviluppo di attività educative inclusive con i loro studenti. È strutturato in tre parti:

- Parte 1: **Conosci**

Offre uno sguardo al quadro sociale e pedagogico emerso in questi ultimi anni in seguito all'emergenza Covid-19. Analizza i rischi di esclusione nell'educazione e il ruolo della digitalizzazione in questa nuova epoca.

- Parte 2: **Progetta**

In questo capitolo cerchiamo di fornire possibili risposte su come promuovere l'inclusione nell'educazione. L'educazione alla cittadinanza globale è un approccio che promuove l'inclusione. Questa parte presenta 8 passi con specifici di attività per diventare un insegnante digitale inclusivo.

- Parte 3: **Agisci**

In questa sezione troverai uno strumento di valutazione dell'inclusione e come utilizzarlo. Un focus specifico è posto sul rafforzamento del coinvolgimento delle famiglie.

PARTE PRIMA : CONOSCI

Digital e Media Literacy

1.1 L'impatto del COVID-19 sull'educazione

8 numeri sull'impatto del COVID-19 sull'educazione¹:

1. Più di **1 miliardo di bambini rischiano di rimanere** indietro a causa della chiusura delle scuole.
2. Nella scuola superiore, circa **220 milioni di studenti sono stati colpiti a livello globale** a causa dell'interruzione causata dal COVID-19,
3. La chiusura delle scuole ha colpito **188 paesi**.
4. Oltre il **90% dei paesi ha adottato politiche di apprendimento a distanza digitale e/o digitale**.
5. **Solo il 60 % dei paesi ha adottato l'apprendimento digitale a distanza** per l'educazione dell'infanzia.
6. **Il 31 % degli studenti in tutto il mondo (463 milioni) non è stato raggiunto** dalle politiche di apprendimento a distanza attraverso Internet, a causa della mancanza di attrezzature tecniche di base a casa o perché non sono stati esclusi dalle politiche adottate.
7. **Il 34,4% degli studenti non aveva un posto tranquillo dove studiare**.
8. **Il 18% dei docenti** ha riferito di avere un bisogno formativo per ampliare le proprie **competenze digitali**.

Il mondo di oggi è sempre più **interconnesso**, quindi aumentano anche i rischi che dobbiamo affrontare. La pandemia COVID-19 non si è fermata ai confini nazionali. Ha colpito persone a prescindere dalla loro nazionalità, livello di istruzione, reddito o genere. Ma lo stesso non è avvenuto rispetto alle sue conseguenze, che hanno **colpito più duramente i gruppi più vulnerabili**.

L'educazione non fa eccezione. Gli studenti provenienti da contesti privilegiati, sostenuti dai loro genitori e con le competenze adeguate per apprendere, hanno avuto la possibilità di continuare a perseguire i propri obiettivi oltre le porte chiuse della scuola grazie ad opportunità di apprendimento alternative. Coloro che provenivano da condizioni **svantaggiate** sono invece spesso rimasti **esclusi** quando le loro scuole chiudevano.

¹ <https://data.unicef.org/topic/education/covid-19/> e OECD, 2019

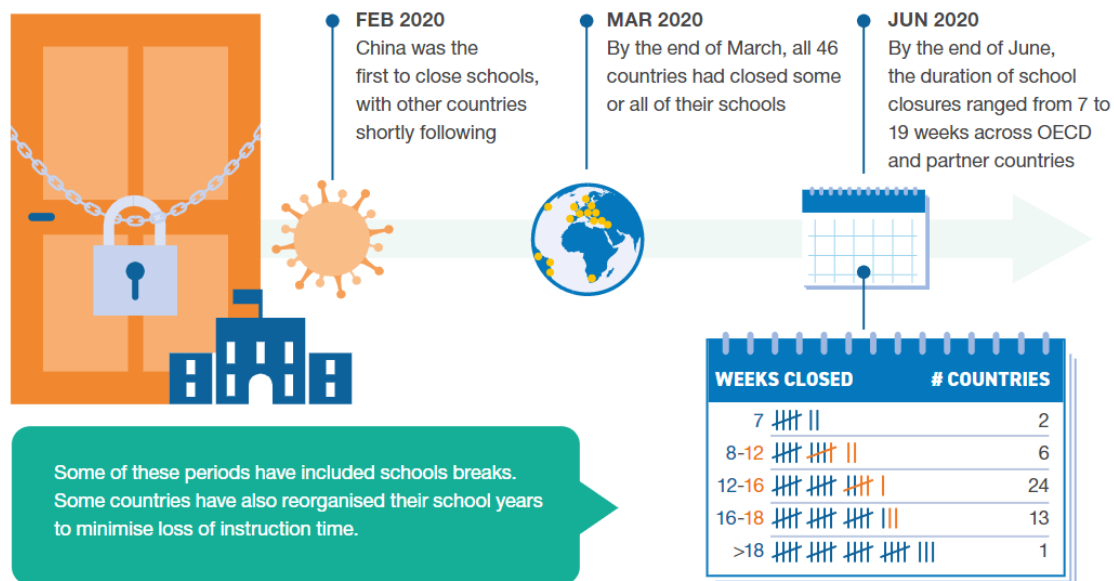
I lockdown imposti dalla pandemia hanno interrotto l'educazione scolastica nella maggior parte dei paesi OCSE a livello nazionale; nella maggior parte dei casi tale chiusura si è protratta per almeno 10 settimane.



PER SAPERNE DI PIÙ

<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse#schoolclosures>

Across the 46 OECD and partner countries covered in *Education at a Glance*...

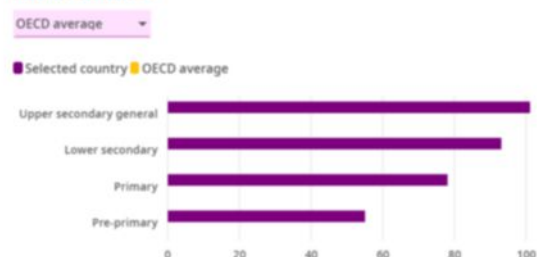


— Explore your country

During the COVID-19 pandemic, many schools were closed for varying lengths of time, as part of emergency containment measures. The shift to remote learning was particularly challenging for students and young adults from disadvantaged backgrounds and will also have a greater impact on their future learning outcomes and future earnings. Some countries expressly chose to keep schools open to reduce inequalities, while others were not able to do so for a range of policy reasons.

Learn more about countries' educational systems, resources and performances. Click for country notes from **OECD Education at a Glance 2021**: Argentina, Australia, Austria, Belgium, Brazil, Canada, Chile, China, Colombia, Costa Rica, Czech Republic, Denmark, Estonia, Finland, France, Germany, Greece, Hungary, Iceland, India, Indonesia, Ireland, Israel, Italy, Japan, Korea, Latvia, Lithuania, Luxembourg, Mexico, Netherlands, New Zealand, Norway, Poland, Portugal, Russian Federation, Saudi Arabia, South Africa, Slovak Republic, Slovenia, Spain, Sweden, Switzerland, Turkey, United Kingdom, United States.

Number of days when schools were fully closed during the pandemic



Note: From 1 January 2020 and 30 May 2021. Number of instructional days excludes school holidays, public holidays and weekends. • Source: OECD (2021), *The State of Global Education, 18 Months into the Pandemic*

Durante la pandemia, **l'apprendimento a distanza** è diventato l'unica soluzione per l'educazione, ma le opportunità offerte dalle tecnologie digitali non sono state accessibili a tutti allo stesso modo.

Nei percorsi di istruzione superiore, circa **220 milioni di studenti** in tutto il mondo sono stati colpiti dalle chiusure imposte dalla pandemia, ponendo i rappresentanti politici e le istituzioni scolastiche di fronte a sfide senza precedenti: mitigare le carenze nell'apprendimento, implementare l'apprendimento a distanza, riaprire le scuole in sicurezza e garantire che gli studenti più vulnerabili e svantaggiati **non siano lasciati indietro**².

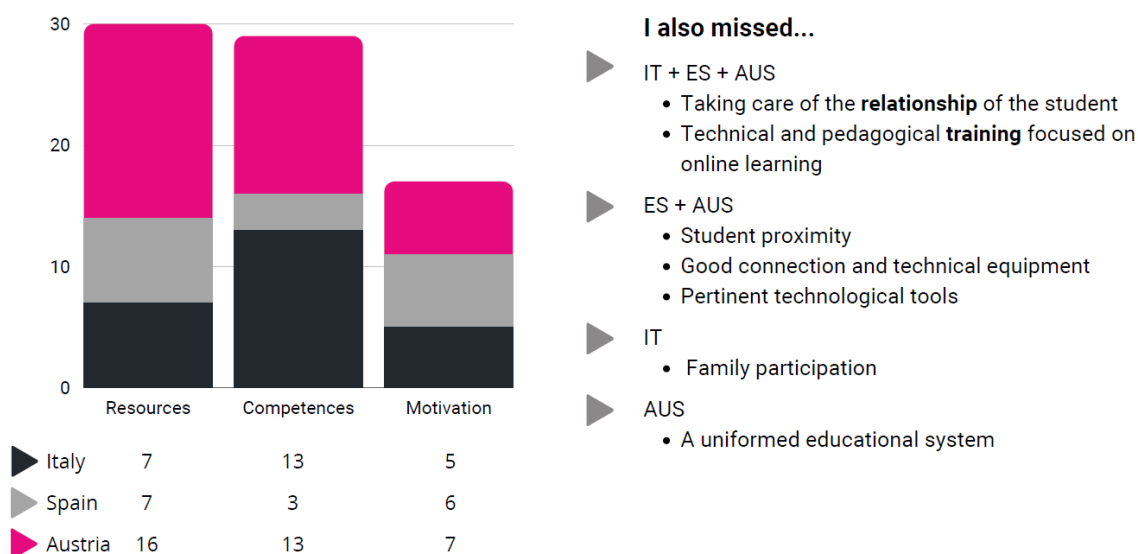
La crisi COVID-19 ha colpito in un momento in cui la maggior parte dei sistemi educativi coperti dal programma 2018 dell'OCSE *per la valutazione internazionale degli studenti (PISA)* si rivelavano non preparati per accrescere le opportunità di apprendimento digitale. Un quarto dei Dirigenti scolastici dei Paesi OCSE affermava che la carenza o l'inadeguatezza della tecnologia digitale ostacolava il processo di apprendimento nel breve e lungo periodo, una cifra che variava dal 2% a Singapore al 30% in Francia e in Italia (OCSE, 2019). Queste cifre possono persino sottovalutare il problema, considerando che non tutti i Dirigenti scolastici dei Paesi OCSE sono consapevoli delle opportunità che la tecnologia moderna può offrire nel campo dell'educazione.

Le competenze ICT sono particolarmente importanti considerando il cambiamento radicale verso l'insegnamento online avvenuto durante la pandemia in molti paesi OCSE. Anche prima della crisi, i docenti avevano segnalato un forte bisogno di formazione nell'uso delle ICT: solo il **60% dei docenti ha ricevuto una formazione professionale nell'ambito delle ICT nel 2019**, mentre il **18% ha segnalato un elevato bisogno formativo in questo settore** (OCSE, 2019). Questi numeri evidenziano che i docenti necessitano di continui aggiornamenti per migliorare con continuità le proprie competenze per poter innovare i propri metodi di insegnamento e adattarsi alle rapide trasformazioni del 21° secolo.

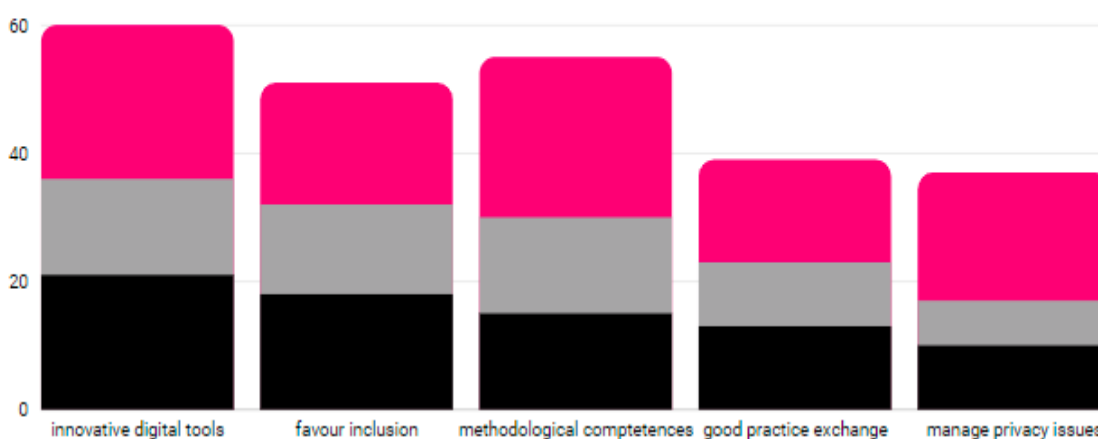
Sulla base dei principali studi e documenti, DigiEdu4All ha analizzato la situazione vissuta dai docenti durante la pandemia in Italia, Austria e Spagna. L'insegnamento online è ritenuto abbastanza flessibile e potenzialmente potrebbe essere un'opportunità per gli studenti, ma la mancanza di contatto umano e le difficoltà nel ricevere feedback dagli studenti sono emersi come i principali elementi di disagio durante l'insegnamento online. Gli insegnanti hanno inoltre confermato la necessità di migliorare le proprie competenze e acquisire nuovi strumenti e metodologie.

² Farnell, T., Skledar Matijević, A., Šćukanec Schmidt, N. (2021). 'The impact of COVID-19 on higher education: a review of emerging evidence', NESET report, Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi: 10.2766/069216

In your experience, what do you miss when teaching online?

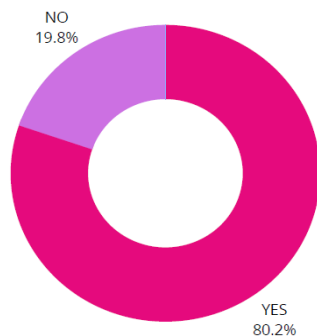


Thinking about training teachers, what issues do you think are the most important to be developed?



Do you think that distance learning affected your students' social attitudes?
(e.g. care, empathy, respect, tolerance...)

▶ IT = YES: 23 / NO:4
▶ ES = YES:16 / NO: 3
▶ AUS = YES: 26 / NO: 9



YES, it affected students' social attitude

in **positive** way:

- In all countries, teachers said that students are more **responsible, respectful** and **inclusive**.

in a **negative** way:

- lack of **respect** for teachers
- lack of **group value**: among students there is a **feeling of loneliness** and it was more difficult to interact with companions
- increased **sense of anxiety** and shy students became even more shy
- in the home environment it is difficult for students to enter in the **school context**

NO, it doesn't affected students' social attitude because according to some teachers students are **already experts** in this digital way of communicate.

1.2 Il rischio di esclusione da una prospettiva globale e locale

La pandemia ha accresciuto le disuguaglianze globali e la crisi ha esacerbato le disuguaglianze nell'educazione in tutto il mondo (*The State of the Global Education Crisis, UNICEF, UNESCO, World Bank , 2021*), non solo nei paesi a basso reddito ma anche nei paesi a più alto reddito. Gli studenti che erano già a rischio prima della pandemia sono stati i più colpiti con potenziali conseguenze sull'insuccesso scolastico e sull'abbandono scolastico.

Durante la pandemia, sono stati condotti studi rivolti agli studenti.

Sebbene la rapida fornitura di un programma di insegnamento a distanza di emergenza sia stata valutata positivamente dagli studenti nel complesso, una percentuale significativa di studenti ha incontrato serie difficoltà nel proprio percorso di apprendimento. Quasi la metà degli studenti ritiene che il proprio **rendimento scolastico sia peggiorato** con la didattica a distanza e più della metà degli studenti intervistati³ ha riferito di aver sofferto un carico di **lavoro maggiore** con il passaggio all'insegnamento online. **L'accesso ad adeguati strumenti di comunicazione online e ad Internet** rimane ancora, a distanza di tre anni, una sfida per alcuni studenti, così come il loro **livello di competenze digitali**. Infine, la pandemia ha significato anche **nuove sfide per il benessere psicologico ed emotivo degli studenti**, che spesso hanno dovuto affrontare

³ Farnell, T., Skledar Matijević, A., Šćukanec Schmidt, N. (2021). 'The impact of COVID-19 on higher education: a review of emerging evidence', NESET report, Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi: 10.2766/069216

emozioni negative come noia, ansia, frustrazione e rabbia con effetti anche sullo studio.

Secondo alcuni comunicati dello Spazio europeo degli Istituti superiori⁴ (EHEA), la "dimensione sociale" nell'educazione implica la creazione di un ambiente inclusivo che promuova l'equità e la diversità e risponda ai bisogni delle comunità locali. Pertanto, la **dimensione sociale si riferisce alla garanzia di equità nell'accesso, nella partecipazione e nel completamento dell'istruzione**, con particolare attenzione agli studenti provenienti da gruppi sottorappresentati, svantaggiati e vulnerabili.

L'impatto immediato e di breve termine del COVID-19 sulla dimensione sociale dell'istruzione (negli anni accademici 2019/2020 e 2020/2021) ha causato un'emergenza relativa a nuove sfide che hanno influito negativamente sull'accesso, sull'apprendimento e sulla permanenza nel percorso scolastico degli studenti. Un sondaggio tra gli studenti realizzato da EHEA e organizzato dall'Unione europea ha individuato le sfide principali affrontate dagli studenti:

- **condizioni di studio** (disponibilità di un luogo tranquillo per studiare, attrezzature e una connessione Internet affidabile, accesso ai materiali di studio e competenze nell'uso delle piattaforme online);
- **condizione economica** (perdita di occupazione/reddito, difficoltà nel far fronte al costo della vita, problemi con l'ottenimento di borse di studio - per l'istruzione superiore nei Paesi in cui è prevista);
- **benessere** (mancanza di reti sociali di supporto; sentimenti di frustrazione, ansia e noia nei confronti delle attività scolastiche).

Dall'analisi effettuata emerge che gli studenti che hanno dovuto affrontare molteplici sfide tra quelle elencate sono coloro che hanno sofferto maggiori difficoltà nel percorso scolastico durante la pandemia, con fatiche nell'adattarsi allo studio e un calo nei loro risultati accademici.

Anche a livello di singoli Paesi, altri sondaggi e dati confermano queste tendenze. Nel Regno Unito, gli studenti hanno dichiarato che, durante la pandemia, **si sentivano più soli/isolati ed erano più sofferenti rispetto all'ambiente scolastico e alla loro vita sociale** con un rischio molto maggiore di abbandonare gli studi superiori. Negli **Stati Uniti** i dati hanno fatto emergere che gli studenti a basso reddito, le minoranze razziali e gli studenti di prima

⁴ http://www.ehea.info/Upload/Rome_Ministerial_Communique.pdf/
<http://www.ehea.info/page-ministerial-declarations-and-communiques>

generazione hanno subito impatti negativi più gravi nei risultati scolastici rispetto ai loro coetanei. E' inoltre emerso che i gruppi con maggiori probabilità di essere colpiti da problemi di salute mentale in seguito alla pandemia erano studenti a basso reddito, studenti LGBT e studenti coinvolti nella cura dei propri familiari.

Lo studio realizzato a livello europeo e dedicato all'istruzione superiore "*The Impact of COVID-19 on Higher Education: A Review of Emerging Evidence*⁵" ha fornito alcuni dati che ben raccontano le **sfide riguardanti l'apprendimento a distanza**:

- **34,4%** degli studenti non aveva spesso un posto tranquillo in cui studiare (il 3,3% non ne aveva spazio proprio).
- **Il 6,4%** degli studenti non ha disponibilità di una scrivania
- L'89,3% degli studenti aveva il proprio computer (89,3%); tuttavia, quasi il **60%** ha riferito di non disporre sempre di una connessione Internet affidabile.
- Solo **il 31,9%** degli studenti ha riferito di aver sempre avuto accesso ai materiali di studio.
- L'80,7% degli intervistati si sentiva sicuro nell'utilizzare le piattaforme in uso per la didattica a distanza, ma il **7,9%** ha dichiarato di non saper utilizzare adeguatamente tali piattaforme.
- Gli studenti spesso si sentivano **frustrati, ansiosi e annoiati** in seguito alla chiusura delle scuole. Dai risultati emerge chiaramente che il benessere degli studenti durante la pandemia COVID-19 è stato influenzato negativamente. Livelli inferiori di benessere generale sono stati segnalati dagli studenti che non avevano una rete sociale di supporto: il 9,1% degli studenti ha dichiarato di non avere persone di cui potersi fidare che li aiutassero a risolvere i propri problemi.

Alla luce di questo quadro, chi sono gli studenti più a rischio di esclusione?

⁵ Farnell, T., Skledar Matijević, A., Šćukanec Schmidt, N. (2021). 'The impact of COVID-19 on higher education: a review of emerging evidence', NESET report, Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi:10.2766/069216

Focus sugli studenti con background migratorio

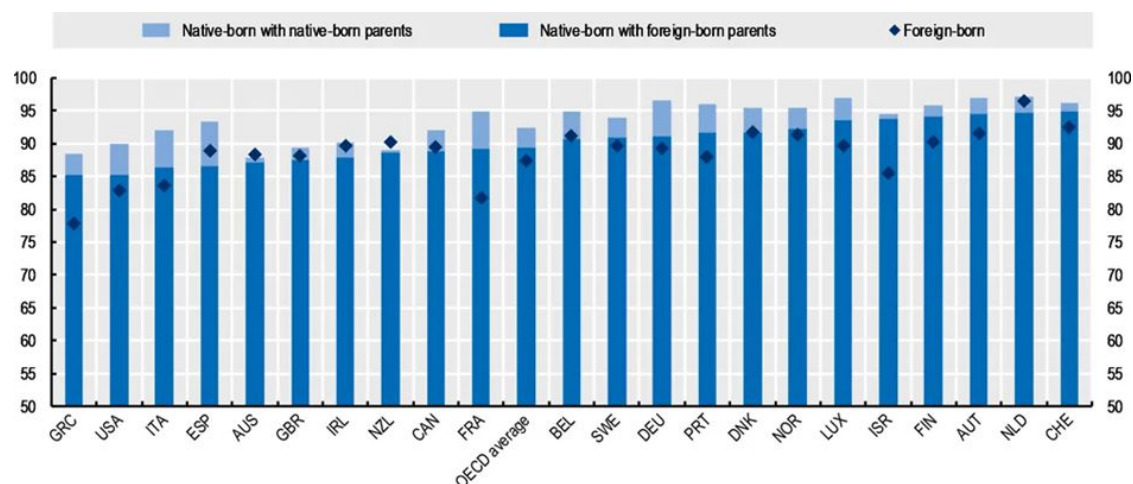
La chiusura delle scuole e l'avvio della didattica a distanza sono state attivate certo per rallentare la diffusione del COVID-19, ma notevoli sono state le conseguenze sugli studenti con background migratorio che hanno dovuto affrontare diverse difficoltà.

Tra queste, sicuramente la dimensione familiare e la disponibilità di risorse, economiche e di tempo, hanno reso difficile per i genitori seguire i propri figli nei compiti a casa; inoltre, non dobbiamo dimenticare che il 40% dei figli nativi di immigrati non parla a casa la lingua del paese ospitante.

La pandemia ha inoltre costretto all'apprendimento linguistico a distanza, anche gli adulti. Alcuni paesi hanno introdotto alcuni strumenti innovativi. In Germania, ad esempio, sono stati istituiti tutorial online per compensare la temporanea cancellazione dei corsi di integrazione rivolti agli immigrati. Tuttavia, tale apprendimento online si è rivelato difficile per gli immigrati con un basso livello di istruzione, soprattutto nelle prime fasi dell'apprendimento delle lingue, con conseguenti ritardi e regressioni e una difficile integrazione sociale.

Sebbene le scuole siano oggi meglio attrezzate di strumenti digitali, l'accesso alle opportunità di apprendimento digitale non è ancora uguale per tutti: i figli di immigrati tendono ad essere meno preparati per affrontare questa nuova transizione. Nella maggior parte dei paesi OCSE con presenze significative di figli di immigrati, gli studenti di 15 anni con genitori immigrati hanno meno probabilità rispetto agli studenti con genitori nativi di avere accesso a un computer e a una connessione Internet a casa.

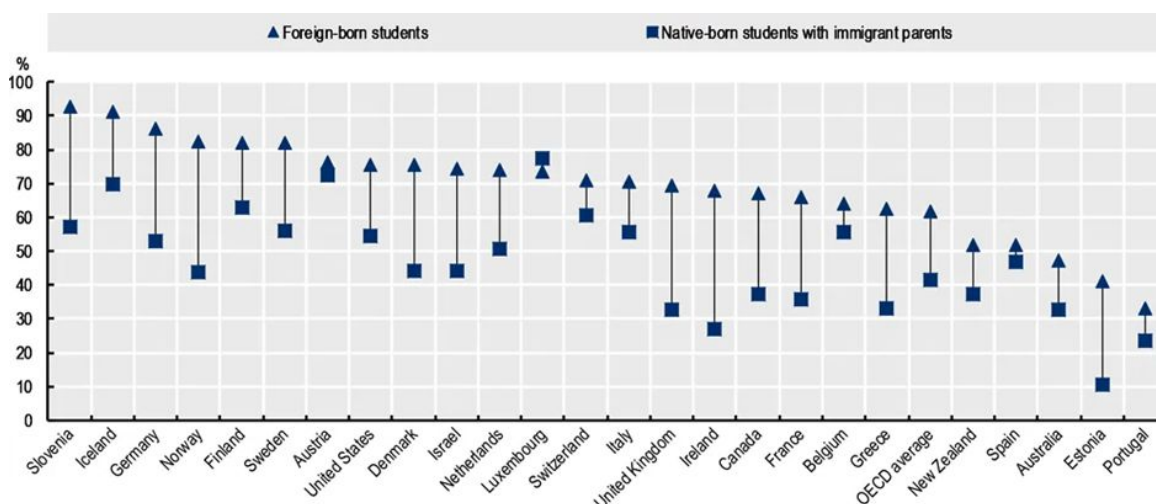
Fig. Accesso a un computer e a una connessione Internet a casa, ragazzi di 15 anni (OCSE, database PISA 2018)



Un precedente lavoro OCSE aveva messo in luce che gli studenti provenienti da contesti svantaggiati avevano meno probabilità di avere a disposizione un posto tranquillo per studiare ed erano meno competenti nell'uso della tecnologia, già prima della pandemia⁶.

Oltre agli elementi già descritti che influenzano le opportunità di accesso e di successo scolastico per gli studenti con background migratorio, non si deve dimenticare un elemento fondamentale nel processo di apprendimento. La scarsa padronanza della lingua parlata nel paese in cui risiedono può aumentare le difficoltà. Le barriere linguistiche sono più difficili da superare quando la didattica è online, e rafforza la potenziale mancanza di collaborazione con i genitori. Nel contesto dell'apprendimento online, e senza contatti quotidiani con i pari e poche interazioni con gli insegnanti, può essere più difficile per gli studenti con genitori immigrati superare queste barriere linguistiche e imparare la lingua del paese ospitante.

Fig. Percentuale di studenti che non parlano a casa la lingua utilizzata a scuola, per background migratorio (OCSE, PISA 2018 Database, adattato da OECD 2020)



In sintesi, secondo il rapporto dell'OCSE, alcuni chiari effetti della pandemia sugli studenti immigrati sono stati:

- Nonostante alcune misure adottate per l'apprendimento a distanza (classi online, assistenza all'apprendimento digitale) per superare il gap tra

6

<https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/education-and-covid-19-focusing-on-the-long-term-impact-of-school-closures-2cea926e/>

scuole e studenti, i risultati scolastici sono rimasti incerti, soprattutto per gli studenti con background migratorio;

- il disimpegno creatosi con la didattica a distanza può avere un impatto a lungo termine sui risultati degli studenti (il cosiddetto 'isteresi' effetto⁷-OCSE 2020).
- Per molti migranti, in particolare se arrivati da poco tempo, la chiusura ha comportato un'interruzione dei corsi di lingua necessari per la loro integrazione. L'interruzione dell'apprendimento delle lingue, seppur temporaneo, ha significato una perdita di progressi nei corsi di lingua, con conseguente demotivazione. L'isolamento sociale che talvolta si è creato ha avuto un impatto anche sull'apprendimento informale che avveniva nella relazione con i cittadini del paese che accoglie.



Per saperne di più...

<https://www.oecd.org/coronavirus/en/themes/inclusive-recovery>

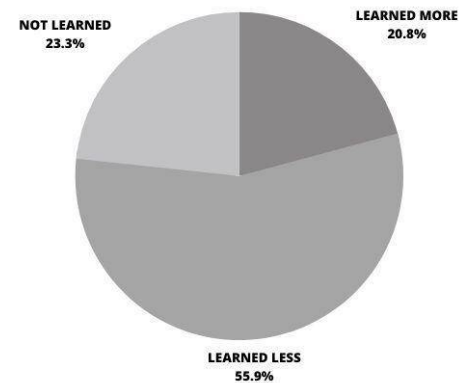
Le scuole partner del progetto DigiEdu4All sono di formazione professionale e lavorano con diversi profili di studenti. Affrontano diversi tipi di svantaggi tra i loro studenti, legati al background economico e sociale. Abbiamo coinvolto gli studenti in un sondaggio per capire quali limiti e difficoltà hanno dovuto affrontare durante la didattica a distanza. Il 5.8% ha dichiarato di aver imparato meno e il 23.3% di non aver appreso durante la didattica a distanza. Nonostante la maggior parte degli studenti abbia affermato di disporre di strumenti tecnologici, spazi e dispositivi adeguati per partecipare online, grazie al grande impegno delle scuole nel fornire dispositivi, una grande percentuale di studenti (41.7%) ha dichiarato di aver incontrato alcune difficoltà tecniche.

Di seguito sono presentati i dati relativi ad alcune domande poste a 291 studenti in Italia, Austria e Spagna:

⁷ OECD (2020), *Learning remotely when schools close: How well are students and schools prepared? Insights from PISA*, OECD, Paris, https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=127_127063-iiwm328658&title=Learning-remotely-when-schools-close

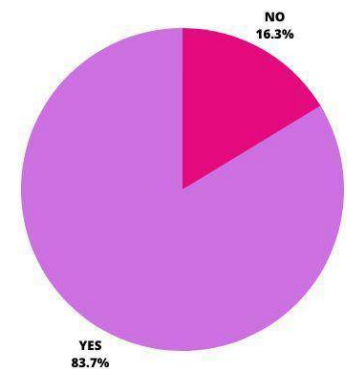
1. *'Indipendentemente dai voti, durante la didattica a distanza mi sento come se avessi: '*

- Appreso di più: 20.8%
- Appreso di meno: 55.9 %
- Non appreso: 23.3%



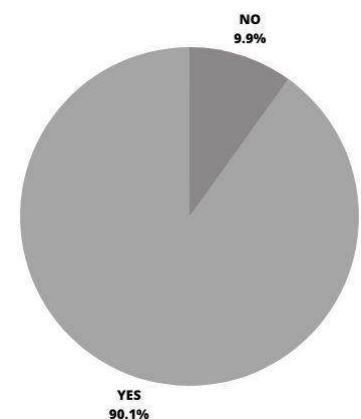
2. *'A casa ho uno spazio dove posso sempre lavorare e concentrarmi senza essere disturbato: '*

- Sì: 83.7%
- No: 16.3%



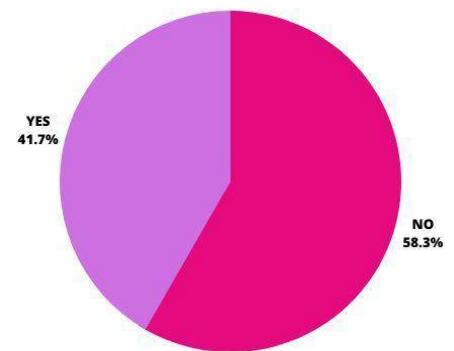
3. *'Ho a disposizione dispositivi tecnici che posso sempre utilizzare: '*

- Sì: 90.9%
- No: 9.1%



4. 'A volte ho problemi ad utilizzare un programma fornito dalla scuola, perché i miei strumenti tecnici sono insufficienti (linea internet debole, computer troppo vecchio...)'

- Sì: 41.7%
- No: 58.3%



1.3 Media e Digital Literacy

I media e l'alfabetizzazione digitale sono diventati ancora più centrali dopo la pandemia. Con il COVID-19, oltre 400 milioni di studenti sono stati costretti a utilizzare la **didattica a distanza** come metodo di insegnamento, che implica necessariamente abilità e competenze che derivano dall'alfabetizzazione mediatica e digitale. La pandemia ci ha costretto ad adattarci alle nuove circostanze di apprendimento. Educatori, docenti e studenti hanno sperimentato grandi trasformazioni nel loro lavoro. Ognuno ha dovuto affrontare una grande sfida, ossia ottenere risultati ma con modalità completamente diverse. Sicuramente, se l'educazione ai media e all'alfabetizzazione digitale fosse stata più forte nel sistema educativo pre-pandemia, molte difficoltà sarebbero state superate molto più facilmente per entrambi, studenti e docenti. E questo è un aspetto importante su cui riflettere, anche all'interno delle scuole.

L'alfabetizzazione ai media e digitale è diventata sempre più rilevante sia nella formazione dei docenti che nella promozione delle competenze degli studenti al fine di garantire pari opportunità a tutti.

Un primo passo dovrebbe essere la riflessione sulle seguenti definizioni per capire meglio cosa significano questi termini, quali sono le differenze e quali competenze richiedono.

□ **L'alfabetizzazione mediatica** è la capacità di accedere, analizzare, valutare e creare media in una varietà di forme.

- **Accesso:** dove troviamo e interagiamo con i messaggi multimediali

- **Analisi:** esamina le idee principali del messaggio multimediale
- **Valutazione:** esamina attentamente da dove proviene il messaggio
- **Creazione:** crea responsabilmente contenuti multimediali da condividere con altri
- **Azione:** le azioni che intraprendi dopo aver elaborato il messaggio multimediale

□ **L'alfabetizzazione digitale** è la capacità di utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per trovare, comprendere, valutare, creare e comunicare informazioni digitali, un'abilità che richiede abilità sia cognitive che tecniche (utilizzate anche dall'UNESCO 2013)⁸.

Il quadro delle competenze digitali⁹ DigComp 2.0 identifica 5 aree delle competenze digitali:

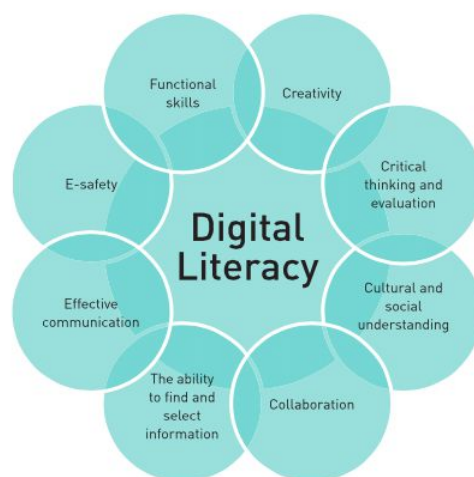
- **Informazioni e alfabetizzazione dei dati:** capacità di articolare i bisogni informativi, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la pertinenza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati digitali, informazioni e contenuti.
- **Comunicazione e collaborazione:** capacità di interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali nella consapevolezza delle diversità culturali e generazionali. Comprende la partecipazione sociale attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza partecipativa. Comprende la capacità di gestire la propria presenza digitale, identità e reputazione.
- **Contenuti digitali:** capacità di creare e modificare contenuti digitali per migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno del proprio campo di conoscenze, comprendendo al contempo come devono essere applicati il copyright e le licenze. Implica saper dare istruzioni comprensibili per un sistema informatico.
- **Sicurezza:** capacità di proteggere dispositivi, contenuti, dati personali e privacy negli ambienti digitali; tutelare la salute fisica e psicologica e conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

⁸ 'Media and Information literacy: Policy and strategy guidelines', UNESCO 2013

⁹ https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en

- **Risoluzione dei problemi:** capacità di identificare bisogni e problemi e risolvere problemi e situazioni problematiche negli ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti per essere sempre al passo con l'evoluzione digitale.

Avere questa alfabetizzazione di base significa diventare **pensatori critici** rispetto alle informazioni che riceviamo. L'**interdisciplinarietà della media literacy** aiuterà gli educatori e gli insegnanti a raggiungere lo scopo principale dell'alfabetizzazione mediatica e digitale, ovvero **stimolare** i giovani ad analizzare e indagare criticamente le informazioni disponibili nei media e ciò consentirà loro anche di diventare cittadini migliori.



Nel questionario di DigiEdu4all, abbiamo chiesto ai docenti di Italia, Spagna e Austria di rilevare gli aspetti positivi e negativi della loro esperienza nel digitale:



Positive aspects:

- flexibility
- organisation of the work for both students and teachers
- the competences of the teachers have increased

Negative aspects:

- time and organisation of the work
- social aspect (lack of inclusivity)
- risk in the prolonged use of technologies

ATTENTION

- There was a special focus on shy students who risk not to feel included
- In every country teacher reported that it was difficult to receive immediate feedback from students

Come si può notare, la promozione dell'inclusione è una parola chiave nella riflessione dei docenti. **DigiEdu4All** vuole fare un passo ulteriore e riflettere su come i media e l'alfabetizzazione digitale possano integrare la digitalizzazione con l'inclusione: è importante prendere coscienza che la tecnologia è necessaria quotidianamente e che il rischio della mancanza di accesso alla tecnologia nel processo di inclusione è reale. Ed è proprio su questo che l'educazione digitale può fare la differenza.

L'alfabetizzazione digitale **si concentra** sulla competenza e sulle **capacità**: coinvolge l' **aspetto pratico** dell'uso di Internet e della tecnologia. Video, audio e immagini sono ormai materiale quotidiano utilizzato nella didattica. **Gli studenti** devono essere in grado di affrontare la crescente necessità di competenze digitali nel contesto educativo, ma anche nel loro futuro ambiente di lavoro. Di conseguenza, **i docenti** dovrebbero essere responsabili di trasmettere le conoscenze e dotare i propri studenti dei mezzi necessari per utilizzarle con responsabilità nel mondo digitale, senza dimenticare di lavorare **sull'inclusione**, sulla **rappresentazione** di sé e degli altri e sugli **stereotipi**. Altri aspetti dell'alfabetizzazione digitale sono: essere consapevoli del valore, dell'autenticità e della validità delle fonti; sicurezza digitale; identità online e netiquette.

1.4 Cittadinanza digitale: principi e strumenti

Il concetto di cittadinanza digitale è cruciale nello sviluppo delle competenze chiave descritte.

Questo concetto è stato sviluppato dal Consiglio d'Europa nell'ambito del programma di educazione alla cittadinanza digitale.¹⁰

ICT - Information and Communications Technology - è un acronimo che comprende un'ampia gamma di tecnologie, dispositivi e applicazioni come radio, televisione, telefonia mobile, computer, hardware e software, sistemi satellitari, Internet, cloud computing, intelligenza artificiale, formazione a distanza e così via. Non è facile trovare una definizione universalmente accettata di ICT. I concetti, i metodi e le applicazioni coinvolte nell'ICT sono in continua evoluzione ed è difficile stare al passo.

¹⁰ <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>

Una semplice definizione di ICT viene da Jim Riley¹¹, che invita a considerare (come ICT) tutti gli usi della tecnologia digitale che esistono per aiutare individui, aziende e organizzazioni a utilizzare le informazioni. Le ICT coprono qualsiasi prodotto che memorizza, recupera, trasforma, trasmette o riceve informazioni in forma digitale.

Al giorno d'oggi, l'ambiente digitale sta creando vaste nuove opportunità e dà accesso alla conoscenza in modi che non si potevano prevedere fino a non molto tempo fa. Irina Bokova, direttrice generale dell'UNESCO fino al 2017, ha sottolineato alcuni requisiti che le ICT devono soddisfare per sostenere lo sviluppo sostenibile. 'In primo luogo, devono essere inclusivi, colmare le lacune, non ampliarle. In secondo luogo, devono essere sostenute dal rispetto dei diritti umani e della dignità. In questo contesto, l'imperativo di promuovere l'alfabetizzazione digitale per tutti non è mai stato così importante '.

La diffusione degli strumenti tecnologici richiede che tutti possano sviluppare alcune competenze digitali per godere di una piena cittadinanza digitale e di una partecipazione attiva alla società contemporanea. Lavorare per la parità dei diritti digitali e sostenere l'accesso elettronico è il punto di partenza della cittadinanza digitale.

Una chiara definizione di cittadinanza digitale è offerta dal Consiglio d'Europa che comprende:

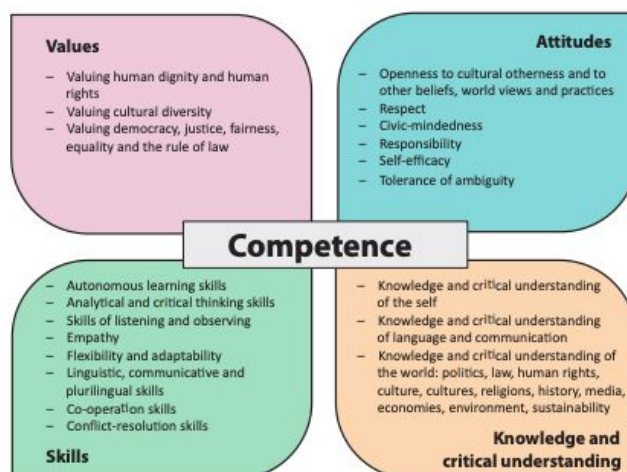
*"Utilizzare in modo **competente e positivo le tecnologie digitali** (creazione, lavoro, condivisione, socializzazione, ricerca, gioco, comunicazione e apprendimento); **partecipare attivamente e responsabilmente** (valori, abilità, attitudini, conoscenze) **nelle comunità** (locale, nazionale, globale) **a tutti i livelli** (politico, economico, sociale, culturale e interculturale); **essere coinvolti in un duplice processo di apprendimento permanente** (in contesti formali, informali e non formali) **e di difesa continua della dignità umana**".*

Un riferimento importante della cittadinanza digitale è il quadro delle competenze per la cultura democratica (Consiglio d'Europa) che include 4 aree chiave: valori, attitudini, abilità, conoscenze e comprensione critica riassunte come segue¹²:

¹¹ <http://www.tutor2u.net/business/reference/what-is-ict>

¹²

<https://rm.coe.int/prems-008318-gbr-2508-reference-framework-of-competences-vol-1-8573-co/16807bc66c>



Per applicare queste competenze nell'ambiente digitale in cui i giovani oggi crescono è stato definito un set di 10 ambiti digitali che sono alla base del concetto generale di cittadinanza digitale. Questi sono divisi in tre aree, che corrispondono a tre sezioni: **Essere online, Benessere online e Diritti online**¹³.

Essere online include ambiti che si riferiscono a quelle competenze necessarie per accedere alla società digitale e per esprimersi liberamente (accesso e inclusione, apprendimento e creatività, media e alfabetizzazione informativa)

Benessere online include ambiti che possono aiutare l'utente a impegnarsi positivamente nella società digitale (Etica ed empatia, Salute e benessere, E-presenza e comunicazione) I

Diritti online si riferisce alle competenze relative ai diritti e alle responsabilità dei cittadini in società complesse e diversificate in un contesto digitale (Partecipazione attiva, Diritti e Responsabilità, Privacy e Sicurezza, Consapevolezza del consumatore).

¹³ <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/digital-citizenship-domains>

PARTE SECONDA: PROGETTA

Approccio anti discriminazione

2.1 Un approccio per l'inclusione: l'educazione alla cittadinanza globale

Uno dei fattori chiave che ha influenzato il cambiamento di significato è il quarto obiettivo [dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile](#): **istruzione di qualità**.

L'obiettivo ha lo scopo di "garantire un'istruzione di qualità equa ed inclusiva e promuovere opportunità di apprendimento



permanente per tutti" e per

raggiungere questo obiettivo l'educazione alla cittadinanza globale è menzionata nell'SDG 4.7.

Secondo la definizione dell'UNESCO: "L'educazione alla cittadinanza globale mira a essere trasformativa, costruendo le conoscenze, le abilità, i valori e gli atteggiamenti di cui gli studenti hanno bisogno per poter contribuire a un mondo più inclusivo, giusto e pacifico"¹⁴.

Sviluppa tre livelli di apprendimento:

- Livello cognitivo: acquisizione di conoscenza, comprensione e pensiero critico
- Livello socio-emotivo: valori, empatia, sentimenti di appartenenza a una comunità globale
- Livello comportamentale: agire responsabilmente e politicamente da prospettive globali.

Sulla base di questa educazione, l'inclusione è sia una questione da sviluppare nell'educazione per combattere ogni tipo di discriminazione, sia l'approccio da utilizzare in tutti i processi educativi considerando tutte le differenze come un valore e per garantire la partecipazione di ogni discente.

In questo senso, **educazione inclusiva** significa educazione di qualità, perché fornisce **consapevolezza dei diritti umani** e una **riduzione della**

¹⁴ UNESCO 'Global Citizenship Education. Topics and Learning Objectives, 2015 '

discriminazione. All'interno di questo quadro tutti sono considerati significativi per la società, tutti sono apprezzati e tutti sono uguali agli altri.

Qual è il ruolo delle ICT nell'educazione alla cittadinanza globale? Gli strumenti digitali possono essere considerati sia come mezzi o metodologie da utilizzare nell'applicazione delle unità di apprendimento GCE sia come l'ambiente in cui possiamo promuovere la partecipazione attiva degli studenti.

In questo senso, l'Educazione alla Cittadinanza Globale è allineata al quadro delle Competenze di Cittadinanza Digitale, ai suoi scopi e alle sue competenze.

2.2 L'educazione tra Inclusione e rischio di Discriminazione

Come emerso nelle parti precedenti, la situazione pandemica ha imposto ai docenti e agli studenti di trasferire- non senza fatica - le proprie abitudini, metodi e attività da un ambiente di apprendimento in presenza a quello virtuale. Sono emerse quindi nuove esigenze per i docenti: porre l'attenzione agli aspetti digitali all'interno della loro metodologia didattica promuovendo l'inclusione degli studenti, per non lasciare indietro nessuno.

La pandemia ha comportato molte difficoltà e sfide per il mondo della scuola, ma al contempo ha messo al centro dell'attenzione il **complesso tema dell'inclusione**. Nell'emergenza, è emerso con estrema chiarezza che la didattica a distanza non sempre è inclusiva: mancanza di connessioni, dispositivi e spazi inadeguati per lavorare hanno complicato una già difficile situazione per tutti: i docenti sono stati colti impreparati e hanno fatto del loro meglio con gli strumenti a loro disposizione, mentre gli studenti hanno vissuto sulla propria pelle le conseguenze di una scuola senza interazioni sociali, con il rischio talvolta di essere discriminati.

In una situazione così eccezionale, abbiamo comunque appreso lezioni importanti da questo momento difficile. Uno degli obiettivi di DigiEdu4All è proprio raccogliere le lezioni apprese dei docenti nell'ambito dell'inclusione, per metterlo a disposizione di altri.

Cos'è l'inclusione?

Secondo il *Cambridge Dictionary*, la definizione di **inclusione** è:

"L'idea che tutti dovrebbero aver accesso agli stessi servizi, prendere parte alle stesse attività e vivere le stesse esperienze, incluse le persone

con disabilità o con altre condizioni di svantaggio: *la scuola ha un forte cultura dell'inclusione degli studenti con bisogni speciali*"¹⁵

Questo concetto non è sbagliato, tuttavia un'interpretazione più ampia del termine è necessaria, non collegando l'idea di inclusione solamente alla pratica di educare gli studenti con disabilità. Il concetto di inclusione si è evoluto nel tempo e fa riferimento ad **una idea più ampia: un'educazione che deve includere tutte le diversità**. Ciò significa che la pratica educativa è passata dallo sviluppo di idee e metodi per includere le persone con disabilità nelle attività scolastiche, ad un'idea di insegnamento che deve essere inclusivo su più livelli. Questa nuova idea di inclusione abbraccia le nozioni di **uguaglianza ed equità** come principi di qualità per l'istruzione. Il concetto di diversità riflette quindi tutte le situazioni di potenziale discriminazione economica o sociale per motivi legati a *razza, etnia, lingua, cultura, genere, orientamento sessuale, religione* ecc.

I docenti del progetto **DigiEdu4All**, provenienti da Austria, Germania, Italia e Spagna, si sono incontrati a Verona e, partendo dalla loro esperienza, hanno riflettuto ed elaborato la loro personale definizione di cosa sia un **INSEGNANTE DIGITALE INCLUSIVO**.

DigiEdu4All: Educazione digitale inclusiva

"L'educazione digitale inclusiva è un'educazione che promuove l'empowerment di ogni studente e ogni docente. Implica che il docente adatti le lezioni e le metodologie per raggiungere gli obiettivi agli studenti e non il contrario. Un'educazione digitale inclusiva implica che tutti abbiano accesso a risorse adeguate (come strumenti e materiali digitali che consentono a ogni studente di trovare il proprio stile di apprendimento). Le risorse non bastano, servono competenze adeguate per utilizzare le risorse digitali nel modo corretto al fine di acquisire conoscenze e competenze. L'educazione digitale inclusiva deve creare un ambiente sicuro che permetta la partecipazione di ogni studente e dia valore al suo lavoro".

L'apprendimento digitale è inclusivo?

La trasformazione digitale che ha recentemente scosso il sistema scolastico a causa della pandemia, ha offerto all'educazione inclusiva un'altra sfida: essere inclusiva nell'ambito della formazione a distanza.

¹⁵ 'Inclusion' in the Cambridge Dictionary
(<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/inclusion>)

In teoria, la didattica a distanza è già compatibile con i concetti di inclusione, equità e uguaglianza. Come visto nella parte precedente, l'apprendimento a distanza dà accesso all'istruzione a quante più persone possibile, indipendentemente dalla loro ubicazione, dal loro fuso orario o dalla loro situazione economica. La tecnologia sta cambiando **cosa** e **come** gli studenti apprendono da molto tempo e, per affrontare in modo efficace ed efficiente questa innovazione nell'educazione, è necessario ridisegnare l'approccio educativo. Ad esempio, la fluidità dei processi comunicativi utilizzati durante la didattica a distanza si è spesso scontrata con la rigidità del sistema scolastico. Per questo, così come era importante rinnovare il concetto di inclusione, è altrettanto importante ripensare le modalità utilizzate dagli insegnanti, per sfruttare appieno le potenzialità degli strumenti tecnologici nell'educazione digitale.

Il livello di inclusività nella didattica digitale deve considerare alcuni aspetti chiave:

ACCESSIBILITÀ. Per essere efficace, l'educazione digitale inclusiva dovrebbe incorporare i **principi dell'accessibilità** per tutti gli studenti. Ciò significa che l'insegnamento dovrebbe soddisfare le **esigenze specifiche** di tutti gli studenti, senza dimenticare i **bisogni digitali** e le **difficoltà**. Per questi motivi, la didattica a distanza potrebbe creare problemi sul versante dell'inclusione. Infatti, non tutti gli studenti potrebbero avere accesso a Internet, avere un dispositivo adeguato per seguire la lezione o semplicemente avere uno spazio tranquillo in casa per interagire con il docente. L'aspetto importante da tenere a mente per il docente è la **consapevolezza** che queste situazioni possono emergere.

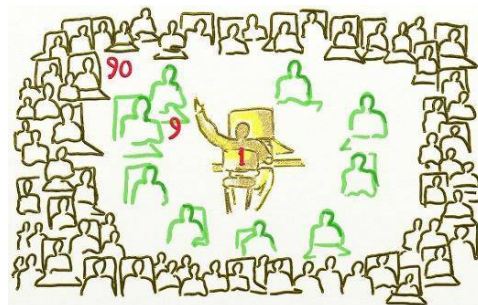


DIVERSITÀ. Anche nell'insegnamento online si devono considerare **tutte le differenze tra gli studenti**, prendendo in considerazione ogni specifica **esigenza** e **caratteristica**. L'apprendimento nello spazio virtuale potrebbe richiedere l'attivazione di **nuove strategie** per garantire pari opportunità a tutti; alcuni



strumenti digitali possono anche aiutare a sostenere gli studenti con bisogni speciali o possono offrire soluzioni creative in situazioni specifiche.

PARTECIPAZIONE. Garantire un buon livello di partecipazione durante la didattica a distanza potrebbe essere molto impegnativo. È importante che gli studenti abbiano la possibilità di **esprimersi**, di avere lo spazio per **scambiare pensieri e idee** e di **collaborare con i loro coetanei** e con i docenti, anche utilizzando strumenti e piattaforme digitali.



L'utilizzo interattivo di vari canali e modalità comunicative, consentirà agli studenti di non essere più semplici fruitori, ma di diventare **attori e co-produttori** del proprio processo di apprendimento.¹⁶ L'apprendimento digitale è spesso più efficace nel trasferire nuove conoscenze alla classe perché crea un'esperienza che gli studenti ricordano più facilmente.

Una possibile soluzione al dilemma - *digitale o non digitale?* - è **verificare con gli occhi dell'inclusione le attività proposte alla classe**. Chiediti se consideri davvero più variabili per l'inclusività e se l'attività soddisfa le esigenze degli studenti. Questo semplice trucco è il segreto per iniziare a pensare in modo inclusivo!

¹⁶

<https://padlet-uploads.storage.googleapis.com/801656277/ef263b92579027b37d2d89841080e870/ba ldassarre sasanelli qtimes lug 2020.pdf>

2.3 8 PASSI PER ESSERE UN INSEGNANTE DIGITALE INCLUSIVO

Se stai leggendo queste linee guida probabilmente condividi alcune delle difficoltà o delle sfide che molti docenti in Europa si trovano ad affrontare. Alla luce di quanto appreso durante la pandemia, ci si è resi conto che è fondamentale integrare sempre più l'utilizzo degli strumenti digitali anche nella didattica più tradizionale. Ci auguriamo che i passi che seguono possano aiutare docenti e studenti ad ottenere il massimo dai progetti e a rafforzare il docente come "**Insegnante digitale inclusivo**".

Ogni passo per diventare un Insegnante Digitale Inclusivo si ispira a:

- Guida [8 passi per essere un 'Insegnante Globale'](#) di [Start the Change](#)
- [Manuale di educazione alla cittadinanza digitale](#) del [Consiglio d'Europa](#)

PRIMO PASSO

CREA LE CONDIZIONI PER UN ACCESSO SEMPLICE AGLI STRUMENTI DIGITALI

Oggi l'accesso alla tecnologia digitale è importante. Senza di essa, anche la cittadinanza democratica non digitale è diventata difficile poiché le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) sono parte integrante della vita quotidiana. La scuola svolge un ruolo importante nel raggiungimento **della parità di accesso alla tecnologia digitale** perché per gli studenti questo dipende in gran parte dalle opportunità di accesso proprio nell'ambiente scolastico. In tal senso, la scuola è un attore chiave in questo processo e oggi più che mai dovrebbe promuovere lo sviluppo delle **abilità di base di alfabetizzazione digitale**.

Come fare

Concentrati sulle **precondizioni**:

- Assicurati di avere - *come insegnante*- adeguati **device, strumenti, e materiali**.
- Assicurati che a ogni studente siano fornite le **migliori condizioni per l'apprendimento**: accesso a Internet, materiali adeguati - *come computer o tablet* - o un posto tranquillo per partecipare attivamente alla lezione e fare i compiti.

- Assicurati che ogni classe abbia un adeguato **supporto digitale**, una connessione funzionante e audio di qualità.
- Chiedi supporto alla **scuola** se alcuni studenti non hanno materiali adeguati o chiedi al **comune** fondi o prestiti per gli studenti che non hanno accesso a quegli strumenti.
- Promuovi l'**aiuto reciproco** tra gli studenti per assicurare l'inclusività di tutti (es. gruppi di lavoro, compiti a coppie, sostegno tra pari...).
- Pianifica le attività utilizzando **app o programmi**; promuovi attività utilizzabili anche da smartphone in modo che ogni studente possa avere più facile accesso.

Attività di educazione alla cittadinanza globale:

- 1) Proponi ai tuoi studenti un lavoro sull' **SDG 9**: *"Costruire infrastrutture resilienti, promuovere un' industrializzazione inclusiva e sostenibile e favorire l'innovazione"*. Chiedi loro di ricercare i dati globali sulla situazione nel mondo rispetto a questo obiettivo utilizzando Internet. Suggestisci alcune domande stimolo:

- Quali sono le zone del mondo più svantaggiate? In che modo questo ha a che fare con l'esclusione?
- Com'è la situazione in Europa? Esiste un piano di intervento per limitare il digital divide? Com'è la situazione nel tuo paese?
- Quanto è forte l'impatto di queste disuguaglianze sull'educazione?

Fornisci ai tuoi studenti un elenco di siti Web per ulteriori studi e chiedi loro di preparare una presentazione con le informazioni più importanti. Potresti suggerire di utilizzare [Prezi](#) o [Powtoon](#).

- 2) Approfondisci l'**accesso** e l'uso di Internet e dei **social** dei tuoi studenti impostando un questionario su [Mentimeter](#). Alcune domande/affermazioni potrebbero essere:

- Ho il mio smartphone
- Sono iscritto a più di un social network
- Il mio social network preferito è Instagram/Facebook/Whatsapp/TikTok/Telegram/
- Postare sui social network mi fa sentire più libero di esprimermi
- Posso postare quello che voglio sui social network

- Attraverso i social network posso dire cose che non ho il coraggio di dire di persona
- I commenti ai miei post mi fanno stare bene
- Ho offeso almeno una volta qualcuno online / ho offeso almeno una volta qualcuno in loro presenza
- Sono stato offeso almeno una volta online / Sono stato offeso almeno una volta in presenza
- La mia presenza online modifica il mio comportamento e la mia responsabilità come digizen (cittadino digitale)
- Non ti sei mai trovato in una situazione online in cui il tuo messaggio è stato interpretato male
- Hai più profili? A cosa serve un profilo fake? (scrivi tre parole). A cosa serve il profilo reale?
- Quali sono i tuoi valori di riferimento nell'ambiente online? Sono diversi da quelli dell'ambiente 'reale' ?

SECONDO PASSO

MEDIA E DIGITAL LITERACY:

FORMA TE STESSO E I TUOI STUDENTI

Come ogni abilità, l'alfabetizzazione digitale necessita di essere spiegata, compresa ed esercitata a scuola. Il mondo digitale cambia velocemente e per diventare un **Insegnante Digitale Inclusivo** è importante **formarsi continuamente**, in modo da fornire agli studenti nuove conoscenze e renderli consapevoli di cosa significa essere un **cittadino digitale**.

Come fare:

- **Partecipa come docente a formazioni specifiche** e programma percorsi formativi per i tuoi studenti, in modo che tutti siano a conoscenza dei programmi realizzati in classe.
- **Accresci le tue conoscenze e le metodologie didattiche** in linea con gli strumenti interattivi utilizzati dai tuoi studenti e **ripena il tuo ruolo** nell'era digitale.

- **Condividi strumenti di didattica digitale** con i tuoi colleghi. Trova all'interno della tua scuola degli alleati che possano aiutare il processo di formazione continua.
- Quando si conduce una lezione online ci sono **tre ruoli chiave** per la gestione delle attività (Moderatore, Monitoraggio delle Chat, Host); rendi gli studenti protagonisti affidando loro uno o più di questi ruoli.
- Aiuta i tuoi studenti a identificare i **rischi della tecnologia**. Non giudicarli su come usano la tecnologia o Internet, questo potrebbe creare l'effetto opposto.
- Sii consapevole delle [leggi sulla privacy](#) per gli studenti minorenni per tutelarli. Ricorda che, ogni volta che svolgi una lezione online e i tuoi studenti sono connessi da casa, accendendo la **webcam** ti stanno accogliendo a casa loro. Per promuovere l'inclusione, assicurati che ogni studente sia a suo agio nell'accendere la webcam.
- Spiega e sensibilizza gli studenti su cosa **le fake news e l'hate speech** online. Fornisci agli studenti indicazioni su come scegliere siti web e informazioni affidabili. Dai loro indicazioni pratiche per gestire situazioni di discriminazione o legate all'incitamento all'odio.

Attività di Educazione alla Cittadinanza Globale:

- 1) Proponi ai tuoi studenti di lavorare sull' **SDG 10**: '*Ridurre le disuguaglianze all'interno e tra i paesi*'. In primo luogo, fornisci loro un elenco di criteri che un sito web dovrebbe avere per essere definito "affidabile". Quindi, invitali a fare una ricerca sull' SDG 10 e, in particolare, a trovare tre siti web sul tema che corrispondano ai criteri spiegati in precedenza. Al termine della fase di ricerca, chiedi ai tuoi studenti di creare un video sullo stesso argomento. Puoi trovare strumenti utili sul web come [InShot app](#), [Powtoon](#) e molti altri.
- 2) Dividi la classe in 5 gruppi: Fake Hunters (1), Giornalisti (1), Fake News Creator (3). Mentre i Giornalisti e i Creatori di Fake News scrivono articoli su un tema riguardante l'inclusione, i Fake Hunters in un'altra stanza sviluppano molteplici strategie per scoprire le fake news. Una volta scritti gli articoli, i Fake Hunters possono tornare in sala e fare domande ai diversi gruppi di giornalisti. Il loro scopo è riconoscere la notizia vera. Dopo l'attività, prenditi del tempo per la sessione di debriefing con gli studenti. Alcune domande utili possono essere: come ti sei sentito mentre scrivevi la notizia? Sentivi una particolare responsabilità rispetto alle

notizie che diffondevi? Quali strategie hanno usato i Fake Hunters per scoprire la verità?

TERZO PASSO

FAVORISCI IL BENESSERE ONLINE

L'uso della tecnologia digitale coinvolge tre aspetti: la capacità socio-emotiva, gli aspetti informativi legati alla raccolta e all'elaborazione dei dati, e gli aspetti legati alla salute che puoi approfondire online. Naturalmente, docenti e genitori sono principalmente preoccupati per la **capacità socio-emotiva** perché è collegata al rischio di **peggioramento delle interazioni tra gli esseri umani**. Ad esempio, i social media potrebbero compromettere la conoscenza e la comprensione di se stessi perché collegano la percezione di sé al numero di Like; la propria vita "reale" rischia di essere modificata dagli ideali e dalle tendenze popolari; la valorizzazione della diversità viene ridotta e, invece di influenzare positivamente l'ambiente online, avviene il contrario e la società ne viene plasmata. Per questi motivi, la salute e l'aspetto del benessere online sono **temi e sfide** per la scuola del futuro.

Come fare:

- Sviluppa la **capacità di analisi** e **pensiero critico**. Il virtuale è reale come accade in [questo video](#): ciò che accade online accade nella vita reale. Guarda il video e trasmetti questo messaggio ai tuoi studenti per renderli consapevoli di cosa significa essere online e avere un'identità digitale.
- Sviluppa **competenze linguistiche** e **plurilingue**: il numero di caratteri per esprimere la propria opinione è spesso ridotto a 140. È importante che gli studenti comprendano che non è l'unico modo per esprimere la propria opinione.
- Aiuta gli studenti a gestire **il proprio tempo online**: l'uso eccessivo della tecnologia online a scapito di altre attività e modalità di costruzione delle relazioni comporta rischi sia fisici che mentali. Rendili consapevoli dell'impatto della tecnologia online sulle fasi di sviluppo fisico e mentale, nonché sulla perdita di sonno causata dalle dosi eccessive di blue light a cui i giovani sono esposti attraverso gli schermi.

Attività di Educazione alla Cittadinanza Globale:

1) Proponi ai tuoi studenti di lavorare sull' **SDG 3**: *'Garantire una vita sana e il benessere a tutti a tutte le età'*. Chiedi ai tuoi studenti di decidere se sono d'accordo o in disaccordo con queste affermazioni muovendosi nello spazio o spegnendo le loro telecamere se sei in situazione di didattica a distanza:

- Più di 500 milioni di persone sono state infettate da COVID-19 e più di 6,2 milioni sono morte mondo
- Il COVID-19 ha influenzato la mia vita
- Il benessere è connesso alle malattie mentali
- La tecnologia può aiutare giovani come me a contrastare il senso di solitudine.

Invitali ad esprimere i motivi per cui sono d'accordo o in disaccordo. Stimola un dibattito tra di loro e poi invitali a preparare una presentazione sulla situazione mondiale rispetto all' SDG 3.

- 2) Per aiutare gli studenti a prendere coscienza del significato di benessere - *online e offline* - crea un Mentimeter con tre diverse diapositive: **Parole positive, parole neutre e parole negative**. Usa questo strumento per raccogliere le parole degli studenti che li fanno stare bene e quali parole li fanno stare male sia online che nella vita reale. Chiedi loro perché hanno scelto quelle parole specifiche e in quale contesto le usano/le sentono. Prenditi un po' di tempo per il debriefing. Tieni presente che questa è un'attività molto emotiva. Gli studenti condividono esperienze personali, che potrebbero non essere sempre positive per tutti.
- 3) Usa il testo *'[Essere amico online](#)'* descritta [qui](#). Questa attività offre agli studenti la possibilità di riflettere sull'inclusione e su cosa significhi far parte di una comunità. Questo li guiderà nel tema del benessere online e nell'inclusione.

QUARTO PASSO

AGISCI COME FACILITATORE, NON COME INSEGNANTE

Essere un docente nell'era digitale non significa semplicemente trasmettere conoscenze ai propri studenti. Significa usare gli strumenti digitali e la tecnologia con **empatia** per creare le migliori condizioni di apprendimento per chiunque. Ciò consentirà a tutte le persone coinvolte di comprendere meglio il problema. Lo scopo è quello di offrire **maggiori opportunità** per condividere **diverse prospettive**, idee e apprendimenti piuttosto che rimanere incastrati nel

meccanismo input- output. Il tuo ruolo è quello di creare le condizioni per facilitare e supportare il processo di apprendimento piuttosto che trasmettere semplicemente un contenuto.

Così come ci sono diversi atteggiamenti da parte degli studenti nella partecipazione online, ci sono [diversi approcci nella partecipazione online](#): proattivo, attivo, reattivo, passivo, assente. Esplorare le differenze per promuovere un'effettiva partecipazione di tutti.

Come fare:

- Crea un **ambiente aperto, inclusivo e reattivo**, indipendentemente se in classe o nello spazio virtuale. Nella **fase di accoglienza** è importante creare un clima sereno, aperto e predisporre i partecipanti ad un atteggiamento di apertura e fiducia. È anche importante aiutare i partecipanti a familiarizzare con la tecnologia. Puoi dedicare qualche minuto ad **attività rompighiaccio**.
- Condividi materiali, informazioni, metodi e idee con i tuoi studenti.
- Facilita il processo per identificare **bisogni, aspettative e obiettivi comuni** utilizzando attività dinamiche e partecipative.
- Usa le attività come un'opportunità per imparare **con** i tuoi studenti; ascolta attentamente ciò che dicono, prendi appunti ed esplora con loro nuovi temi, argomenti e idee.
- **Sii consapevole** ed usa un **linguaggio accurato**, semplice e inclusivo e assicurati che sia accessibile a tutti i partecipanti nel processo di apprendimento. Presta particolare attenzione alle questioni relative al genere, soprattutto se parli lingue che usano la forma maschile al plurale.

Attività di Educazione alla Cittadinanza Globale:

- 1) Proponi ai tuoi studenti di lavorare sull' **SDG 5: "Raggiungere l'uguaglianza di genere e promuovere l'empowerment di tutte le donne e le ragazze"**. Chiedi ai tuoi studenti di raccogliere informazioni a coppie sulla parità di genere in alcuni paesi del mondo. Chiedi loro di preparare una presentazione utilizzando l'[app genial.ly](#). Invitali a intervistare la loro 'wonder woman' intorno a loro. Come hanno scelto la persona intervistata? Perché pensano che sia una wonder woman?
- 2) Proponi ai tuoi studenti un'attività di **Flipped Class** per renderli protagonisti del loro processo di apprendimento. Chiedi loro di fare una

ricerca online sul motivo per cui alcune categorie specifiche (ad esempio donne, persone con diverso colore della pelle, religione o cultura, persone con disabilità) sono spesso discriminate. Dopo la fase di ricerca, chiedi di organizzare **interviste** a persone appartenenti ad una o più delle categorie menzionate. Lo scopo finale è quello di **abbattere il muro della discriminazione** che è presente tra e intorno a noi. Il docente dovrebbe essere il facilitatore del dialogo tra le differenze mentre gli studenti presentano le loro ricerche e interviste alla classe.

- 3) Chiedi ai tuoi studenti di realizzare o di trovare alcune immagini significative che rappresentano l'inclusione secondo la loro visione personale. Insieme, create un [Padlet](#) della classe con ogni immagine selezionata. Questo li aiuterà a visualizzare la loro idea di inclusione. Alla fine, proponi loro di creare un hashtag che si adatti alle immagini e, se sono d'accordo, diffondi la loro idea di inclusione nei social network o nei canali della scuola.

QUINTO PASSO

CREA UN CURRICULUM INCLUSIVO

Per fornire tutti gli strumenti necessari a rispondere alle reali esigenze dei futuri cittadini, il curriculum dovrebbe essere costruito su **cinque concetti chiave**: *informazione, comunicazione, creatività, problem solving e responsabilità*. Queste sono tutte abilità cognitive sviluppate attraverso un **apprendimento basato sull'esplorazione** piuttosto che attraverso la trasmissione di conoscenze. Ciò implica la necessità di inserire nel curriculum un ingrediente chiave, la **creatività**. La scuola deve **rivedere il curriculum** e definirne uno più inclusivo: un curriculum in grado di valutare **le capacità di imparare ad apprendere** considerando sia le prospettive cognitive, psicologiche e socio-culturali. È una sfida, ma non impossibile!

Come fare:

- **Motiva i tuoi studenti**, invitali a usare la creatività per completare i loro compiti e non creare stretti limiti di tempo, spazio, pressione o paura.
- **Usa il gioco nel processo di apprendimento** e l'apprendimento autonomo basato sulla tecnologia: quando gli studenti sono in grado di raggiungere i loro obiettivi immediati, sono incoraggiati a fissare obiettivi

più ambiziosi e quindi a tracciare il proprio percorso promuovendo ulteriore apprendimento.

- **Attivati** e cerca di cambiare il più possibile il curriculum: proponi lezioni diverse ai tuoi studenti e continua a parlarne con i colleghi o con i Dirigenti.

Attività di Educazione alla Cittadinanza Globale:

- 1) Dividi la classe in gruppi di 4-5 studenti e proponi ai tuoi studenti di scegliere un SDGs incluso **nell'Agenda 2030**. Invitali ad analizzare il tema degli SDGs in linea con alcuni argomenti del tuo curriculum storico, letterario, artistico, tecnologico. Lascia che analizzino le differenze e le somiglianze nelle diverse epoche e nelle diverse aree del mondo. È un modo per rivedere il tuo curriculum da una prospettiva globale e ricordare gli obiettivi globali.
- 2) Proponi ai tuoi studenti di lavorare in un piccolo gruppo. Ogni gruppo dovrebbe identificare le parole chiave sull'inclusione. Dopo il brainstorming tra i membri del gruppo, ogni gruppo dovrebbe **creare un logo** che deve includere le diverse parole chiave. Per creare il logo gli studenti possono utilizzare [Canva](https://www.canva.com), un sito Web accessibile per la progettazione grafica. È molto importante che questa attività stimoli la creatività degli studenti.
- 3) Alla fine dell'anno scolastico invita il tuo studente a realizzare un'esposizione su **"La nostra Agenda 2030" che riassume** i loro impegni concreti sugli obiettivi globali e partendo da tutti gli apprendimenti raccolti nelle diverse discipline e al di fuori della scuola.

SESTO PASSO

RAFFORZA E CREDI NEI GIOVANI COME PROTAGONISTI DELL'INTERO PROCESSO DI APPRENDIMENTO

Soprattutto nell'ambiente digitale, **gli studenti dovrebbero essere al centro** dell'approccio didattico. Lo studente deve essere messo al centro: le sue *caratteristiche, prospettive, competenze, punti di forza e di debolezza* sono parte integrante di ciò che è, di come apprende e del contributo che può dare. È importante **consentire ai giovani** di essere i veri protagonisti del processo di apprendimento, dalla progettazione alla valutazione, affinché tale processo possa rispecchiare loro stessi e le loro esperienze, nonché i temi più ampi che

esplori. Se posti al centro, gli studenti saranno inoltre in grado di gestire al meglio le proprie emozioni, sentimenti e pensieri. Inoltre, nell'ambito delle competenze digitali **acquisiranno un nuovo livello di conoscenza-consapevolezza** e saranno più propensi ad apprendere attraverso gli strumenti digitali proposti a scuola.

Come fare:

- Introduci un'attività **rompighiaccio** prima di iniziare la lezione o usa l'**appello** come momento per lo studente per raccontare alla classe qualcosa su di sé.
- Sii aperto e flessibile e cerca di mettere in atto attività che consentano agli studenti di **relazionarsi e interagire tra loro**.
- Dai **spazio e tempo** ai giovani per contribuire con la propria conoscenza e comprensione dei temi proposti, e ricorda che le loro esperienze personali dentro e fuori la scuola influenzano anche la loro percezione dei temi affrontati ed è importante darne valore.
- Dedica uno spazio per comprendere come ciascuno può **partecipare e contribuire** al meglio e considera anche i vari ruoli per ogni studente e come possono essere assegnati.

Attività di Educazione alla Cittadinanza Globale:

- 1) Proponi un'attività da ripetere durante l'intero anno scolastico, in modo da **creare una routine** che possa mettere al centro gli studenti. Un esempio potrebbe essere quello di far cercare allo studente notizie positive legate all'inclusione. A turno (una persona ogni settimana o ogni mese, per esempio), gli studenti devono presentare la notizia alla classe e discuterne.
- 2) L'UE ha messo in atto un dialogo continuo con i giovani europei al fine di rafforzare il protagonismo e la visione dei giovani. Di conseguenza, sono stati sviluppati undici [obiettivi europei per la gioventù](#), che fanno parte della *strategia dell'UE per la gioventù 2019-2027*. Prendendo spunto dal lavoro svolto, dividi la classe in diversi gruppi, uno per ogni obiettivo se possibile. Ogni gruppo analizza un obiettivo e trova il modo per renderlo la chiave del proprio processo di apprendimento. Una volta studiato e compreso, gli studenti possono fare alcune proposte riguardanti il singolo obiettivo e presentarle alla classe o alla comunità locale.

SETTIMO PASSO

COSTRUISCI PROGETTI DI APPRENDIMENTO CREATIVO, INCLUSIVO E GLOBALE

Anche se lavori online o con strumenti digitali, stai comunque lavorando alla **crescita personale degli studenti**. Dare agli studenti l'opportunità di diventare cittadini attivi e responsabili attraverso progetti di apprendimento che sviluppino allo stesso tempo competenze digitali, creative, inclusive e globali è l'obiettivo finale. Per raggiungere il risultato è necessario proporre una **visione di cambiamento**. Nei tuoi progetti di apprendimento, così come nelle tue lezioni, proponi diversi punti di vista, varie narrazioni e diversi materiali: immagini, video, presentazioni, canzoni, podcast o app. L'inclusione dovrebbe essere analizzata a più livelli. Inoltre, per generare cambiamenti negli atteggiamenti e nelle azioni ricorda di **guardare all'intero processo**, non al risultato immediato. **Il cambiamento richiede tempo**, quindi non preoccuparti se non hai ancora raggiunto i risultati attesi. Se hai investito nel processo, i risultati saranno **più forti** perché hai aiutato gli studenti a sviluppare la loro comprensione, consapevolezza e di conseguenza le loro risposte emotive e comportamentali.

Come fare:

- Proponi **piccoli gruppi di lavoro** che possano incontrarsi anche dopo la scuola e creare gruppi di supporto amicali.
- Chiediti: *cosa posso fare per includere coloro che stanno affrontando un ostacolo? Come posso aiutarli?* Cerca di creare un ambiente e uno spazio di apprendimento appropriati; uno spazio incoraggiante, sicuro e inclusivo per imparare da e con gli altri, in cui tutti si sentono sicuri, apprezzati e sperimentano un senso di appartenenza.
- Elabora il tuo progetto per includere attività e metodologie che **stimolino curiosità e creatività**.
- Condividere materiali, scambiare opinioni e partecipare tutti nell'uso degli strumenti, significa praticare in classe **valori democratici** come la giustizia e l'equità, e atteggiamenti come il rispetto per gli altri e le loro idee.
- Trova connessioni con la tua **comunità locale** (museo, autori locali, biblioteche, no-profit, ONG,...) per costruire una rete e mostrare nella 'vita reale' i diversi aspetti di una cittadinanza attiva.

Attività di Educazione alla Cittadinanza Globale:

- 1) Proponi ai tuoi studenti, individualmente o in gruppo, di elaborare un **manifesto dell'inclusione in 10 punti**. Attraverso una discussione in gruppi sui punti da includere nel manifesto, gli studenti acquisiranno alcuni elementi per essere più attenti all'inclusione. In un secondo momento, la classe, come intero gruppo, può creare il proprio manifesto condiviso e appenderlo a scuola.
- 2) Proponi ai tuoi studenti la '[Problem Tree Analysis](#)' applicata ai problemi dell'inclusione. Chiedi loro di individuare le diverse cause di discriminazione a scuola o in città, analizzatele ed elabora con gli studenti una strategia per risolvere i problemi. Cerca di collaborare con i tuoi studenti, fornisci loro informazioni e opinioni. Prova a coinvolgere il Dirigente o altre realtà del territorio affinché gli studenti possano trasformare la strategia in una **campagna di sensibilizzazione**. Per potenziare ancora di più la campagna, gli studenti possono elaborare **un logo, un hashtag o uno slogan**. Gli studenti possono lavorare insieme su un singolo problema o essere divisi in piccoli gruppi che affrontano diversi problemi di discriminazione.

OTTAVO PASSO

DIRITTI ONLINE, RESPONSABILITÀ E CITTADINANZA DIGITALE

L'ambiente digitale è diventato un **ambiente complesso**, soprattutto in termini di diritti e responsabilità degli utenti. I **cittadini digitali** devono essere consapevoli e saper comprendere i propri diritti e responsabilità online per non violare i diritti e le responsabilità degli altri. I cittadini digitali possono **godere dei diritti** di privacy, sicurezza, accesso e inclusione, libertà di espressione e altro ancora. Tuttavia, a tali diritti corrispondono alcune **responsabilità**, come l'etica e l'empatia e altri doveri per garantire un ambiente digitale sicuro e responsabile per tutti.

Come fare:

- Aiuta i tuoi studenti ad approfondire i loro **diritti e responsabilità online**: il comportamento online è correlato da un lato al rispetto reciproco tra gli utenti (netiquette) o alle regole di eticità dei comportamenti, dall'altro può collegarsi a una violazione della legge che potrebbe persino portare a un procedimento legale.

Attività:

- 1) Chiedi ai tuoi studenti di scrivere su un pezzo di carta una domanda che vorrebbero porre ai compagni di classe. Precisa che questa deve essere una domanda a cui ognuno di loro sarebbe disposto a rispondere.
- 2) Facilita un brainstorming pubblico su quali pensano siano i loro diritti e doveri online. Annota le idee su una Jamboard e avvia una discussione con la classe. Quindi, analizza le leggi nazionali su questo argomento e trova le differenze rispetto ad altri paesi.
- 3) Crea un concorso per una piattaforma di social media e **chiedi agli studenti di progettare i termini e le condizioni** per partecipare al concorso. Quali sono i diritti e le responsabilità degli utenti?¹⁷
- 4) Chiedi ai tuoi studenti di cercare su Internet alcuni **esempi di uso responsabile e politiche di utilizzo adeguate** per guidarli nell'utilizzo della tecnologia in classe. Fai confrontare gli esempi con le regole della scuola: *quali sono le principali somiglianze e differenze?* Se la tua scuola non ha né strumenti per l'uso responsabile, né politiche di utilizzo, chiedi loro di scegliere quale sarebbe più rilevante per la tua scuola. Insieme ai tuoi studenti, **crea una politica** che può essere presentata all'amministrazione scolastica.¹⁸

2.4 Uso di webcam e privacy

La privacy è il diritto di una persona a mantenere segrete questioni e relazioni personali. Ma anche quando non si pubblicano informazioni private online, è comunque possibile che i dati personali e le preferenze siano conosciuti da altri.

Internet è un ottimo canale per creare relazioni, soprattutto quando una persona è piuttosto timida nella vita reale. Man mano che le barriere per avvicinarsi a qualcuno in rete sono più basse, gradualmente la fiducia nell'avvicinare qualcuno nella vita reale può crescere. Ma fino a che punto?

La tutela della tua privacy non dipende solo dal singolo, dipende anche dagli altri. La privacy è un diritto, ma è anche una responsabilità. È importante tenere presente che qualsiasi azione intrapresa online può avere conseguenze per gli altri. Anche quando si protegge il proprio profilo, le informazioni personali possono comunque essere diffuse online.

¹⁷ [Manuale di educazione alla cittadinanza digitale](#), p. 104

¹⁸ [Manuale di educazione alla cittadinanza digitale](#), p. 104

PARTE TERZA: AGISCI

Partecipazione ed Empowerment nello spazio digitale

3.1 Uno strumento di valutazione dell'inclusione: presentazione

La valutazione è sempre per la maggior parte dei docenti la parte più difficile da svolgere al di là della valutazione del rendimento scolastico dei propri studenti. Tuttavia, è una parte assolutamente essenziale del processo di insegnamento-apprendimento, poiché è ciò che ci dirà se stiamo ottenendo o meno ciò che vogliamo realizzare. Pertanto, per garantire che un'unità didattica sia inclusiva, non è sufficiente pensare che sia coerente e ben progettata, ma dobbiamo mostrarne l'evidenza. La chiave è tenere presente la valutazione fin dall'inizio della progettazione dell'unità di apprendimento, in questo modo possiamo raccogliere prove utili per la valutazione durante lo sviluppo di tutte le attività.

Nella sezione seguente dettagliamo passo dopo passo come applicare lo strumento di valutazione che i partner di DigiEdu4All hanno creato e sperimentato durante il progetto e i cui contenuti sono nella seguente tabella.

VARIABILE/ELEMENTI DI INCLUSIONE	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3
Cooperazione	L'Unità didattica promuove le interazioni tra gli studenti	L'unità didattica include la divisione dei compiti tra gli studenti per realizzare un prodotto finale comune	L'Unità didattica promuove l'auto-organizzazione per realizzare un lavoro comune come prodotto finale
Rispetto delle capacità degli studenti	L'Unità didattica considera diversi obiettivi di apprendimento adattati alle capacità degli studenti	L'Unità didattica è progettata dopo aver conosciuto il livello di partenza degli studenti e dopo aver concordato con loro gli obiettivi di apprendimento	L'Unità didattica consente agli studenti di mostrare le loro diverse capacità (artistico, matematico, empatico...) e raggiunge gli obiettivi di apprendimento concordati
Autostima – fiducia in se stessi	L'Unità didattica consente agli insegnanti di mostrare ai propri studenti i propri valori, capacità e potenzialità	L'Unità didattica consente agli studenti di scoprire i propri valori, capacità e potenzialità	L'Unità didattica consente agli studenti di sviluppare nuovi valori, capacità e potenzialità
Valorizzare il lavoro degli studenti	L'Unità didattica prevede l'elaborazione	L'Unità didattica promuove l'elaborazione di un prodotto finale da parte degli studenti da	L'Unità didattica promuove l'elaborazione di un prodotto finale da parte degli studenti utilizzabile

	di un prodotto finale da parte degli studenti	diffondere all'interno della scuola	dai docenti o da altre persone (servizio-apprendimento)
Promuovere il coinvolgimento emotivo degli studenti	L'Unità didattica include informazioni teoriche sulle emozioni o può provocare emozioni ma non c'è riflessione su di esse	L'Unità didattica promuove il riconoscimento delle proprie emozioni e come accettarle e gestirle	L'Unità didattica promuove il riconoscimento delle proprie emozioni e di quelle degli altri
Creatività nella risoluzione dei problemi	L'Unità didattica fornisce agli studenti informazioni teoriche sul problem solving	L'Unità didattica mostra agli studenti buone pratiche relative al problem solving	L'Unità didattica fa in modo che gli studenti risolvano da soli problemi reali
Autonomia	L'Unità didattica offre agli studenti la flessibilità di lavorare secondo il proprio ritmo	L'Unità didattica offre agli studenti la flessibilità di lavorare secondo il proprio ritmo e gli strumenti per organizzare il proprio lavoro da soli	L'Unità didattica offre agli studenti la flessibilità di lavorare secondo il proprio ritmo e fornisce loro gli strumenti per organizzare autonomamente il proprio lavoro e includere meccanismi per seguire il proprio lavoro
Adattamento ai bisogni degli studenti	L'Unità didattica si basa sui bisogni degli studenti diagnosticati dall'insegnante	L'Unità didattica è definita insieme dagli studenti e dall'insegnante, sulla base delle esigenze degli studenti	L'Unità didattica è proposta, implementata e valutata dagli studenti e in base alle proprie esigenze

3.2 Lo strumento di valutazione DigiEdu4All: come usarlo

Come misurare se le nostre Unità didattiche sono inclusive?

Sulla base del dialogo con i docenti delle scuole partecipanti a questo progetto, abbiamo concluso che per promuovere l'inclusione dobbiamo **andare oltre l'adattamento delle nostre lezioni** a questioni come la disabilità, la diversità culturale, la lingua o il background sociale dei nostri studenti, poiché sarebbe solo affrontare una questione di accessibilità. Da un lato l'accessibilità è fondamentale, è il primo passo verso l'inclusione, ma dall'altro per parlare di inclusione bisogna andare oltre, bisogna rendere le lezioni attraenti e motivanti per tutti gli studenti, in modo da coinvolgerli nel processo di apprendimento. Solo allora potremo dire che le nostre lezioni sono inclusive. Abbiamo quindi affrontato l'inclusione seguendo questa prospettiva ed abbiamo voluto fornire una nuova risorsa e una buona pratica al Toolkit europeo per le scuole.¹⁹

Ma a cosa possiamo fare riferimento come base per considerare una lezione attraente e motivante?

I partecipanti al progetto DigiEdu4All hanno concordato su alcuni elementi che si collegano e promuovono l'inclusione:

ELEMENTI DI INCLUSIONE (VARIABILI)			
Cooperazione	Rispetto delle capacità degli studenti	Autostima/ Fiducia in se stessi	Valorizzare il lavoro degli studenti
Promuovere il coinvolgimento emotivo degli studenti	Creatività nel problem solving	Autonomia	Adattamento ai bisogni dello studente

Assegniamo tre livelli a ciascuna variabile. Nel progettare una Unità didattica che promuova l'inclusione, il docente deve scegliere da 1 a 3 di queste variabili e specificare il livello che desidera raggiungere per ciascuna di esse. (Vedi la tabella completa nella pagina precedente).

Una volta fatto ciò, l'insegnante deve includere attività nella sua unità didattica che gli permettano di raggiungere il livello prescelto. E' quindi essenziale

¹⁹ Il Toolkit europeo per le scuole è una piattaforma online per scuole e insegnanti che consigliamo vivamente. Il toolkit offre esempi di buone pratiche e risorse per introdurre approcci collaborativi nelle scuole per migliorare l'inclusività, fornire pari opportunità e contrastare l'abbandono scolastico https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/toolkitsforschools/latest_resources.htm

selezionare le variabili e il livello di ciascuna fin dalla fase di progettazione dell'unità didattica. In questo modo, possiamo scegliere le attività adeguate per raggiungere il livello che vogliamo ottenere.

Prima di scegliere il livello, il docente deve verificare il punto in cui si trovano gli studenti rispetto a quella variabile. Infatti, se scegli il livello 3 quando i tuoi studenti non hanno nemmeno raggiunto il livello 1, sarà difficile raggiungere l'obiettivo individuato; allo stesso modo può accadere il contrario, ossia se l'obiettivo che il docente si pone corrisponde al livello 2 ma gli studenti sono già ad un livello 3, non ci saranno nuovi apprendimenti.

Proviamo a spiegare meglio questo concetto con un esempio: un docente vuole rendere la sua lezione inclusiva attraverso la variabile 'Promuovere il coinvolgimento emotivo degli studenti':

Variabile	Livello 1	Livello 2	Livello 3
Promuovere il coinvolgimento emotivo degli studenti	L'unità didattica include informazioni teoriche sulle emozioni o può provocare emozioni ma non vi è alcuna riflessione su di esse	L'unità didattica promuove il riconoscimento delle proprie emozioni e come accettarle e gestirle	L'unità didattica promuove il riconoscimento delle proprie emozioni e di quelle degli altri

Il docente può non sapere se i suoi studenti già riconoscono e accettano le proprie emozioni oppure no. Se non ne è a conoscenza, il livello scelto dovrebbe essere 1 o 2; se invece sa che gli studenti riconoscono e accettano già le proprie emozioni, dovrà puntare al livello 3. Per capire la situazione degli studenti e quindi assegnare il livello adeguato dovrà realizzare un'attività (o più) propedeutica così da capire quale livello scegliere.

Un esempio di attività rispetto al caso presentato potrebbe essere un breve gioco di ruolo in cui si presentano alcune situazioni vicine e meno vicine (un adolescente che ha appena avuto una delusione amorosa, un adolescente siriano appena arrivato nel tuo paese con la sua famiglia, una donna che ha appena perso il lavoro...) per vedere come reagiscono gli studenti.

Può anche accadere che, sebbene l'obiettivo sia raggiungere il livello 2, il livello effettivo raggiunto dagli studenti sia 3. Per questo motivo, quando si valuta l'inclusione dell'unità didattica, è importante indicare quale sia il livello finale effettivamente raggiunto.

Per assicurarci che la valutazione sia confermata, è necessario raccogliere prove. Pertanto, è necessario spiegare quali attività sono state svolte in relazione alla variabile, quali evidenze sono state raccolte e come sono state raccolte.

Non è facile raccogliere testimonianze relative, ad esempio, al riconoscimento delle proprie emozioni. Non è una cosa che si può fare con un test, servono piuttosto altri tipi di strumenti. Nella tabella seguente ci sono alcuni spunti classificati in base alla tecnica utilizzata:

Tecniche	Strumenti
Domande e questionari	Sondaggio, prove scritte e orali, interviste, focus group
Tecniche di osservazione	Checklist, scala di valutazione, raccolta di aneddoti
Tecniche di produzione	Self-report, portfolio di lavori completati, valutazione peer-to-peer, diario di classe

La scelta di uno strumento o di un altro dipenderà da diversi fattori come la natura dell'attività, il tempo a disposizione o il tipo di informazioni che si vogliono ottenere.

Con le informazioni ottenute, saremo in grado di valutare se abbiamo raggiunto il livello che intendevamo raggiungere nella rubrica e se, quindi, la nostra unità didattica è inclusiva o meno.

Tornando all'esempio dell'attività precedente (gioco di ruolo delle emozioni), per scoprire se gli studenti riconoscono le proprie emozioni e/o quelle degli altri, la cosa più importante è l'analisi dei loro discorsi, ecco perché possiamo usare la tecnica delle domande (chiedere agli studenti dopo ogni simulazione di ruolo come pensano si sentano i loro personaggi) e tecniche di osservazione (annotare alcuni aneddoti come il linguaggio del corpo e l'atteggiamento degli studenti quando gli viene chiesto delle emozioni). Possiamo persino registrare le scene in modo da poter tenere d'occhio le reazioni di tutti gli studenti.

Un ultimo promemoria: poiché queste unità didattiche possono essere replicate o ispirare altri docenti, è importante spiegare lo svolgimento delle attività nel dettaglio.

Lo strumento di valutazione

Per tutti questi motivi, sul sito DigiEdu4All www.digiedu4all.eu troverai una sezione per condividere la tua esperienza valutando l'inclusività delle tue unità didattiche realizzate in presenza e con l'ausilio di strumenti digitali.

Dopo esserti registrato al sito, puoi caricare la tua valutazione nella sezione Valutazioni > Le mie valutazioni. Clicca su 'Nuovo' e compila le sezioni del modulo.

Innanzitutto, inserisci il titolo dell'unità didattica, il nome dell'autore o degli autori, il periodo in cui hai realizzato le attività, il numero di studenti coinvolti e menziona, se applicabile, altri attori con cui hai collaborato.

Seleziona quindi i livelli delle variabili che vuoi raggiungere con la tua unità didattica utilizzando i menu a discesa accanto a ciascuna variabile, in seguito seleziona il livello che hai raggiunto sempre utilizzando i menu a discesa accanto a ciascuna variabile.

Nella sezione "Giustificazione", descrivi come hai ottenuto questi miglioramenti. La descrizione può essere breve ma deve essere molto specifica, al fine di dimostrare perché ritieni di aver raggiunto il livello che hai dichiarato.

Infine, puoi caricare qualsiasi documento e link che ritieni necessario per integrare la motivazione della tua valutazione (test scritti, liste di controllo, portfolio, video...). L'obiettivo è che gli amministratori di DigiEdu4All possano verificare la qualità della valutazione. Per questo motivo i documenti e i link non saranno pubblici, solamente l'autore e gli amministratori di DigiEdu4All avranno accesso a questi strumenti.

3.3 Il ruolo dell'impegno dei genitori per l'inclusione

Come spesso riportato in tutto il manuale, i tre pilastri principali di **DigiEdu4All** sono **digitalizzazione, educazione e inclusione**.

Parlare di Cittadinanza Digitale (Globale) implica il coinvolgimento di diversi stakeholder²⁰. Per lavorare su questi tre pilastri è fondamentale l'impegno dei genitori nel percorso educativo degli studenti. Di conseguenza, in accordo con la già citata pubblicazione del Consiglio d'Europa, il ruolo dei genitori è fondamentale per:

- essere coinvolti nel dibattito su Internet e cittadinanza

²⁰ [Manuale di educazione alla cittadinanza digitale](#), p.16

- aiutare gli studenti a bilanciare le implicazioni sociali e interpersonali dell'uso della tecnologia online
- comunicare regolarmente con i propri figli e le scuole al fine di aiutare a sviluppare le competenze di cittadini digitali coinvolti e informati.

*'Il coinvolgimento dei genitori nelle scuole è definito come: genitori e personale scolastico che lavorano insieme per **sostenere e migliorare** l'apprendimento, lo sviluppo e la salute di bambini e adolescenti.'*²¹

Il coinvolgimento dei genitori nel processo educativo di bambini e adolescenti è una delle chiavi per promuovere il benessere degli studenti, il loro sviluppo e per raggiungere risultati scolastici positivi. Per costruire un **buon rapporto** tra tutte e tre le parti (studenti, genitori e insegnanti), sono necessarie basi solide, e talvolta può essere difficile raggiungere questo risultato. Le scuole hanno regole e orari rigidi da rispettare, mentre i genitori potrebbero non avere i mezzi, il tempo o le opportunità per sostenere i bisogni educativi dei figli.

Ciò che è importante raggiungere è una **responsabilità condivisa**. Le scuole dovrebbero impegnarsi a coinvolgere i genitori in modi significativi e a identificarli come i **partner principali** nella crescita scolastica dei loro figli e non solo come semplici collaboratori.²² I genitori dovrebbero a loro volta impegnarsi a sostenere l'intero processo di sviluppo e apprendimento dei propri figli. Inoltre, la ricerca citata in nota ha dimostrato che quando i genitori sono molto interessati all'educazione dei propri figli, questi migliorano i loro risultati scolastici e il loro benessere, ma migliora anche la loro capacità di apprendere in diversi contesti. Ciò significa che una **strategia genitori-docenti positiva** è fondamentale per migliorare il rendimento scolastico degli studenti. Altri benefici che derivano da questa relazione positiva sono il miglioramento dei comportamenti a breve e lungo termine, una riduzione dei comportamenti a rischio e un miglioramento delle abilità sociali.

Dopo aver definito le basi dell'impegno dei genitori e della corresponsabilità nell'educazione degli studenti, **DigiEdu4All** intende promuovere anche la collaborazione rispetto all'**inclusione**. Infatti, la mancanza di coinvolgimento dei genitori può causare e aumentare la disuguaglianza. L'impegno dei genitori avvantaggia tutti gli studenti, in particolare le minoranze e i migranti. Le classi sono sempre più interculturali e anche la letteratura sull'impegno genitoriale si sta muovendo verso lo studio di questo specifico campo.

²¹ https://www.cdc.gov/healthyyouth/protective/parent_engagement.htm

²² <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1075838.pdf>

Naturalmente, la razza, la cultura e la situazione socio-economica influenzano il concetto di impegno genitoriale. Tuttavia, ci sono alcuni fattori pratici che possono essere superati. Ad esempio, la **lingua straniera** è l'ostacolo più comune perché *'in assenza di interpreti o altri collegamenti nella scuola, i genitori si sentono impotenti e hanno meno probabilità di essere coinvolti nelle attività scolastiche.'*²³ Un altro fattore è il sistema educativo sconosciuto del paese ospitante. Gli insegnanti potrebbero spesso interpretare erroneamente i comportamenti dei genitori migranti e vederli come una mancanza di valori educativi nella famiglia.

Soprattutto durante la pandemia, i genitori hanno avuto un ruolo importante nell'educazione digitale dei propri figli perché l'elemento tecnologico è entrato prepotentemente nella routine scolastica. La didattica a distanza e le lezioni online hanno reso evidenti alcune difficoltà che prima non erano visibili, come ad esempio la mancanza di dispositivi e l'inaccessibilità alla tecnologia, il divario digitale tra giovani e genitori o anche il tema della sicurezza digitale. Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto, sono state realizzate molte ricerche nell'ambito della sicurezza digitale e questo sicuramente consentirà al web di essere in futuro un luogo più sicuro, dove ragazzi, genitori e docenti possano condividere esperienze.

Genitori e docenti hanno dunque un obiettivo comune: il benessere e il successo dei propri figli e studenti. Collaborare e avere obiettivi comuni è la chiave per un'educazione inclusiva.

3.4 Suggerimenti per il coinvolgimento dei genitori

Coinvolgere i genitori nella vita scolastica è molto impegnativo e a volte può essere frustrante per gli insegnanti. I docenti del progetto DigiEdu4All hanno riflettuto su come migliorare il loro approccio nei confronti delle famiglie, quali azioni stanno già mettendo in atto e quali aspetti possono essere migliorati.

Questi suggerimenti sono il risultato di questa riflessione condivisa.

Nel tuo ruolo di docente:

1. **Crea un clima inclusivo quando incontri i genitori a scuola.** Aiutali ad avere la sensazione che possono sentirsi ascoltati e fai capire che, al di là del tuo ruolo, sei una persona come loro.

23

<https://www.proquest.com/openview/e5eb7d9a15b297a6465552c1720a340d/1?pq-origsite=gscholar&cbl=33246>

2. Cerca di **rimuovere le barriere** basate su posizioni di potere da entrambe le parti, famiglia e scuola, al fine di promuovere l'uguaglianza nelle relazioni.
3. **Costruisci ponti** con i rappresentanti dei genitori che possono supportarti nella creazione di relazioni positive e competenti con tutti i genitori.
4. Promuovi ogni tipo di **supporto** dedicato alle famiglie: supporto linguistico e di mediazione, supporto psicologico in caso di necessità.
5. **Crea incontri aperti** per condividere il lavoro svolto con gli studenti come momento per condividere il senso di una comunità educativa.
6. **Promuovi la corresponsabilità** e coinvolgi i genitori nella definizione del documento formale su cui si fonda l'alleanza tra scuola e famiglia; chiedi loro quali sono le loro aspettative e la loro disponibilità nel sostenere il ruolo della scuola.
7. **Promuovi sistemi e mezzi di informazione chiari e facili** da comprendere per le famiglie; evita di utilizzare un linguaggio troppo formale o un testo lungo che può essere un ostacolo per le famiglie.
8. **Spiega il processo di valutazione** senza dare il senso del "giudicare". Contatta le famiglie per condividere informazioni positive sullo studente, non solo quelle negative.



DigiEdu4all

DIGITAL EDUCATION FOR ALL

www.digiedu4all.eu

'DigiEdu4All. Migliorare l'utilizzo del digitale per dar voce a TUTTI gli studenti' (2020-1-AT01-KA226-SCH-092650) è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea.

Questo documento riflette le opinioni dell'autore; la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui contenute.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union