

LA SCUOLA DEL NOI

# Formare gli studenti alla cittadinanza: i percorsi verso una competenza digitale globale

Le indicazioni ministeriali sull'Educazione civica digitale (2018), Educazione civica (2019) e public life (2021) intendono connettere la scuola e il territorio a cui essa appartiene attraverso le ingenti possibilità aperte dal digitale. Cosa significa concretamente? Come si può attuare? Percorsi e strumenti



**C**osa significa cittadinanza digitale? Quali sono i legami dell'educazione civica con il digitale? Grazie all'impegno dei docenti, al digitale come "tecnologia di comunità" e alla condivisione delle conoscenze, è possibile allenare nuovi linguaggi e permettere il mantenimento della diversità di pensiero dei cittadini di domani.

I percorsi per raggiungere l'obiettivo sono tanti, ma per cominciare ripercorriamo brevemente la recente storia delle direttive ministeriali.

---

## Indice degli argomenti

Il syllabo e le linee guida Miur sull'educazione civica digitale

Formare gli studenti alla cittadinanza: i percorsi

Il digitale come strumento abilitante all'uso di nuovi linguaggi per l'impegno civico delle comunità educanti

Conclusioni

---

## Il syllabo e le linee guida Miur sull'educazione civica digitale

---

Nel 2018, il syllabo Miur [Educazione Civica Digitale](#) copriva cinque aree fondamentali:

- internet in quanto “metafora culturale per la rivoluzione comunicativa, informazionale ma anche economica e sociale”, e fulcro di quel cambiamento generato dalla convergenza tra tecnologie digitali e connettività;
- l'information literacy per una maggiore consapevolezza dei meccanismi di produzione e divulgazione delle informazioni;
- l'educazione ai media per invitare all'esercizio di comportamenti positivi e assicurare la protezione rispetto ai rischi di una società iper-mediatizzata;
- le implicazioni della quantificazione e della computazione (intelligenza artificiale, big data ecc.;
- la connessione tra cittadinanza e creatività digitale attraverso “l'appropriazione creativa della tecnologia in quanto oggetti culturali” che permettono di sviluppare contenuti e applicazioni.

Nel 2019, le nuove [Linee guida Miur sull'Educazione civica](#) pongono il focus su tre macro-tematiche fondamentali: la **Costituzione**, intesa come conoscenza e riflessione sui significati e la pratica del dettato costituzionale, sui regolamenti, e i simboli istituzionali in quanto fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese; la **sostenibilità**, intesa come salvaguardia dell'ambiente e la costruzione di luoghi di vita rispettosi delle risorse naturali e dei diritti umani; la **cittadinanza digitale**, intesa come "capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali". Infine, nel 2021, il [Rapporto finale per il futuro della scuola](#) propone un nuovo concetto, quello di public life, che va oltre l'idea di educazione civica e lo include, educando i giovani alla "cittadinanza globale, europea e locale e al rispetto per il nostro pianeta come ecosistema complesso e fragile".

## **Formare gli studenti alla cittadinanza: i percorsi**

---

Le indicazioni ministeriali sull'Educazione civica digitale (2018), Educazione civica (2019) e public life (2021) intendono quindi connettere la scuola e il mondo globale cui essa appartiene attraverso le ingenti possibilità aperte dal digitale. Cosa significa concretamente? Come si può attuare?

La comunità open source dei docenti della "Scuola del noi" si avvale del digitale in quanto "tecnologia di comunità" (Rivoltella, 2017; [2021](#)), strumento per pensare e per agire collettivamente, formando gli studenti alla cittadinanza, consentendo l'edificazione di legami professionali costruttivi, consolidando le comunità educanti, e dando forma e sostanza alle energie di un territorio. I docenti che hanno



aderito a questa rete adottano approcci di pedagogia attiva ed esperienziale quali il learning by teaching, la gamification, il “making learning and thinking visible”, la didattica outdoor ecc.

Tra i percorsi da loro elaborati possiamo menzionare, **per la scuola primaria**: orti didattici 3.0 ed erbari digitali, e-book “aumentati” che valorizzano il patrimonio culturale delle città attivando gemellaggi tra scuole, caccie al tesoro virtuali sulla sostenibilità, “prontuari” web per l’apprendimento differenziato e il rispetto degli stili di apprendimento, podcasting didattico per imparare la storia e capire quanto sia importante non ripetere quegli errori che hanno portato alcune epoche al declino dell’umanità, coding per le pari opportunità, realtà virtuale per analizzare le proprietà della natura ecc.

Tra i percorsi per la **secondaria di primo grado** troviamo ad esempio: escape room sui diritti umani, IoT per studiare l’astronomia e l’inquinamento luminoso, giochi matematici che rafforzano il lavoro di squadra, app di musica per lo studio del paesaggio sonoro, stopmotion sulle fibre di origine naturale, e così via.

Per le **scuole superiori** citiamo invece: moduli di geografia che propongono una mappatura delle aree di interesse culturale prive di barriere architettoniche, progetti di virtual service learning per favorire la multiculturalità in aula, web-tv per lo studio dell’archeologia locale, giornali web sull’agenda 2030, contest di imprese giovanili per le pari opportunità, chatbot programmati per adempiere al ruolo di coach sportivi durante il confinamento, app di scienze che rendono gli studenti autori di contenuti, e simulazioni di biorobotica per riflettere su etica e intelligenza artificiale.

## Il digitale come strumento abilitante all'uso di nuovi linguaggi per l'impegno civico delle comunità educanti

---

In ognuno di questi percorsi, l'intreccio di **competenze** digitali, **contenuti** disciplinari, e **prospettive** civiche intende gettare le basi per un nuovo modus operandi di cui la scuola ha più che mai bisogno in questo complesso momento storico. La sperimentazione in corso, consultabile sul sito della [Fondazione Mondo Digitale](#), prevede il riconoscimento di un open badge "docente ideatore" che certifica competenze di digital learning design e incoraggia i docenti alla continuazione del percorso tramite formazioni di aggiornamento e approfondimento, la partecipazione a sfide dedicate all'innovazione didattica civica e digitale, la contribuzione a iniziative di divulgazione e di job shadowing, così come la creazione di nuovi strumenti.

In questo modo, ci auspichiamo che il "noi" di questa scuola diventi sempre più inclusivo, e che il digitale sia sempre più uno strumento abilitante all'uso di nuovi linguaggi per l'impegno civico delle comunità educanti.

## Conclusioni

---

Così si esprimeva Tullio De Mauro in un'[intervista](#) a proposito della digital literacy: "Quanto invece agli effetti contraddittori della digital literacy bisogna partire dal linguaggio. Il linguaggio porta con sé le possibilità di un uso conformistico, anche senza rete. E la rete come potenzia le possibilità di differenziare e rendere originale per maggiore

densità di riferimenti il nostro parlare e il nostro scrivere, così porta con sé naturalmente i suoi standard, o meglio degli standard omologanti, che possono giocare nella direzione opposta. Questo dipende molto dall'uso che sappiamo farne. Quindi il problema mi pare che si sposti largamente sulla **qualità dei nostri insegnanti**, sulla loro disponibilità a interagire con il patrimonio di cultura che c'è nella rete". Il più forte legame tra digitale ed educazione civica è dunque probabilmente proprio questo: **allenare i nuovi linguaggi** per poter attingere al patrimonio culturale contemporaneo e tenere così in vita la profondità e la diversità di pensiero dei futuri cittadini, che saranno così in grado di esprimersi con intelligenza critica e responsabile, al di là di ogni possibile omologazione. ■