

essere a Scuola

ISSN 2611-3035

numero
speciale
aprile 2021

fare lezione

sostenibilità spazio e tempo
fare podcast
attivare

divario
scuola

raccontare
consumi

progettare

competenza digitale

risorse didattiche



la scuola a casa | un anno dopo

Rivista di aggiornamento professionale per il Primo Ciclo di Istruzione

Competenza digitale

Uno strumento per il curriculum della Media Literacy Education (MLE)

di Elena Valgolio, insegnante di scuola primaria, collaboratrice CREMIT,
Tutor organizzatore di Scienze della Formazione primaria, Università
Cattolica del Sacro Cuore di Milano
elena.valgolio@unicatt.it

La *Raccomandazione della Commissione del 2009 sull'alfabetizzazione mediatica nell'ambiente digitale per un'industria audiovisiva e dei contenuti più competitiva e per una società della conoscenza inclusiva* suggeriva che le macro-aree della competenza digitale fossero declinate in alfabetica, critica ed espressiva. La padronanza d'uso di strumenti, linguaggi e codici (alfabetica) era propeudeutica e centrale per consentire una consapevolezza riflessiva e analitica dei contenuti (critica). La produzione responsabile di messaggi, inoltre, assumeva la forma di una presa di posizione argomentata e di partecipazione ragionata (espressiva). L'esigenza di rimettere in discussione la sistematizzazione nasce dalla constatazione che, nell'attuale sistema socioculturale, i media si configurano come "forme integrate agli oggetti e alle relazioni, più che come contenuti o strumenti" (Rivoltella, 2020, p. 192).

Tutto ciò suggerisce un superamento della Media Education (ME) in più direzioni, per approdare a una diversa declinazione delle sue dimensioni in: critica, etica ed estetica. All'interno della **dimensione criti-**

ca trovano posto, quindi, non solo le istanze analitiche che si servono degli usuali approcci semiotici, ma anche tutto quanto attiene "all'accesso e alla comprensione delle forme culturali" (Rivoltella, 2020, p. 195). Questa dimensione rappresenta l'elemento di continuità tra la ME (Media Education) e la MLE. La **dimensione etica** attiene principalmente alla resistenza e alla responsabilità: l'elemento centrale qui è il pensiero capace di dirigere la consapevolezza e la conseguente azione di produzione/consumo mediale del singolo individuo. La **dimensione estetica**, infine, riguarda soprattutto la creatività come impegno etico verso il bello: non dunque come mero piacere, *comfort* o *like*, ma come vincolo e "impegno a una responsabilità" (Rivoltella, 2020, p. 194). Le tre dimensioni non delineano un percorso rettilineo, ma si rincorrono e si intrecciano in una circolarità tra produzione e consumo che connota l'attività mediale in una contemporaneità che ci chiede di "eccedere" le forme tipiche dei media tradizionali.

La circolarità della rappresentazione allude proprio alla com-

plexità della MLE e alla sua ricorsività all'interno di una società che vive di processi di disintermediazione, autorialità e nuova permeabilità tra spazio pubblico e privato. Le aree dunque non rappresentano spazi definiti, ma superfici di contaminazione e sovrapposizione (v. fig. 1 alla pagina seguente).

La rubrica qui di seguito presentata è uno strumento utile per progettare il curriculum di Media Literacy Education in quanto esplicita, per ciascuna delle tre aree, le specifiche dimensioni della competenza digitale declinandone puntualmente i processi attivabili nell'azione educativa. L'educatore, l'insegnante, il formatore, dunque, realizza il design media-educativo selezionando le dimensioni in base al suo target di riferimento. La rubrica è anche uno strumento autoconsistente per l'autovalutazione dell'adulto in merito alla propria cittadinanza digitale. Si tratta di una risorsa in continua implementazione, elaborata e rivista con la collaborazione corale del nostro centro di ricerca CREMIT.

Per la sua realizzazione è stato necessario integrare in ogni aspetto le istanze provenienti da

diverse fonti normative Europee e non:

• **Raccomandazione del Consiglio d'Europa:** competenze chiave per l'apprendimento permanente rintracciabile al seguente link:

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8->

[a1f3-11e9-9d01-01aa75e-d71a1/language-en](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf) (consultato il 24/03/2021).

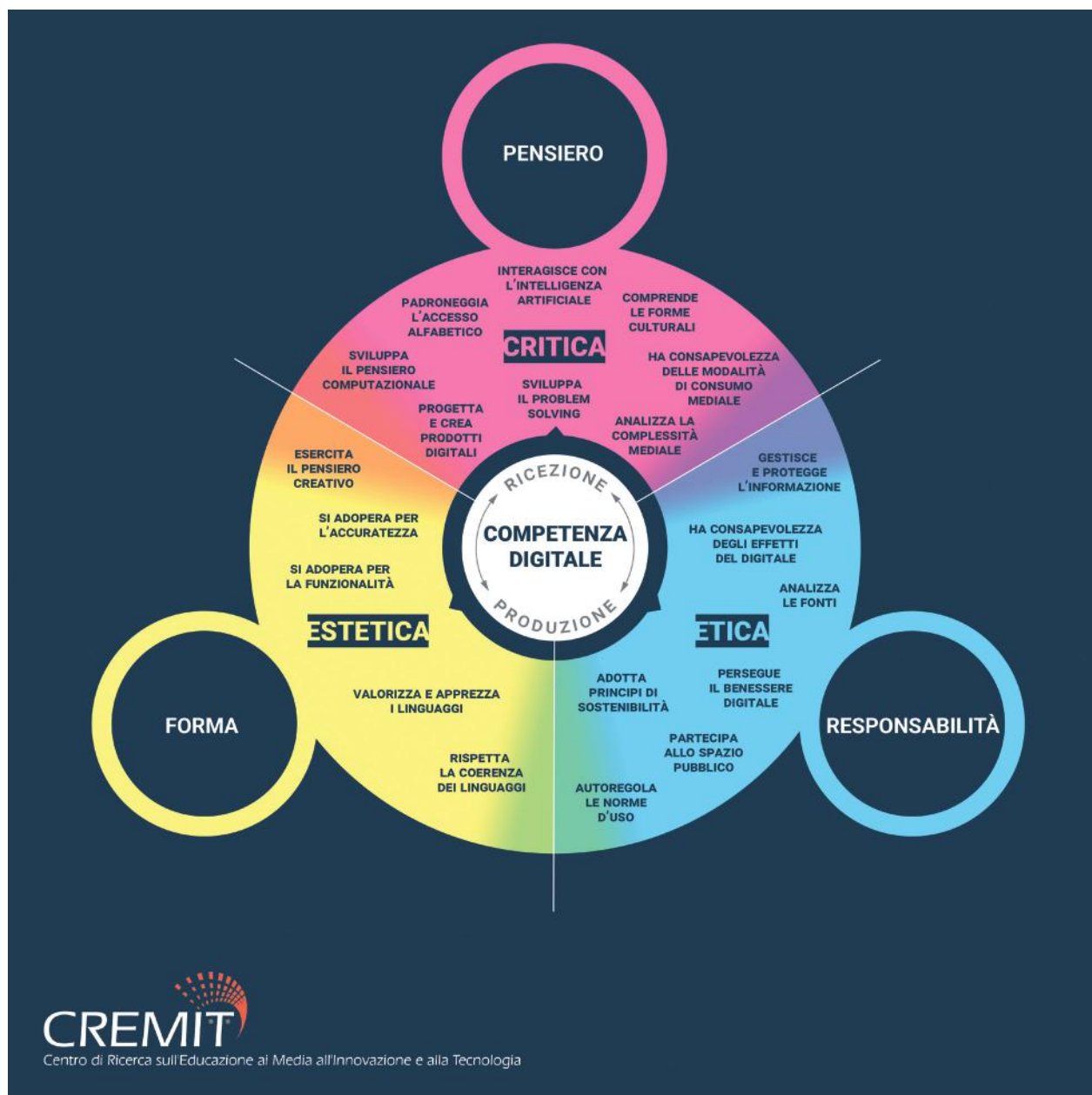
• **Digicomp:** il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, rintracciabile al seguente link: https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf (consultato il 24/03/2021).

• **Framework Unesco:** http://elkmserver.dist.unige.it/epict/documents/UNESCO_ICT_CFT%5B6_0%5D.pdf (consultato il 24/03/2021).

Riferimenti bibliografici

Rivoltella P.C. (2020). *Nuovi alfabeti*. Morcelliana, Brescia.

Figura 1 - Il Framework della New Literacy Education



Aree della competenza digitale	Dimensioni	Indicatori
Critica	1) Padroneggia l'accesso alfabetico	<p>Dispositivi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Si prende cura del dispositivo che gli viene affidato (carica, pulizia). 2) Accede a dispositivi tramite account e password. 3) Usa il quadro d'uso (on/off, caratteristiche tecniche). 4) Conosce il quadro di funzionamento (cosa sta dietro all'interfaccia). 5) Salva e organizza file e prodotti digitali creati (on e offline). 6) Trova ciò che ha salvato. 7) Usa diversi browser. 8) Usa la funzione dei preferiti. 9) Usufruisce delle possibilità della geolocalizzazione. 10) Usa la camera. 11) Utilizza la funzione del drag and drop. <p>Tools-web Tools</p> <ol style="list-style-type: none"> 12) Cerca app attraverso il marketplace (Playstore, Applestore...). 13) Installa, aggiorna e disinstalla applicazioni. 14) Effettua sign in, log in, log out. 15) Crea un profilo. 16) Accede a piattaforme per comunicare (Teams, Google meet, Zoom...). 17) Crea una sessione di video-conferenza. 18) Condivide lo schermo. 19) Attiva e disattiva il microfono, alza la mano per intervenire. 20) Crea e invia una mail. 21) Scrive testi con un programma di video-scrittura. 22) Crea link per l'accesso a file in modalità visualizzazione o editor. 23) Inserisce link interattivi all'interno di file di testo. 24) Usa un foglio di calcolo. 25) Crea un presentazione (infografica, ppt...). 26) Crea un video. 27) Crea un sondaggio/questionario online. 28) Edita foto e immagini. 29) Carica e scarica risorse (da siti web o dalla piattaforma di scuola). 30) Usa motori di ricerca. <p>Forme e Linguaggi</p> <ol style="list-style-type: none"> 31) Riconosce le tipologie di linguaggio mediale coerentemente con i diversi ambienti/piattaforme online (IG, TikTok, FB, Drive, Mentimeter...). 32) Riconosce i formati medialti (spot, cortometraggio, trailer, infografiche...). 33) Riconosce i codici del linguaggio mediale (sonoro, verbale, iconico...). 34) Conosce elementi costitutivi di una sceneggiatura mediale (campo, piano, movimenti di macchina). 35) Conosce le regole di composizione di un testo mediale (montaggio, ritmo narrativo...). 36) Conosce i formati digitali costitutivi di un elemento mediale (pdf, png, jpeg...). 37) Conosce la logica algoritmica.

Critica	2) Analizza la complessità mediale	<ol style="list-style-type: none"> 1) Riconosce e suddivide le parti costitutive (sequenza, ecc.) di un testo mediale. 2) Individua le parole chiave e la gerarchia delle informazioni. 3) Riconosce le intenzioni comunicative dell'emittente. 4) Ricostruisce il significato del testo a partire da indizi e tracce. 5) Sintetizza i contributi provenienti da diverse fonti. 6) Interpreta dati aggregati (tabelle, grafici, sondaggi, questionari). 7) Individua i pro e i contro di un progetto. 8) Segue un flusso di storie e informazioni attraverso una molteplicità di piattaforme medialità (transmedialità).
	3) Ha consapevolezza delle modalità di consumo mediale	<ol style="list-style-type: none"> 1) Legge la propria esperienza mediale in chiave di uso personale dei media in un dato arco di tempo (tempi, contesti, ecc.). 2) Riconosce che le informazioni personali possono essere tracciate (profilazione dell'utente). 3) Riconosce che ciò che produce ha un valore autoriale. 4) Bilancia il proprio tempo libero, le abitudini personali e familiari nell'uso dei media. 5) Legge i dati di applicazioni di monitoraggio del tempo trascorso in Rete.
	4) Progetta e crea prodotti digitali	<ol style="list-style-type: none"> 1) Individua i bisogni e il contesto. 2) Sceglie gli obiettivi in funzione dell'intenzionalità comunicativa. 3) Pianifica azioni (crea uno schema per la progettazione, storyboard, ecc.). 4) Sceglie dispositivi e applicativi adatti rispetto agli obiettivi prefissati. 5) Utilizza le tipologie di linguaggio mediale coerentemente con i diversi ambienti/piattaforme online (IG, TikTok, FB, Mentimeter...). 6) Realizza elaborati nei diversi formati medialità (spot, cortometraggio, trailer, infografiche...). 7) Applica le regole del digital storytelling.
	5) Sviluppa il pensiero computazionale	<ol style="list-style-type: none"> 1) Scopre la funzione degli strumenti che usa. 2) Segue istruzioni per raggiungere un fine. 3) Suddivide la soluzione di un problema in tante fasi di risoluzione più semplici. 4) Classifica il tipo di problema. 5) Trova nelle situazioni un codice che si ripete e che può applicare altrove. 6) Segue un codice. 7) Inventiva un codice. 8) Pianifica le azioni di un robot. 9) Individua i comandi necessari nello svolgimento di azioni finalizzate (direzionalità, lateralità). 10) Verifica il risultato della propria soluzione. 11) Interpreta icone/simboli per cogliere le informazioni direzionali e muoversi nello spazio. 12) Fornisce nuove idee e processi in un ambito specifico. 13) Si sperimenta nel debugging.
	6) Sviluppa il problem solving	<ol style="list-style-type: none"> 1) Seleziona, tra quelle date, proposte di soluzioni ad un problema. 2) Applica soluzioni note in contesti conosciuti. 3) Adatta soluzioni note in contesti nuovi. 4) Stabilisce relazioni di causa- effetto. 5) Propone/seleziona soluzioni inedite in contesti nuovi.

Critica	7) Comprende le forme culturali	<ol style="list-style-type: none"> 1) Discerne le differenti forme di espressione della cultura mediale. 2) Seleziona le forme culturali rispetto all'obiettivo dato. 3) Esprime la propria opinione in merito a ciò che consulta.
	8) Interagisce con l'intelligenza artificiale	<ol style="list-style-type: none"> 1) Distingue IA dall'interazione umana. 2) Riconosce le peculiarità del "linguaggio" proprio dell'intelligenza artificiale (domotica, IoT, wereable...). 3) Attiva scambi con le forme di intelligenza artificiale (es. chatbot di un sito...). 4) Inferisce dati provenienti da dispositivi di AI, IoT. 5) Riconosce i principi di automazione. 6) Imposta la supervisione dell'intelligenza artificiale. 7) Allena l'algoritmo dell'intelligenza artificiale.
Etica	1) Ha consapevolezza degli effetti del digitale	<ol style="list-style-type: none"> 1) Conosce le implicazioni relative alla rappresentazione della propria immagine e identità. 2) Conosce i comportamenti di cyber-stupidity (hate speech, trolling, flaming...). 3) Confronta la/le diverse identità digitali in rete. 4) Rispetta l'identità propria e degli altri. 5) Controlla i contenuti digitali in relazione alla rilevanza. 6) Valuta la potenza dei linguaggi. 7) Conosce i principi normativi e i diritti di proprietà intellettuale. 8) Riconosce la continuità dell'onlife. 9) Valuta le strutture socio-economiche del digitale (GAFA...).
	2) Gestisce e protegge l'informazione	<ol style="list-style-type: none"> 1) Riconosce il concetto di privacy e di diritto all'immagine. 2) Utilizza immagini, audio e musiche libere da copyright e che non ledano i diritti alla privacy altrui. 3) Salva tra i preferiti risorse. 4) Interpella e riconosce le autorità garanti in caso di necessità. 5) Protegge la propria intimità (sfera pubblica/privata). 6) Ha rispetto del proprio corpo e riconosce le implicazioni della condivisione e dell'esposizione corporea. 7) Personalizza la gestione dei cookies. 8) Controlla che tutte le fonti utilizzate siano citate.
	3) Autoregola le norme d'uso	<ol style="list-style-type: none"> 1) Individua la necessità di regole condivise (netiquette) negli ambienti mediali. 2) Co-costruisce netiquette. 3) Rispetta e invita al rispetto delle regole d'uso dei diversi ambienti mediali.
	4) Analizza le fonti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Utilizza diverse strategie di ricerca (user content - user creator). 2) Correla informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. 3) Individua la fonte delle informazioni. 4) Si interroga sull'attendibilità delle informazioni. 5) Organizza le informazioni utilizzando l'archiviazione (etichette, ordine dei file..).

Etica	5) Partecipa allo spazio pubblico	<ol style="list-style-type: none"> 1) Prevede le emozioni suscitate negli altri dal proprio agire online. 2) Comunica in maniera costruttiva all'interno di uno spazio online. 3) Partecipa attivamente alle discussioni, anche per chiedere chiarimenti e indicazioni. 4) Commenta post e genera discussioni sulla base di documenti di cui ha vagliato la validità. 5) Riconosce e rispetta la molteplicità di prospettive. 6) Esprime il proprio punto di vista. 7) Seleziona quali informazioni condividere a seconda del destinatario. 8) Evita affermazioni o comportamenti screditanti (flaming). 9) Rifiuta il conformismo e l'omertà. 10) Promuove interventi finalizzati a rendere il Web un ambiente ospitale. 11) Permette all'altro di esprimersi seguendo i propri gusti. 12) Favorisce la partecipazione di altri individui/gruppi nei social.
	6) Persegue il benessere digitale	<ol style="list-style-type: none"> 1) Riconosce gli effetti di dinamiche indesiderate derivanti dall'uso improprio di risorse, informazioni. 2) Previene gli effetti indesiderati della partecipazione online (isolamento, relazioni distorte, hating...). 3) Alterna il digitale ad altri tipi di attività. 4) Distanzia il dispositivo per l'interesse oculare (altezza dello schermo, distanza visiva...). 5) Regola intervalli di tempo nell'utilizzo dei dispositivi. 6) Valuta la postura di utilizzo degli schermi.
	7) Adotta principi di sostenibilità	<ol style="list-style-type: none"> 1) Conosce i principi della sostenibilità digitale (conservazione dati). 2) Previene azioni e comportamenti responsabili di "inquinamento digitale" (sovraccarico informativo, dispersione di informazioni, consumo di energia digitale...). 3) Osserva la durata delle informazioni online. 4) Riconosce la necessità dell'uso dei dati. 5) Rispetta lo spazio altrui (spam). 6) Bilancia lo spazio di scrittura che ha a disposizione.
Estetica	1) Valorizza e apprezza i linguaggi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Seleziona gli elementi costitutivi propri di uno specifico formato (font, dimensioni, colori...). 2) Distingue, tra diverse opzioni possibili, le scelte più efficaci sul piano estetico. 3) Esprime un giudizio sulle qualità di ciò che vede, ascolta... 4) Attribuisce un significato alle proprie scelte. 5) Persegue la propria personale ricerca del bello (senza condizionamenti esterni).
	2) Rispetta la coerenza dei linguaggi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Identifica le dinamiche narrative e i codici estetici che strutturano un testo. 2) Coglie la dialettica tra scelte estetiche e obiettivi narrativi in un testo mediale. 3) Remixa, trasforma, adatta contenuti esistenti in modo personale (mashup e originali). 4) Armonizza tra loro linguaggi (verbale, iconico, sonoro). 5) Presta attenzione a come gli elementi di un prodotto mediale si relazionano tra loro (pragmatica). 6) Cura la grafica in relazione al significato del messaggio che si vuole trasmettere (semantica).

Estetica	3) Si adopera per l'accuratezza	<ol style="list-style-type: none"> 1) Distingue i criteri di accuratezza con riferimento a diverse tipologie di elaborato mediale. 2) Riferisce il proprio lavoro prima di condividerlo/renderlo visibile/pubblicarlo (piano formale). 3) Redige elaborati medialità privi di elementi offensivi, esclusivi... (politically correct). 4) Perfeziona e migliora ricorsivamente i progetti.
	4) Si adopera per la funzionalità	<ol style="list-style-type: none"> 1) Esplicita nel prodotto creato le sue funzionalità e/o i suoi possibili usi (affordance). 2) Regola la costruzione in base alle esigenze del lettore/fruitori (usabilità). 3) Definisce le possibili interazioni con il dispositivo (ergonomia). 4) Trova strategie per prevenire usi impropri.
	5) Esercita il pensiero creativo	<ol style="list-style-type: none"> 1) Riconosce gli elementi di originalità tipici di un elaborato mediale. 2) Adotta criteri di innovazione rispetto al proprio contesto. 3) Immagina nuove soluzioni sul piano formale. 4) Propone l'uso di linguaggi innovativi (mush up).





Filippo Gomez Paloma
Paola Damiani

Manuale delle Scuole ECS
The Neuroeducational Approach

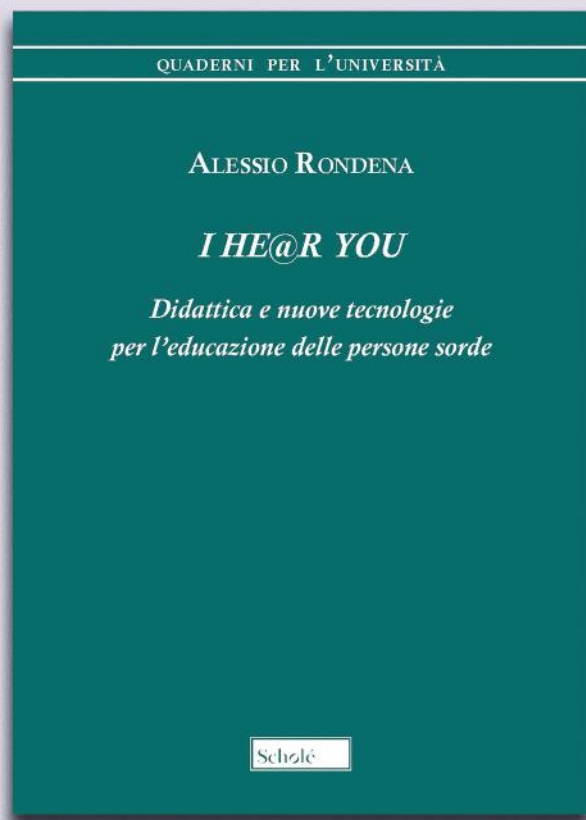
*La sfida del cambiamento educativo
per il benessere e l'apprendimento*

pp. 368, € 27

Alessio Rondena

I HE@R YOU
***Didattica e nuove tecnologie per
l'educazione delle persone sorde***

pp. 192, € 18



Morcelliana

Scholé

Via Gabriele Rosa, 71 - 25121 Brescia
tel. 030 46451 - www.morcelliana.it



ALESSIA CINOTTI

Sorelle e fratelli nella disabilità

Dimensioni esistenziali e scenari educativi



pp. 160 - € 15

Il volume affronta il tema delle relazioni fraterne nelle situazioni di disabilità, inserendo tale prospettiva di analisi nell'ambito disciplinare della Pedagogia Speciale. L'obiettivo del lavoro – attraverso un percorso di ricerca qualitativo, condotto a livello nazionale – è quello di dare voce alle sorelle e ai fratelli senza disabilità che sono i protagonisti di questo volume che valorizza i saperi che nascono dagli “attori della situazione”. A partire dalle esperienze delle sorelle e dei fratelli – e grazie a queste –, si delineano dimensioni educativo-pedagogiche per accompagnare sorelle, fratelli e genitori, a partire dal primo momento della comunicazione della diagnosi, attraverso un percorso centrato sui contesti, nonché sulla loro cooperazione e sinergia, con la finalità di far evolvere un “atto sanitario” e una “risposta medica” (la comunicazione della diagnosi) in un percorso educativo e, dunque, progettuale.

Alessia Cinotti è Ricercatrice in Didattica e Pedagogia Speciale presso il Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione “Riccardo Massa” dell'Università Milano-Bicocca dove insegna Pedagogia Speciale e Pedagogia della Disabilità. Le sue principali pubblicazioni e traiettorie euristiche riguardano la Pedagogia delle relazioni familiari nelle situazioni di disabilità, l'alleanza educativa scuola/famiglia e l'inclusione nei servizi educativi per la prima infanzia.

Morcelliana

Scholé

Via Gabriele Rosa, 71 - 25121 Brescia
tel. 030 46451 - www.morcelliana.it