



**Citation:** G. Cuzzo (2023) Ranieri, M. (2022). Competenze digitali per insegnare. Modelli e proposte operative. Roma: Carocci. *Media Education* 14(1): 139-141. doi: 10.36253/me-14204

**Received:** January, 2023

**Accepted:** March, 2023

**Published:** May, 2023

**Copyright:** © 2023 G. Cuzzo. This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.fupress.com/me>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

**Data Availability Statement:** All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

**Competing Interests:** The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Recensioni

## Ranieri, M. (2022). *Competenze digitali per insegnare. Modelli e proposte operative*. Roma: Carocci

GIULIA CUOZZO

Università di Firenze  
giulia.cuzzo@unifi.it

A seguito della Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento e del Consiglio Europeo, la competenza digitale risulta inserita a tutti gli effetti tra le otto competenze chiave da promuovere fin dai primi anni d'istruzione. Pertanto, la scuola è stata chiamata a ridefinire i propri saperi fondamentali, incoraggiando l'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) sia da parte degli studenti, affinché essi siano in grado di partecipare attivamente all'odierna vita sociale, politica ed economica, sia da parte degli insegnanti, che hanno il fondamentale compito di formare i futuri cittadini. Nel corso degli anni, la Commissione Europea ha compiuto numerosi sforzi per delineare un quadro concettuale e definire in modo specifico la competenza digitale, individuandone le principali aree e fornendo strumenti operativi alla sua promozione: nonostante i molteplici interventi e programmi di azione, l'analisi dei curricula scolastici evidenzia una collocazione ancora incerta di tale competenza nel contesto educativo; inoltre, dalle indagini sull'impatto del COVID-19, è stata riscontrata "un'inadeguatezza strutturale, ma anche una diffusa mancanza di competenze digitali tra studenti e insegnanti" (p. 8).

Sebbene la ricerca provi che un numero ormai consistente di docenti abbia maturato maggiore flessibilità con le TIC, si rivela per loro necessario il superamento della dimensione strettamente tecnica a favore di una crescente padronanza in quella tecnologico-didattica: in che modo è possibile accompagnarli in questo complesso passaggio?

Maria Ranieri, professoressa ordinaria di Didattica e Pedagogia Speciale presso l'Università di Firenze, con il presente volume intende rispondere all'interrogativo fornendo agli insegnanti strumenti teorici, metodologici e operativi, adattabili ai diversi livelli scolastici a partire dalla scuola primaria, per applicare e implementare la propria competenza digitale in classe in chiave interdisciplinare e/o trasversale. Il testo è arricchito da schede e video di approfondimento online, con l'aggiunta in ultimo de *Il vademecum dell'Open Teacher*, uno strumento contenente una raccolta di applicativi open source.

La struttura del testo si articola in sei capitoli che, mantenendo costante l'attenzione sui processi di insegnamento e apprendimento, dapprima illustrano i costrutti teorici inerenti alla competenza digitale, poi passano a trattare in maniera analitica le tematiche, i problemi, i metodi e gli strumenti di ciascuno dei seguenti ambiti: creazione, selezione, condivisione e analisi critica di risorse e contenuti digitali; ruolo delle tecnologie nella progettazione e nella valutazione didattica; loro accessibilità e personalizzazione.

Il capitolo iniziale delinea il *framework* che sta alla base del concetto di competenza digitale, passando in rassegna le relative declinazioni operate in campo educativo da parte del legislatore europeo: tra questi, assumono particolare rilievo due contributi che articolano la competenza digitale in sotto-competenze, raggruppandole in specifiche aree. Il primo documento è il *DigComp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, la cui versione iniziale è stata redatta nel 2013 con il fine di produrre un riferimento unico di competenza digitale richiesta a tutti i cittadini dei Paesi dell'Unione Europea (Ravotto, 2017); il secondo riferimento è il *DigCompEdu: European Framework for the Digital Competence of Educators*, pubblicato nel 2017 e rivolto ai docenti di ogni ordine e grado in quanto "fornisce una rappresentazione concettuale della competenza pedagogica digitale, fornendo così le basi sia per la progettazione di percorsi formativi sia per la valutazione dei livelli di competenza acquisiti" (p. 15). In più, la Commissione Europea ha promosso il *Self-Assessment Tool for Digitally Capable Schools* (SELFIE), uno strumento per l'autovalutazione delle competenze a livello di scuola, il cui focus "non è sulle tecnologie, quanto sulle pratiche di insegnamento e apprendimento a esse associate" (p. 23).

Nel capitolo successivo, Maria Ranieri affronta la problematica dovuta alla proliferazione dei dati e delle informazioni digitali, illustrando le varie tipologie di alfabetizzazione utili a una loro accurata selezione e portando alla luce alcune caratteristiche di cui tenere conto per una loro corretta valutazione poiché, come l'autrice sostiene, "un'insegnante deve saper navigare in questo mare di incertezze" (p. 27). In tale contesto, stanno acquisendo sempre più spessore l'*information literacy*, definita come "la capacità di pensare criticamente e avanzare giudizi equilibrati su qualunque informazione noi troviamo e usiamo" (Testoni, 2018, pag. 1), e la *data literacy*, nonché "l'acquisizione di abilità, [...], includendo da un lato la capacità di leggere i dati, di crearli, interpretarli e gestirli, e dall'altro anche un livello critico" (p. 32). Il volume si appresta poi a discutere il tema della lettura digitale, evidenziando le differenze con

quella tradizionale; subito dopo, esplicita alcuni metodi e strumenti per aiutare i giovani lettori ad approcciarsi in modo meno superficiale ai contenuti online, descrivendo nel dettaglio due specifiche tecniche metacognitive, con le relative fasi e applicazioni: il *think-aloud*, che "prevede la verbalizzazione dei pensieri da parte dell'insegnante durante la lettura di un testo" (p. 36), e l'*Inquiry-Based Learning*, che si basa sulla scoperta della conoscenza mediante la formulazione di ipotesi e la loro successiva verifica.

Il terzo capitolo propone una riflessione sul rapporto tra creatività, apprendimento e tecnologie nel contesto scolastico. In base a quanto dichiarato dall'autrice, "l'adozione di strumenti digitali non comporta a fortiori che l'insegnamento e l'apprendimento diventino più creativi: ciò che conta è capire il loro potenziale in specifiche circostanze sociali, culturali e psicologiche [...]. Tuttavia, la scuola è colma di pratiche di produzione mediale assimilabili alla mera applicazione di procedure tecniche, senza spazio alcuno per la creatività e la costruzione di senso" (p. 50). Per superare questa visione, gli insegnanti devono guardare alle TIC come un fondamentale strumento per promuovere l'espressività degli allievi: a tal riguardo, il *digital storytelling* risulta essere una tecnica particolarmente adatta poiché combina la pratica narrativa con l'impiego dei media. Maria Ranieri si dedica successivamente alla questione dell'editabilità e gratuità dei contenuti digitali a scopo educativo, in quanto *affordances* che permettono ai docenti di adattare/combinare i materiali didattici, ricorrendo a numerose risorse sia realizzate dagli editori di manualistica scolastica sia reperibili in rete. Ciò le consente, conseguentemente, di introdurre l'ambito delle *open educational resources* (OER), che trova un ulteriore sviluppo nei *Massive Online Open Courses* (MOOC), ossia corsi online distribuiti "in modo gratuito su larga scala attraverso pratiche educative aperte supportate dalle tecnologie di rete" (p. 56).

Nel quarto capitolo, l'autrice pone l'accento sul tema della progettazione didattica tra presenza e distanza, menzionando in primo luogo due capisaldi teorici: l'*Instructional Design* (ID), un'area di ricerca ormai supportata da numerose teorie giacché detta i principi generali per l'ideazione di ambienti e percorsi formativi efficaci indipendentemente dall'impiego delle tecnologie digitali, e il *Learning Design* (LD), "un ambito finalizzato alla facilitazione dei processi di condivisione, modifica e riuso dei progetti didattici da parte degli insegnanti" (p. 74), che consente loro di prendere decisioni pedagogicamente informate in merito alla progettazione di interventi educativi. Al riguardo, un esempio di software per il LD è *Learning Designer* che "permette di dettagliare

le attività, inserendo informazioni inerenti alla durata, il numero degli studenti coinvolti, se è presente l'insegnante [...], se è un'attività *face-to-face* o a distanza" (p. 78), generando dei grafici che descrivono l'esperienza progettata. Proseguendo nella lettura, trova spazio il *blended learning* o *apprendimento misto*, che consiste nella combinazione di formati istruttivi legati a sistemi di apprendimento sia in presenza sia distribuiti, attraverso le modalità sincrona e asincrona; se ne distinguono tre diverse tipologie (erogativo, attivo e collaborativo), ma tale formula comporta benefici solo se l'integrazione viene effettuata secondo un disegno progettuale: tra gli approcci che possono avere efficace applicazione nei contesti misti, si collocano il *Problem-Based Learning* collaborativo e il *Project-Based Learning* collaborativo.

Il quinto capitolo si focalizza sul ruolo delle TIC nei processi valutativi, introducendo da subito l'espressione *Computer-Based Assessment* (CBA), che allude a qualsiasi forma di valutazione degli apprendimenti, da quella sommativa a quella formativa, tramite l'impiego delle tecnologie didattiche. La letteratura sul tema è molto vasta ed evidenzia diversi elementi di criticità, ma anche molteplici vantaggi, tra cui la possibilità di standardizzare le procedure e fornire riscontri istantanei: per garantire infatti l'immediatezza dell'interazione docente-classe, sono stati ideati gli *Student Response Systems* (SRS), ossia sistemi di raccolta di feedback attraverso "la combinazione di un software di gestione delle domande e delle risposte" (p. 108). Ulteriori strumenti a supporto della valutazione digitale sono l'*e-portfolio*, "una raccolta mirata di informazioni e artefatti digitali" (p. 113), e la *peer evaluation*, un'attività di revisione tra pari. Rimando sull'argomento, l'autrice sottolinea anche l'importanza dei *learning analytics*, ovvero "l'insieme delle tecniche utilizzate per la misurazione, la raccolta, l'analisi e la presentazione dei dati sugli studenti e sui loro contesti ai fini [...] dell'ottimizzazione dell'apprendimento e degli ambienti in cui ha luogo" (p. 104).

Nel sesto ed ultimo capitolo, vengono trattati i concetti di accessibilità e personalizzazione digitali per garantire e facilitare la progettazione di ambienti inclusivi. La prima è definita come "la capacità dei sistemi informatici, [...], di erogare servizi e fornire informazioni fruibili, senza discriminazioni, anche da parte di coloro che a causa di disabilità necessitano di tecnologie assistive" (p. 120), le quali hanno, quindi, lo scopo di "prevenire, compensare, monitorare, ridurre o neutralizzare le menomazioni, le limitazioni alle attività o le restrizioni alla partecipazione" (p. 120). Ad oggi, si annoverano molteplici dispositivi all'interno delle TA e le ricerche ne hanno evidenziato una notevole efficacia (Ranieri, 2020). La personalizzazione indica "una moda-

lità di adattamento del dispositivo tecnico alle esigenze del soggetto" (p. 125): nonostante le sperimentazioni in tale ambito siano ancora in corso, due approcci di grande rilevanza sono l'*Universal Design for Learning*, che cura le differenze individuali per de-standardizzare il curriculum tradizionale, e la *gamification*, cioè "l'uso di contesti di *game design* in contesti non ludici, incluso quello educativo" (p. 136).

Il volume di Maria Ranieri rappresenta, dunque, una preziosa fonte di ispirazione per la pratica didattica, a cui docenti appartenenti a qualsiasi livello d'istruzione possono attingere per appropriarsi di modelli operativi e progettare interventi formativi, nel tentativo di compiere un salto di qualità e affrontare le sfide poste dalla società della comunicazione e dell'informazione. Il testo, oltre ad offrire una panoramica dettagliata sulle competenze digitali dentro e fuori dalla classe, unisce i tradizionali costrutti pedagogico-didattici ai più recenti contributi, fornendo così una visione d'insieme senza dubbio attuale, completa ed esaustiva.

#### RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Ranieri, M. (2020). *Tecnologie per educatori socio-pedagogici. Metodi e strumenti*. Roma: Carocci.
- Ravotto, P. (2017). DigComp versione 2.1 e DigCompEdu. *Bricks*, 7(3), 113-127.
- Testoni, L. (2018). Una nuova definizione di Information literacy. Alcune riflessioni. *Vediance: Notiziario della Sezione Ligure dell'Associazione Italiana Biblioteche*, 28(1), 1-3.