

DIDATTICA E TIC

(LE PARTI EVIDENZIATE SONO CLICCABILI; RINVIANO AD APPROFONDIMENTI, VIDEO, EBOOK, NORMATIVA)

1. Didattica per competenze

Il termine competenza si è affermato all'interno del lessico educativo, ed anche in Italia è diventato un significativo elemento del processo di riforma del sistema scolastico. Partiremo quindi dalla formulazione di una definizione condivisa del termine, che ne metta in luce gli aspetti salienti. Il concetto di competenza fa infatti riferimento alla capacità del soggetto di mobilitare le proprie risorse interne, in termini ad esempio di emozioni, ma anche di abilità e conoscenze, e integrarle con quelle esterne per agire all'interno di un contesto dato e risolvere situazioni problematiche.

Il concetto di competenza sposta quindi l'accento dal contenuto della conoscenza alla sua effettiva spendibilità, su cui incide il contesto e la capacità del soggetto di individuare e attuare strategie appropriate. Guardare all'apprendimento da questa prospettiva significa interpretarlo come un processo dinamico di costruzione della conoscenza, non più intesa come insieme di nozioni e contenuti statici. In una società in cui la produzione di nuovo sapere è in aumento esponenziale e l'accesso alle informazioni è potenzialmente aperto a tutti, quello che sembra poter fare la differenza è la dimensione metacognitiva, che punta a sviluppare una consapevolezza riflessiva nel soggetto: non stupisce che tra le competenze di base europee sia stata individuata quella di "imparare a imparare", una competenza metodologica, trasversale, che si fonda sulla capacità di riflettere sui punti di forza e di debolezza del proprio apprendimento (approfondimento).

Il concetto di didattica per competenze ha assunto un ruolo centrale in ambito europeo, poiché la loro certificazione offriva un terreno comune per la comparazione tra sistemi formativi al di là dei diversi programmi scolastici e poneva le basi per la definizione di un modello di cittadinanza europea. Nel 2006, il Parlamento Europeo ha elaborato una Raccomandazione (2006/962/CE) in cui delinea il quadro delle competenze necessarie per il lifelong learning, ovvero competenze necessarie per esercitare pienamente il diritto di cittadinanza nella società contemporanea

- 1) Comunicare nella madrelingua
- 2) Comunicare in lingue straniere
- 3) Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.
- 4) Competenza digitale
- 5) Imparare a imparare
- 6) Competenze sociali e civiche
- 7) Senso di iniziativa e di imprenditorialità?
- 8) Consapevolezza ed espressione culturali

L'Italia ha progressivamente recepito il quadro comunitario dando vita a un processo di riforma educativa che ha riguardato sia la scuola primaria che quella secondaria di primo e secondo grado, in cui gli obiettivi di apprendimento ed i profili in uscita sono definiti in termini di competenze (decreto 22 agosto 2007).

2. La competenza digitale

Il tema della competenza digitale (digital literacy) è emerso all'interno del dibattito internazionale sul lifelong learning, ovvero sulla definizione dei saperi chiave per vivere attivamente nella cosiddetta Società dell'Informazione (LINK topic 3): con questo termine si fa riferimento al contesto socio-tecnico che caratterizza i paesi in cui il processo di digitalizzazione è molto avanzato e i flussi comunicativi hanno sempre maggiore importanza. Un tale contesto richiede un nuovo modello di alfabetizzazione in cui le nuove tecnologie e la rete possono essere considerati veri e propri vettori di partecipazione e la competenza digitale è quindi annoverata tra i sapere necessari per la cittadinanza.

Ma cosa significa essere competenti quando parliamo di ICT?

In molti dovendo rispondere a questa domanda penseremo istintivamente ad abilità informatiche di base quali saper utilizzare il computer, conoscere specifici software o servizi web, possedere uno smartphone. Tuttavia, se proviamo a rispondere alla stessa domanda ponendoci in un'ottica pedagogica e partecipativa, penseremo probabilmente anche ad altre capacità come quella di saper cercare e selezionare le informazioni online, oppure saper lavorare in maniera collaborativa a distanza, tutelare la propria privacy nei social network e altre ancora. Questo semplice esercizio – che potremmo ripetere anche in classe con i nostri studenti – ci porta a considerare riduttiva una definizione di digital literacy come expertise tecnica, mettendo in luce le implicazioni cognitive e relazionali (**approfondimento**): diventa opportuno pensare la competenza digitale come un costrutto complesso, in cui si intersecano dimensioni di natura diversa, che potremmo così schematizzare:

Dimensione tecnologica: questo ambito fa riferimento a una serie di skill tecnologiche di base, come ad esempio la conoscenza di dispositivi e interfacce, ma comprende anche livelli più avanzati legati alla capacità di valutare le potenzialità dei contesti tecnologici in trasformazione, imparando a selezionare le soluzioni più opportune per affrontare ciascun compito;

Dimensione cognitiva: comprende abilità legate al trattamento dell'informazione, dalla capacità di accedere, selezionare e interpretare dati a quella di valutarne criticamente la pertinenza e l'affidabilità, ma anche il saper trattare testi e dati per produrne sintesi, analisi e rappresentazioni con tabelle e grafici;

Dimensione etica: questa dimensione riguarda il saper interagire con gli altri in modo corretto e responsabile, la circolazione del sapere online e il rispetto dei diritti di proprietà intellettuale, il tema dell'accessibilità e dell'inclusione. Comprende alcune delle tematiche più attuali rispetto al tema delle nuove tecnologie, dalla tutela della privacy al contrasto del fenomeno del cyberbullismo, e quelle che riguardano la dimensione relazionale ed affettiva dell'utilizzo di internet: il fatto di non vedersi e di non sentirsi direttamente, o di non entrare in contatto visivo, abbassa timidezze e inibizioni, per cui spesso nella comunicazione in rete si raggiungono elevati livelli di confidenza e intimità e a volte, di seduttività, proprio perché l'altro/a può essere uno sconosciuto e come tale, liberamente immaginato e idealizzato.

Dalla integrazione di queste tre principali dimensioni emerge un concetto di competenza digitale denso, che fa riferimento alla capacità di comprendere e sfruttare l'effettivo potenziale delle tecnologie in ottica di costruzione di conoscenza e di promozione della partecipazione e dell'inclusione: il rapporto con le tecnologie digitali guarda così a forme di uso consapevole, critico e creativo.

BOX – Definizione di competenza digitale

Definizione: La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali legate a tale competenza: La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero

anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.

Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione.

L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza.

(Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006).

Approfondimenti sulla competenza digitale (Lovece)

3. La competenza digitale tra Europa e legislazione italiana

La Raccomandazione europea del 2006 sulle Competenze Chiave per il Lifelong learning (2006/962/EC) definisce la competenza digitale come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le ICT negli ambiti del lavoro, del tempo libero e della comunicazione. La competenza digitale è supportata da abilità di base, quali l'uso del computer e della rete internet per reperire, scambiare e valutare informazioni, ma prevede anche una conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità che le tecnologie offrono nella vita privata, sociale e lavorativa.

La competenza digitale è annoverata tra le competenze trasversali necessarie alla cittadinanza poiché permette di accedere ai saperi, di realizzare percorsi di apprendimento, di esprimersi in maniera creativa, di collaborare a distanza. Anche all'interno dell'Agenda Digitale europea, iniziativa compresa nella strategia per l'occupazione, la produttività e la coesione sociale "Europa 2020" troviamo un riferimento alla alfabetizzazione digitale come prerequisito della possibilità di sfruttare il potenziale delle ICT per favorire l'innovazione, la crescita economica e l'inclusione.

E' proprio a tale Raccomandazione che si riferisce la normativa italiana sia nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo sia nella definizione della formazione iniziale degli insegnanti della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo e secondo grado (Decreto n. 249/2010), stabilendo che «costituisce parte integrante dei percorsi formativi ai fini del raggiungimento degli obiettivi della formazione iniziale degli insegnanti anche l'acquisizione delle competenze digitali previste dalla raccomandazione europea».

Nella normativa di riferimento della scuola italiana non possiamo effettivamente parlare dell'introduzione di un curriculum specifico ed unitario dedicato ai linguaggi medialti e alla competenza digitale, tuttavia nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione troviamo il riferimento a obiettivi di apprendimento e traguardi di competenze nelle diverse aree disciplinari (il documento). La competenza digitale va quindi a configurarsi non come disciplina autonoma, ma come ambito che gli alunni possono sviluppare in maniera trasversale nel complesso delle attività didattiche.

4. Valutare la competenza digitale

All'oggi in Italia non esistono linee guida ministeriali per definire la competenza digitale e la sua integrazione in ambito scolastico e, in mancanza di un tale riferimento, effettuare una valutazione della digital literacy di studenti e insegnanti italiani risulta essere un compito ancora più difficile: bisogna infatti partire dal definire cosa si sta valutando per poter decidere come valutarlo.

La definizione di competenza digitale presente nei documenti prodotti dagli organismi internazionali e nazionali e dalla ricerca pedagogica mette bene in luce la sua natura complessa, in cui sono cioè integrate capacità, abilità e conoscenze tecnologiche, cognitive, relazionali e sociali. Sul piano della valutazione, il fatto di confrontarsi con un concetto multidimensionale comporta una maggiore difficoltà: per rilevare le dimensioni che entrano in gioco nella competenza digitale, è infatti opportuno fare ricorso a diverse tipologie di prove, integrando la somministrazione di classici questionari, utili per rilevare abilità tecniche e conoscenze di carattere logico e cognitivo, con prove situate, ovvero basate su compiti e problemi da risolvere, riconducibili a situazioni simili a quelle che si possono incontrare nella vita reale (Calvani, Fini, Ranieri et al. e TD 58 Didoni et al.).

L'utilizzo di prove situate risulta essere funzionale per la valutazione di competenze, intese come risorse che vengono mobilitate dal soggetto in rapporto ad un contesto: un tale strumento si colloca quindi nel campo di quella che viene chiamata valutazione "autentica", proprio perché prevede di sottoporre compiti e problemi analoghi a quelli reali. Ci preme inoltre sottolineare che le prove situate possono essere pensate come una forma di autovalutazione: al termine del compito, gli studenti vengono invitati a fare un bilancio del proprio comportamento, ad esempio ricevendo una griglia guida per assegnarsi un punteggio (rubrica), in base ai criteri previsti. L'autovalutazione ridefinisce il ruolo degli studenti nel processo valutativo, aumentandone il coinvolgimento e la responsabilizzazione, ed ha una ricaduta di tipo formativo. L'aspetto più significativo dei processi di autovalutazione è infatti quello di richiedere al soggetto di riflettere sul valore e sul significato del proprio percorso, attività che diventa parte stessa dell'apprendimento. E' per questo motivo che quando si fa riferimento alle strategie di autovalutazione si parla di "valutazione per l'apprendimento", collocando il momento valutativo non come atto conclusivo del percorso, ma come passaggio in esso integrato (approfondimento).

BOX – La competenza digitale degli studenti italiani

A titolo esemplificativo, riportiamo alcuni dati emersi da una ricerca del 2010 sulla competenza digitale di un campione nazionale di studenti di età compresa tra i 14 ed i 16 anni cui è stato somministrato un test di 35 domande (Calvani et al. 2010). Il dato più interessante che emerge è che nei risultati ci sono differenze significative tra le tre dimensioni prese in esame: gli studenti ottengono infatti un buon punteggio per quanto riguarda l'ambito tecnologico, soprattutto rispetto a conoscenze di base, mentre le risposte sugli ambiti cognitivo ed etico sono al di sotto della soglia di competenza stabilita. In particolare, sul versante cognitivo sono emerse difficoltà nella interpretazione dei risultati dei motori di ricerca, nonché nella capacità di interpretare dati organizzati in tabelle o grafici, mentre sul versante etico si rilevano difficoltà sul tema della privacy e della sicurezza personale, e una consapevolezza molto scarsa sul tema del digital divide (link cap. 4).

5. Media education

La Media Education è un ambito di studio, pratica e ricerca che si colloca a metà tra le scienze dell'educazione e quelle della comunicazione e che si concentra sul rapporto tra media e educazione: possiamo in particolare distinguere due approcci al tema, distinti ma integrati, che possiamo così sintetizzare:

- educare ai media (teaching about the media): i media sono l'oggetto dell'intervento educativo, che quindi mira a promuovere una riflessione critica e una sperimentazione creativa, ad esempio approfondendo le dinamiche che regolano il sistema dei media, ma anche lavorando sulla decodifica dei messaggi e la conoscenza dei linguaggi mediali;
- educare con i media (teaching with the media): in questo caso i media sono considerati come strumenti attraverso cui realizzare l'intervento formativo, possiamo quindi pensare all'utilizzo di video educativi, così come a tutto l'ambito delle tecnologie educative e alle possibilità aperte dall'utilizzo delle LIM o di tablet e smartphone a scuola.

Rispetto alle prime definizioni, il concetto di Media Education si è lentamente evoluto e ampliato, per poter così rispondere ai cambiamenti della società (approfondimento). La Media Education nasce a seguito della diffusione dei mezzi di comunicazione di massa, quali radio, cinema, televisione, e viene individuata come disciplina da insegnare a scuola per alfabetizzare i giovani a questi linguaggi. Con l'avvento della rete internet e delle nuove tecnologie, la Media Education si trova a dover rispondere a nuove sfide, legate ad esempio alla portabilità e alla personalizzazione ma anche alla facilità di sperimentare attività creative di produzione mediale (approfondimento).

Gli ambiti della Media Education e quello della competenza digitale (digital literacy) convergono in quella che potremmo chiamare la New Media Literacy: nell'attuale panorama di convergenza tra media vecchi e nuovi, la solidità dell'approccio concettuale e critico della Media Education si innesta sul tema dell'inclusione sociale e della partecipazione civica (approfondimento). Da questa rinnovata consapevolezza, emerge una visione della competenza mediale come sapere chiave per la cittadinanza e l'apprendimento permanente, articolato in 5 aree di competenza:

- Lettore: capacità di leggere i messaggi mediali, smontandoli per individuare regole, codici e generi;
- Scrittore: capacità di produrre messaggi mediali, con tutto quel che questo comporta in relazione alla responsabilità dell'essere autore e del rappresentare.
- Critico: capacità di comprendere valori e punti di vista veicolati dai media, sviluppando senso critico rispetto alla dimensione etica e socio-culturale;
- Fruitore: capacità di operare scelte consapevoli di consumo mediale, riflettendo sui propri bisogni e generando consapevolezza delle implicazioni e delle alternative;
- Cittadino: capacità di abitare i media come spazi di relazione e di costruzione di cultura e partecipazione.

6. Nuovi media e apprendimento

L'introduzione delle tecnologie digitali nel contesto scolastico dovrebbe essere accompagnata da una revisione delle metodologie didattiche, passando da un approccio di tipo tradizionale e trasmissivo ad uno di tipo costruttivista, in cui cioè il sapere non è inteso come qualcosa di statico e precostituito, ma come qualcosa che si crea grazie all'interazione tra soggetti e gruppi.

Vediamo quindi alcune peculiarità del nuovo approccio e delle potenzialità aperte dalle nuove tecnologie.

- Apprendimento per scoperta e classe laboratorio

Il processo formativo non è più basato sulla logica dell'insegnamento (teaching centered) ma è centrato sull'apprendimento (learning centered), inteso come processo attivo da parte del soggetto, e quindi differenziato rispetto a una concezione più classica di ricezione passiva dei contenuti. L'apprendimento significativo è quello che comporta un coinvolgimento di colui che sta imparando, in termini di attivazione delle preconoscenze, sviluppo dell'autonomia e della propria intelligenza, e quindi di personalizzazione dei tempi e delle modalità di apprendimento.

In particolare, la didattica digitale sembra potersi sposare con la modalità della scuola-laboratorio, in cui il momento teorico non precede quello pratico: è possibile quindi privilegiare approcci di tipo learning by doing, ovvero imparare facendo, o di apprendimento per scoperta, attraverso formulazione di ipotesi ed errori.

In questo contesto, il ruolo dell'insegnante viene sostanzialmente ridefinito da colui che detiene il sapere a colui che facilita e guida il processo di apprendimento degli studenti: si parla pertanto dell'importanza di rafforzare anche il livello di responsabilità e partecipazione degli studenti sia nella fase di progettazione degli interventi che in quella di valutazione, adottando per esempio forme di co-progettazione e autovalutazione.

- Dalla comunità di apprendimento al terzo spazio

Non solo l'apprendimento è visto come un processo attivo, ma anche come il frutto di una interazione e uno scambio tra soggetti: la classe viene ripensata come una comunità di apprendimento in cui vengono sperimentate modalità di lavoro cooperativo e di gruppo. All'interno della comunità ogni membro è portatore del proprio sapere e delle proprie competenze, è cioè una risorsa che entra in sinergia con il contesto di riferimento. Le tecnologie fungono da "collaboration tools", permettendo la distribuzione della conoscenza all'interno della comunità di apprendimento e supportano il confronto e la negoziazione di significati verso un orizzonte di miglioramento della conoscenza.

Ma la classe supera anche i propri confini, e da spazio fisico chiuso si trasforma in luogo di apprendimento aperto: le nuove tecnologie permettono infatti di avvalersi anche di uno spazio virtuale, attivando un grado di connettività che travalica i limiti spazio-temporali. Pensiamo ad esempio alla possibilità di scambi e interazioni tra classi e scuole diverse, ai partenariati internazionali ma più in generale anche alle forme di incontro e collaborazione informale possibili online. Si parla di un "terzo spazio" che si aggiunge a quello domestico e a quello scolastico, il mondo del web, popolato di

comunità e network più o meno spontanei e dislocati, in cui il discente può moltiplicare le proprie esperienze di partecipazione, collaborazione e apprendimento. Uno spazio quindi che si configura come luogo informale, liquido e aperto alla scoperta e all'interazione accidentale (Bardi).

7. Metodi

“To flip” in inglese significa capovolgere, e in questo caso la terminologia è adottata per individuare una organizzazione del processo di insegnamento-apprendimento in cui vengono invertiti i momenti della tradizionale attività didattica. Siamo infatti abituati ad un modello in cui il docente fa lezione in classe per spiegare i contenuti e lo studente studia, rielabora individualmente e fa esercizi a casa. Nel modello della flipped-classroom i momenti vengono invertiti: la lezione avviene a posteriori, dopo che lo studente ha provveduto in via preliminare all'acquisizione delle informazioni di base. Questa inversione è suggerita dall'attuale contesto informativo e dalla diffusione di fonti di conoscenza: attraverso risorse digitali libere e di reti sociali educative, per la fase preliminare sarà possibile avvalersi di materiali liberamente accessibili ed utilizzabili, quali video didattici, podcast, strumenti interattivi. Dislocare la spiegazione iniziale fuori dalle mura scolastiche permette di organizzare in classe attività di approfondimento, riflessione, applicazione, ad esempio attraverso discussioni su eventuali dubbi, attività di gruppo e problem solving. Ed è quindi qui che si colloca effettivamente il potenziale innovativo di questo metodo, che va ad incentivare una didattica di tipo costruttivista. Secondo i fautori di questo metodo, le ricadute sull'apprendimento sono consistenti, sia perchè lo studente ha una maggiore flessibilità e personalizzazione nei tempi e modi di apprendimento, sia perchè il ribaltamento “learn at home, study at school” permette di liberare tempo in classe per attività cognitive più complesse e riflessive.

EAS – Episodi di apprendimento situato

La peculiarità dei moderni dispositivi digitali è la loro versatilità, che permette di utilizzarli non solo per la fruizione, ma anche per la produzione e condivisione di contenuti multimediali: pensiamo ad esempio a smartphone e tablet che, grazie a semplici applicazioni, permettono ad esempio di girare filmati, editarli e condividerli in rete. La facilità con cui è possibile realizzare attività di produzione multimediale può essere sfruttata per ripensare la progettazione didattica in ottica laboratoriale e modulare, valorizzando quelle competenze che gli studenti hanno acquisito in contesti informali.

Da questo quadro di riferimento prende le mosse il metodo degli EAS – Episodi di Apprendimento Situato, ovvero moduli didattici che prevedono un breve compito di produzione multimediale, intendendo con questo termine fare riferimento non solo alle classiche attività quali scattare immagini o fare video, ma anche altre tipologie come analizzare un testo, produrre una timeline o una mappa concettuale, aggregare risorse o contenuti geolocalizzati.

Ogni Episodi di Apprendimento Situato segue una precisa scansione temporale delle attività:

- fase preparatoria: è a carico dell'insegnante, che introduce le informazioni preliminari, organizza il setting e fornisce uno stimolo e una consegna da svolgere, specificando gli strumenti tecnologici da utilizzare;
- fase operatoria: gli studenti portano a termine la consegna, elaborando un prodotto finito;
- fase ristrutturativa: è dedicato alla condivisione e al debriefing, in cui gli studenti riflettono sul proprio operato sotto la guida dell'insegnante, acquisendo consapevolezza di quanto emerso e fissando gli aspetti più importanti.

E' bene sottolineare che ogni EAS è un modulo breve (per dare un riferimento, la durata massima dovrebbe essere all'incirca di due ore) progettato con specifici obiettivi in termini di competenze, una sorta di unità di microlearning, ovvero circoscritta e autoconsistente che può essere inserita in un percorso di EAS incatenati gli uni agli altri.

Da un punto di vista didattico, si lavora sull'integrazione di strategie di problem solving, learning by doing e reflective learning. Ciascuna fase è oggetto di valutazione da parte dell'insegnante (embedded assessment), che non valuta solo i prodotti finiti ma anche le competenze trasversali messe in campo dagli studenti come il lavoro di gruppo e la competenza digitale.

Approfondimenti: Baldascino, Cecchinato, Bricks.

8 Cittadinanza digitale e partecipazione

Nella Società dell'Informazione la possibilità di partecipare alla vita civile viene messa in relazione diretta con la possibilità di accedere e saper utilizzare i moderni mezzi di comunicazione: nascono da qui le politiche volte al superamento del digital divide e all'acquisizione di competenza digitale.

Esattamente come nella definizione di cittadinanza classica, anche la cittadinanza digitale va a individuare dei diritti e dei doveri dei cittadini: a luglio 2015, in Italia è stata pubblicata la [Dichiarazione dei diritti in Internet](#), composta da 14 articoli e da un preambolo in cui si afferma il pieno riconoscimento di libertà, eguaglianza, dignità e diversità di ogni persona e si riconosce l'importanza di garantire tali diritti anche online poiché

“Internet si configura come uno spazio sempre più importante per l'autorganizzazione delle persone e dei gruppi e come uno strumento essenziale per promuovere la partecipazione individuale e collettiva ai processi democratici e l'eguaglianza sostanziale”.

In particolare, ci soffermeremo su quegli aspetti del concetto di cittadinanza digitale che riguardano più da vicino le nuove generazioni, per cui internet rappresenta “lo strumento di mediazione della loro partecipazione alla società” (Livingstone, 2010:13). Per analogia con il concetto di cittadinanza tout court, anche per la cittadinanza digitale possiamo identificare diritti e doveri o responsabilità:

Diritto: si riconosce il diritto di accesso alla rete, di creazione, uso e diffusione della conoscenza, ma anche il diritto a un uso sicuro e positivo della rete, dato che bambini e giovani abitano i territori dell'online e hanno diritto ad essere educati e tutelati.

Responsabilità: all'interno del nuovo scenario mediale, i giovani compiono esperienze relazionali e collaborative all'interno di comunità e network online, e sono quindi responsabili del proprio comportamento corretto e del rispetto di sé e degli altri.

Partecipazione: i nuovi media sono strumenti che permettono forme di partecipazione da un livello locale a uno globale, per cui è opportuno fornire ai giovani occasioni per far sentire la propria voce e valorizzare la loro possibilità di azione all'interno del contesto sociale e culturale.