



Best Practices

The use of TikTok in Initial Teacher Training

Un percorso didattico con TikTok nel contesto universitario

GIULIA ANDRONICO¹, GIORGIA RITA DE FRANCHES^{2,*}, ANTONELLA LEONE³

¹ *Dipartimento di Scienze Psicologiche, Pedagogiche, dell'Esercizio Fisico e della Formazione, Università degli Studi di Palermo*

² *Corso di Specializzazione per il sostegno, Università degli Studi di Palermo*

³ *Dipartimento di Studi Umanistici, Lettere, Beni Culturali, Scienze della Formazione, Università degli Studi di Foggia*

giulia.andronico@unipa.it; giorgiarita.defranches@unipa.it; antonella.leone@unifg.it

*Corresponding author

Citation: G. Andronico, G.R. De Franches, A. Leone (2023) The use of TikTok in Initial Teacher Training. *Media Education* 14(1): 117-130. doi: 10.36253/me-14354

Received: February, 2023

Accepted: April, 2023

Published: May, 2023

Copyright: © 2023 G. Andronico, G.R. De Franches, A. Leone. 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.

Abstract. The continuous evolution of technology and the increasingly massive use of visual content have given way to an era characterized by the use of short videos mainly through social media. Among these applications, TikTok has been chosen primarily by young people thanks to the unique communication strategies it offers. This paper presents the activities that have involved and will involve first-year students enrolled in the single-cycle master's degree course in Primary Education Sciences of the University of Palermo in the a.y. 2022/2023. This study aims primarily at investigating the perceptions that university students have regarding the use of TikTok to implement learning and to highlight the advantages and disadvantages of this tool in teaching practice. The first results seem to present a great success from the point of view of the involvement of the participants, stimulated and motivated by the activity presented, they considered that the use of TikTok turns out to be an innovative approach for learning, capable of improving understanding and active learning. The contribution also presents an assessment rubric created to analyze the TikTok videos produced by the students during the activities.

Keywords: social media, TikTok, university teaching, creativity, assessment rubric.

Riassunto. La continua evoluzione della tecnologia e l'utilizzo sempre più massiccio di contenuti visuali ha dato il via ad un'era caratterizzata dall'utilizzo di video brevi, forma comunicativa prediletta per veicolare messaggi, soprattutto attraverso i social media. Tra queste applicazioni, TikTok è stato scelto principalmente dai giovani, sin dalla sua creazione, grazie alla posizione determinata dal pubblico e alle strategie di comunicazione uniche che offre. Il contributo presenta le attività che hanno coinvolto e che coinvolgeranno gli studenti del primo anno iscritti al Corso di Laurea Magistrale a ciclo unico in Scienze della Formazione Primaria dell'Università degli Studi di Palermo nell'a.a. 2022/2023. Il seguente studio mira in primis ad indagare le percezioni che gli studenti universitari hanno in merito all'utilizzo di TikTok per implementare l'apprendimento e per evidenziare i vantaggi e gli svantaggi di tale strumento nella pratica didattica. I primi risultati sembrano presentare un grande successo dal punto di vista del coinvolgimento dei partecipanti, stimolati e motivati dall'attività presentata, hanno

ritenuto che l'utilizzo di TikTok risulta essere un approccio innovativo per l'apprendimento, in grado di migliorare la comprensione e l'apprendimento attivo. Nel contributo si presenta inoltre una rubrica di valutazione creata per analizzare i video TikTok prodotti dagli studenti durante le attività presentate.

Parole chiave: social media, TikTok, didattica universitaria, creatività, rubrica di valutazione.

SETTING	University, initial teacher education
TARGET	350 first-year students enrolled in the single-cycle master's degree course in Primary Education Sciences
DURATION	One semester, October-december 2022
EQUIPMENT	TikTok, Canva, own devices
PRODUCTS	163 TikTok videos of 1 minute

1. INTRODUZIONE

Il miglioramento dell'esperienza didattica percorrere la stessa strada dei cambiamenti socioculturali e non può non tenere in conto e, di conseguenza, integrare nella pratica didattica l'utilizzo dei social network, uno dei fenomeni più rilevanti e in perenne sviluppo nell'ambito delle tecnologie didattiche.

Tra i social più utilizzati dal 2020, TikTok, piattaforma di videomaking e videosharing, in poco più di due anni è riuscita a sovrastare social ben più conosciuti.

Negli ultimi anni, e oggi ancora di più, la gran parte delle attività intellettuali e dei processi decisionali vengono approfonditi, discussi ed esplicitati tramite l'utilizzo di media digitali. Nell'ambito delle tecnologie digitali vengono affrontati gli effetti, positivi e negativi, della tecnologia del futuro, ma ciò che è certo è la sempre più massiccia presenza di utenti giovani che affidano la propria vita ai media digitali e tutto questo non può non metterci di fronte a una serie di rischi e di sfide etiche.

Considerando il contesto universitario, diversi autori (cfr. Brown, Adler, 2008), soprattutto nei primi anni 2000, in cui tutto ciò che proveniva dai nuovi luoghi digitali era accolto sempre con entusiasmo, hanno evidenziato come l'adozione di questi dispositivi produca o richieda un radicale cambio di paradigma pedagogico con conseguenze "rivoluzionarie" per le istituzioni accademiche.

Come osserva Brown (2012, p. 50), «Sono rare le discussioni situate nel contesto sul potenziale del Web 2.0 per la didattica. Più comuni sono le analisi generalizzate dei benefici del Web 2.0 nel settore universitario».

Ancora oggi, rispetto il ruolo dei social media, ad averne evidenziato le potenzialità pedagogiche per l'apprendimento sono stati gli esponenti del connettivismo (Siemens, 2005) e dell'approccio del social learning (Anderson, 2009).

Secondo il connettivismo, la conoscenza e l'apprendimento sono distribuiti nelle reti interpersonali e l'apprendimento consiste nella capacità di attraversare tali reti, di connettersi ad esse e promuoverle. In questa prospettiva, il "sapere dove" trovare le informazioni è più importante del "sapere cosa" cercare. Si tratta, pertanto, di imparare a muoversi tra una varietà di ambiti e di interagire con una vasta rete di relazioni e risorse, riuscendo a costruire e gestire la conoscenza, collegandola ai concetti esistenti e applicandola ai diversi contesti. Tali capacità sono meglio sviluppate attraverso forme di apprendimento partecipativo, che comportano la costruzione di comunità di conoscenza all'interno delle quali gli studenti stessi individuano gli obiettivi di apprendimento condivisi e decidono quali sono gli strumenti concettuali funzionali allo sviluppo dell'attività (Manca, Ranieri, 2014).

L'uso dei social media nella didattica, così come di altre tecnologie, può diventare significativo quando la tecnologia entra effettivamente «in relazione col sistema-contesto fatto di persone che possiedono loro attitudini, loro prese di posizione, loro stili d'insegnamento-apprendimento, timori, pregiudizi, a volte assenza di prospettiva e senso di impotenza appresa» (Benigno, Chifari & Chiorri, 2014, p. 59).

Il digitale è un luogo in cui i benefici sono potenzialmente innumerevoli ma bisogna sottolineare l'emergere continuo di numerose sfide soprattutto quando l'uso dei social media è integrato a metodologie di apprendimento più consolidate nei contesti tradizionali.

Halverson (2011), ad esempio, mette in luce tre sfide che insorgono quando i modelli di cultura partecipativa abilitati dai social media si confrontano con i bisogni educativi. Questi includono la necessità di proteggere la privacy degli studenti, l'integrazione degli obiettivi stabiliti dai discenti nei modelli di cultura partecipativa con quelli della scolarizzazione forniti dagli istruttori, nonché la costruzione dell'identità come quadro olistico rispetto alle richieste istituzionali per i discenti di costruire la propria identità come studenti (Manca, 2019).

Le nuove forme di partecipazione e produzione mediatica oggi vengono esplorate da una prospettiva critica, mettendo in discussione, ad esempio, l'accesso e la distribuzione di tali competenze in relazione ai divari sociali (Eynon & Geniets, 2016; Livingstone, 2013), il

loro reale impatto sull'impegno sociale e civico, nonché gli effetti del remixing sulla creatività individuale (Jenkins et al., 2015).

Questi sono i presupposti teorici su cui si fonda la progettazione didattica che abbiamo proposto e che ha reso TikTok un ambiente di apprendimento privilegiato dal docente per gli studenti. Il presente lavoro intende offrire un contributo sull'utilizzo delle tecnologie digitali all'interno del contesto universitario, focalizzandosi sulla potenzialità di TikTok come strumento per la didattica.

Nella prima parte del contributo viene presentato il quadro teorico, mentre nella seconda parte vengono illustrate le attività già svolte e da svolgere con gli studenti del primo anno del Corso di Laurea Magistrale a ciclo unico in Scienze della Formazione Primaria nell'a.a. 2022/2023. Infine, una rubrica di valutazione creata appositamente per analizzare i video creati con TikTok dagli studenti durante le attività.

2. I SOCIAL MEDIA NELLA FORMAZIONE UNIVERSITARIA

Possedere elevate competenze digitali è ormai più che necessario per interagire nella società odierna, una società in continuo mutamento, dove i confini geografici si fanno sempre più sottili se non in molti casi addirittura nulli.

L'Unione Europea promuove, da oltre quindici anni, programmi e iniziative volte al miglioramento delle abilità e delle competenze digitali dei cittadini per il lavoro e più in generale per la vita.

La domanda di competenze di natura tecnologica, definita già nel 2006 e successivamente nel 2018 dalla raccomandazione del Consiglio Europeo, è determinata, e prima ancora promossa, dallo sviluppo di otto competenze chiave, tra cui la competenza digitale:

«The Reference Framework sets out eight key competences: Literacy competence; Multilingual competence; Mathematical competence and competence in science, technology and engineering; Digital competence; Personal, social and learning to learn competence; Citizenship competence; Entrepreneurship competence; Cultural awareness and expression competence» (EU, Council Recommendation, 2018).

Tale competenza è ben delineata in ogni suo aspetto e contesto di utilizzo nel Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu), aggiornato nel 2017, il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali nei docenti, basato sui lavori condotti dal Centro Comune di Ricerca (JRC) della Commissione Europea

su mandato della Direzione Generale per l'Educazione, i giovani, lo sport:

The objective of the DigCompEdu framework proposed in this report is to reflect on existing instruments for educators' digital competence and to synthesize these into a coherent model that would allow educators at all levels of education to comprehensively assess and develop their pedagogical digital competence (Redecker & Punie, 2017).

Sviluppare e promuovere la competenza digitale significa anche lavorare sul concetto di "alfabetizzazione informatica" come viene specificato anche nelle raccomandazioni del Consiglio Europeo:

La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico (EU, Council Recommendation, 2018).

Tale competenza, pertanto, non può e non deve essere scollegata da un apprendimento che punti a utilizzare le nuove tecnologie con spirito critico e responsabile (improntato alla curiosità e interessato al futuro della loro evoluzione) per apprendere, lavorare e partecipare in modo attivo alla vita sociale (Tomassoni & Santangelo, 2020).

Il DigCompEdu è il framework che struttura in sei aree le competenze digitali che un docente, ma anche più in generale chi operi nel settore dell'istruzione e dell'educazione, dovrebbe possedere. Si tratta di un'articolazione del documento madre DigComp, nella sua versione più recente con il DigComp2.2, che definisce e declina le competenze digitali che consentono al cittadino europeo di esercitare pienamente la cittadinanza digitale. Lo scopo è quello di guidare il docente nell'acquisizione di meta-competenze (imparare a sentirsi professionali o imparare ad agire con i media).

Utilizzare le tecnologie digitali migliora il coinvolgimento degli alunni, nonché ne alimenta l'interazione e la collaborazione, senza dimenticare il fatto che permette di progettare percorsi didattici innovativi e accompagna gli studenti in un percorso di responsabilizzazione digitale. L'utilizzo dei social in campo pedagogico-educativo batte proprio su questo terreno solcato dal DigCompEdu.

Tuttavia, non si può non notare che se la riflessione sull'impiego dei social media in contesti educativi for-

mali, quali le Università, si presenta ricca e articolata, la letteratura sul loro uso in ambito professionale è ancora lacunosa e frammentaria.

I social media, infatti, possono essere un valido supporto tanto per l'innovazione didattica con gli studenti, quanto per facilitare l'accesso alla formazione continua e all'aggiornamento professionale dei docenti, in uno scenario orientato al faculty development. La sfida a cui sono chiamate le università oggi è quella di essere in grado di promuovere la crescita e migliorare l'esperienza didattica, con ricadute sui risultati di apprendimento. Le istituzioni formative stanno cercando di rispondere a tali esigenze organizzando una serie di attività, nell'ambito dei programmi e delle azioni di faculty development, volte a coinvolgere attivamente i docenti perché possano acquisire le competenze necessarie e disporre di strumenti efficaci per una didattica di qualità (Dipace & Scarrini, 2021).

Molti studiosi hanno sottolineato i benefici dei social media per l'insegnamento e l'apprendimento. Greenhow (2011) presenta esempi concreti d'impiego dei social media per revisionare i risultati di apprendimento degli studenti: essi possono supportare l'apprendimento, facilitando la collaborazione tra pari a scopo di socializzazione o di aiuto nello svolgimento dei compiti; oppure possono produrre benefici sul piano dell'impegno civico e sociale con implicazioni positive per l'educazione, generando un forte senso di appartenenza. Da un altro punto di vista, Halverson (2011) prende in esame le promesse e i pericoli dell'integrazione delle tecnologie di social networking negli ambienti di apprendimento formali, mettendo l'accento sui compromessi che si devono fare, quando i modelli d'impiego delle tecnologie educative nei contesti formali collidono con i modelli d'uso delle tecnologie che prevedono la possibilità per gli studenti di controllare il processo istruttivo. Selwyn (2007) riconosce il valore pedagogico e formativo delle comunità online. Nella sua ricerca sull'uso di Facebook tra gli studenti universitari inglesi, l'autore evidenzia come il carattere formativo dell'utilizzo del social network sia profondamente informale e spesso tangente con gli obiettivi di apprendimento ufficiali.

Negli ultimi anni le ricerche sull'utilizzo dei social media nei contesti educativi, non solo a livello di scuole primarie o secondarie ma anche con gli studenti universitari, si sono moltiplicate e se da un lato i risultati sono spesso positivi, in termini di uso estensivo tra una parte significativa della popolazione (Rospigliosi, 2019), di valorizzazione delle pratiche di apprendimento informale condotte attraverso i social media (Greenhow & Lewin, 2016), di supporto alla discussione e apprendimento/valutazione tra pari e di sviluppo di nuovi conte-

nuti (Manca, 2019), dall'altro non possiamo non prendere in considerazione i possibili risvolti negativi e i rischi connessi.

Nel Digital Competence Framework for Citizens (DigComp2.2), all'interno dell'area di competenza sulla Sicurezza vengono sottolineati i temi rilevanti connessi al mondo del digitale, tra cui i problemi di «misinformazione e di disinformazione nei social media e nei siti di notizie (ad esempio, le fake news, i deepfake) e i tentativi di affrontarli con il fact-checking delle informazioni e delle loro fonti, collegati all'alfabetizzazione all'informazione e ai media; la spinta alla datificazione dei servizi e delle app di Internet e la conseguente attenzione su come vengono sfruttati i dati personali; i cittadini che interagiscono con i sistemi di intelligenza artificiale, comprese le competenze relative ai dati, la protezione dei dati e privacy, ma anche le considerazioni etiche; tecnologie emergenti come l'Internet of Things (IoT) (Internet delle cose); problemi di sostenibilità ambientale (ad esempio, le risorse consumate del settore ICT)» (Vuorikari, Kluzer & Punie, 2022).

L'apprendimento on-demand oggi è un elemento stabile dello stile di vita della società moderna: la generazione Z¹, la generazione dei nativi digitali, termine coniato da Prensky (2001), per indicare quelle persone sotto i 30 anni, nate con la tecnologia digitale (Masanet, Guerrero-Pico & Esablés, 2019) è cresciuta in un'epoca in cui i media digitali sono parte integrante del tessuto sociale e culturale.

Adeguarsi ad un siffatto contesto, comporta considerare gli studenti non più come semplici consumatori passivi di nozioni, quanto piuttosto come co-produttori attivi di contenuti: l'apprendimento nel contesto dei social media, autonomo e informale, è oramai parte integrante anche dell'esperienza educativa.

Consentire agli studenti di gestire e mantenere uno spazio di apprendimento, potrebbe facilitare la loro attività, le connessioni con i coetanei e la creazione di reti social.

Siamo di fronte all'emergere di una cultura partecipativa (Jenkins, 2006; Bruns, 2008; Manovich, 2009; Lange & Ito, 2010), che pone poche barriere di accesso all'espressione artistica e al coinvolgimento, facilita le attività di creazione e condivisione e, soprattutto, pone le basi per un tipo di tutoraggio informale, dove chi ha più esperienza è portato, naturalmente, a condividerla con chi ne ha meno (Taddeo & Tirocchi, 2021).

Gli adolescenti oggi sono passati dall'essere consumatori pressoché passivi dei prodotti fruiti attraverso i social media a creatori di contenuti, giudici dallo sguar-

¹ Generazione Z in Vocabolario - Treccani, su www.treccani.it. URL consultato il 15 ottobre 2022.

do critico e capaci di vedere e interpretare i vari livelli di ciò che apprendono nei luoghi digitali (Jenkins, 2006; Jenkins, Ford, & Green, 2013; Jenkins, Ito, & Boyd, 2015; Scolari, 2009, 2013). In questo contesto, si può evidenziare una emergente alfabetizzazione transmediale, che potrebbe essere intesa come “un insieme di competenze, pratiche, valori priorità, sensibilità e strategie di apprendimento/condivisione sviluppate e applicate nel contesto delle nuove culture partecipative” (Scolari, 2018).

La cultura partecipativa, che con l'avvento del web 2.0 subisce un'accelerazione significativa, valorizza la condizione di prosumership degli utenti, rendendoli al tempo stesso consumatori e produttori di contenuti (Cappello & Siino, 2022).

I media digitali, nella quotidianità odierna, in un alternarsi di online e offline, non costituiscono più solamente degli strumenti, dei mezzi di interazione con l'altro-gli altri da sé, ma diventano elementi che «amplificano la propria esperienza fondendosi con le nostre vite: fanno essere invisibili presenti nei nostri ambienti in maniera discreta, sempre più piccoli, portabili, persino indossabili, ma non per questo meno impattanti rispetto a quelli tradizionali». (Fabbri, 2020).

I social media rappresentano, senza ombra di dubbio, degli spazi straordinari per l'educazione a distanza e l'e-learning (Manca & Ranieri, 2017). Nei social network risiede la possibilità di creazione, sviluppo e diffusione di valori umani che principalmente si concretizzano in diritti quali: la libertà di espressione, il diritto alla comunicazione, il diritto di accesso alle fonti e alla cittadinanza.

Eppure, un'attenzione specifica agli usi effettivi che gli accademici fanno dei social media nella loro attività didattica e una maggiore comprensione delle percezioni che hanno nei riguardi di questi dispositivi consentirebbero di superare il «genericismo» che spesso caratterizza le riflessioni intorno al ruolo delle ICT nella didattica universitaria.

I social media, e più in generale gli applicativi del web 2.0, vengono visti come dispositivi in grado di facilitare l'apprendimento partecipativo e la costruzione di conoscenza (Collis & Moonen, 2008). Essendo interattivi, sociali e flessibili, possono fornire agli studenti uno spazio in cui collaborare per generare attivamente conoscenza, piuttosto che limitarsi a ricevere passivamente informazioni (Brown & Adler, 2008). Queste forme di collaborazione non si limitano al lavoro in piccoli gruppi, ma possono riguardare interi network costituiti da una pluralità di individui uniti da un interesse comune, i cosiddetti «collettivi» (Dron & Anderson, 2009). Parallelamente, le nuove generazioni di studenti vengono rappresentate come sempre meno soddisfatte di limitarsi alla

fruizione passiva dei contenuti e sempre più propense alla creazione e condivisione di risorse digitali (Tapscott & Williams, 2007). In questo contesto, alcuni autori (Yu et al., 2010) sostengono che un maggiore utilizzo dei social media in ambito accademico possa contribuire a riconnettere istituzioni universitarie e nuove generazioni.

3. TIKTOK

TikTok, ad oggi, è tra i social network più utilizzati dalle nuove generazioni e per questo motivo si rivela particolarmente adatto alla sperimentazione didattica.

TikTok è una piattaforma di videomaking e video-sharing nata dall'acquisizione della già popolarissima Musical.ly, che in poco più di due anni è riuscita a superare social ben più conosciuti come LinkedIn, Twitter, Pinterest e Snapchat².

Si tratta di un'applicazione che consente ai propri utenti di creare brevi video della durata di 15 o 60 secondi fino ad un massimo di 10 minuti, alternati da musiche e grafiche coordinate. La piattaforma inoltre è disponibile in più di 150 paesi e in più di 75 lingue diverse.

Molto popolare tra la generazione Z e i millennial, in ragione del fatto che è accessibile a partire dai tredici anni di età. TikTok è un'applicazione che attrae un pubblico di consumatori che diventano al tempo stesso produttori di materiale audiovisivo, grazie ad un comune smartphone e all'ampio repertorio di strumenti per comporre le proprie produzioni (editor, filtri, effetti, inserimento di testo, emoji, audio, timer, ecc.). TikTok non ha creato una cesura con il passato, ma è il risultato di un'evoluzione lineare che vede la fruizione e la produzione di prodotti audiovisivi creativi e iper-personalizzati, diventare un'abitudine.

Questo social, infatti, permette di dare sfogo all'immaginazione, alla creatività e permette, persino, la creazione di una comunità - i tiktoker - che condivide un linguaggio universale.

La creatività ne è, dunque, il pilastro portante. Essa è un sapere traslazionale e metadisciplinare, che si stimola attraverso il contatto con altri saperi e si esplicita attraverso la possibilità di trasferire da un contesto all'altro contenuti, tecniche, linguaggi e metafore della conoscenza. Alla base di tutto ciò c'è la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di media, compresi la musica, la letteratura e le arti visive. Accanto a queste, un ruolo fondamentale gioca oggi un uso signifi-

² Cit. www.cremi.it/cremittiktok-come-perche-e-per-chi/ visitato il 27/01/2022.

cativo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, in particolare di Internet (La Marca, 2009).

Divenire creativi non significa solamente inventare qualcosa di nuovo o essere originali, ma significa trovare soddisfazione nell'utilizzare al meglio entrambe le potenzialità di sviluppo infinito delle proprie capacità, affinché ogni nuovo atto creativo possa elevare l'uomo a una nuova dignità (Bruner, 1962).

Si afferma anche il concetto di narrazione transmediale: «le narrazioni transmediali (NT) sono una particolare forma narrativa che si espande attraverso differenti sistemi di significazione (verbale, iconico, audiovisuale, interattivo, etc.) e [diversi] media (cinema, fumetti, televisione, videogiochi, teatro, etc.). Le NT non sono semplicemente un adattamento da un linguaggio a un altro: la storia che racconta il fumetto non è la stessa che appare sullo schermo del cinema o sulla micro superficie del dispositivo mobile» (Scolari, 2013, p. 24, traduzione nostra). Il concetto di narrazione transmediale aiuta a introdurre quello di *transmedia literacy*, che supera la tradizionale accezione di *media literacy*, legato alla capacità di accedere, analizzare, valutare e produrre contenuti (Livingstone et al, 2005). La *transmedia literacy* può essere intesa «come un insieme di competenze, pratiche, valori, priorità, sensibilità e strategie di apprendimento/condivisione sviluppate e applicate nel contesto delle nuove culture partecipative» (Scolari, 2018, p. 15.) e fa riferimento a una prospettiva multimodale che pone al centro i nuovi network digitali.

L'esperienza di TikTok diventa, pertanto, un vero e proprio laboratorio di sperimentazione di atti creativi.

Le ricerche condotte da Masanet, Guerrero-Pica e Esablés (2019) confermano che gli adolescenti che vengono coinvolti in determinate pratiche mediali finiscono per acquisire delle competenze specifiche in relazione principalmente alle loro motivazioni, interessi e bisogni. Si tratta di abilità acquisite principalmente quando i ragazzi sono soli, attraverso i media, ad esempio il canale Youtube, che diventano fonte di informazione e apprendimento.

I giovani risolvono i loro dubbi attraverso l'utilizzo e la fruizione dei contenuti dei social media, senza quasi il bisogno della mediazione degli adulti. Ciò, naturalmente, implica e comporta dei rischi, perché gli adolescenti apprendono abilità in modo indipendente, senza a volte possedere gli strumenti per discernere.

Creare contenuti attraverso TikTok può sembrare, agli occhi dei giovanissimi, un'attività semplice e immediata, ma il processo di creazione e fruizione del social network non solo richiede abilità narrative, ma facilita anche l'acquisizione di competenze metacognitive significative, nell'ottica di una migliore comprensione, la

capacità di selezionare le fonti e un'accresciuta curiosità per l'argomento trattato e, cosa alquanto fondamentale, lo sviluppo del pensiero critico.

Nello specifico, la modalità di utilizzo di TikTok permette, quindi, di implementare i processi di apprendimento dal momento che, attraverso brevi video, si possono esplicitare anche importanti teorie, invenzioni o principi scientifici.

TikTok negli ultimi tempi si è evoluta amplificando e diversificando i suoi contenuti con video di taglio educativo e didattico, che vanno ad affiancarsi a quelli di intrattenimento. Un cambiamento frutto della costante condivisione e infusione di conoscenze che ha visto un aumento significativo specialmente nell'ultimo periodo. Anche Rich Waterworth, TikTok General Manager EU, ha affermato: «Vorremmo che le persone arrivassero su TikTok non solo per il divertimento, ma per imparare, acquisire una nuova abilità o semplicemente essere ispirati a fare qualcosa che non avevano mai fatto prima».

In merito a questo è stato recentemente condotto uno studio da Fiallos A., Fiallos C. e Figueroa T. (2021) che mira a valutare i tipi di conoscenze e apprendimenti condivisi su TikTok e il profilo dei suoi autori. Hanno raccolto una serie di video e, attraverso un framework innovativo, utilizzando tecniche di computer vision, elaborazione del linguaggio naturale e tecniche di apprendimento automatico, hanno mostrato i principali argomenti didattici pubblicati nella campagna #learnontiktok e le discipline con il più alto coinvolgimento del pubblico.

La formazione universitaria avvia processi che promuovono la professionalità, favoriscono la creatività e l'innovazione e implementano l'auto-regolazione e l'auto-progettazione professionale. Le tecnologie digitali divengono una presenza significativa essenzialmente per due caratteristiche: propongono un *third space* che fa dialogare presenza e distanza, rafforzando aspetti di entrambe, ovvero creando uno spazio-tempo logico in cui con tempi personali i vari soggetti possano riflettere sulle pratiche e attivare modelli per simulare le teorie (Rossi, 2019).

Due ostacoli oggi vanno superati per favorire tale processo. In primis occorre una specifica cura per la formazione dei docenti universitari. A essi si chiede di rinnovare la propria didattica e predisporre dispositivi coerenti sia con il proprio sapere sapiente, sia con le nuove esigenze formative. Inoltre, si chiede di modificare la propria postura nell'insegnamento per favorire la riflessione sulle pratiche e l'individuazione di soluzioni connesse ai contesti che ottimizzino le variabili (Magnoler, 2017).

L'altro aspetto critico deriva dalla rigidità di alcune prassi universitarie. A oggi il calcolo dei crediti è legato all'ora delle lezioni, le aule sono fisicamente strutturate

in funzione della lezione frontale e difficilmente sono adattabili per formati differenti, la possibilità di svolgere lezioni interdisciplinari o con apporti esterni trova ostacoli nei regolamenti didattici e nelle burocrazie interne, gli studenti non sempre sono pronti a cimentarsi con pratiche attive che richiedono più impegno e li espongono alla critica (Rossi, 2019)

In un'era digitale dominata dai contenuti audiovisivi, possiamo quindi sviluppare il potenziale creativo degli studenti assumendo formati non scritti e facendo di queste applicazioni un agente di socializzazione dei contenuti educativi.

4. METODO E STRUMENTI

Il contributo presenta un progetto pilota costituito da un percorso didattico, suddiviso in due parti, che prevede l'utilizzo di TikTok da parte degli studenti del primo anno iscritti al Corso di Laurea Magistrale a ciclo unico in Scienze della Formazione Primaria dell'Università degli Studi di Palermo nell'a.a. 2022/2023.

Nella prima parte, svolta nel periodo ottobre-dicembre 2022, 350 studenti di età compresa tra i 18 e i 26 anni, frequentanti le lezioni di Didattica Generale del primo anno del Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria, si sono cimentati in un'attività di progettazione e sperimentazione, suddivisa in cinque fasi, di interventi didattici attraverso l'utilizzo di TikTok.

Di seguito verranno analizzate le fasi principali del modello formativo proposto, sintetizzate nella Tabella 1.

Nella prima fase gli studenti si sono suddivisi autonomamente in coppie e hanno svolto un'attività consistente

nella scelta, lettura e approfondimento di un argomento di studio, tratto dal programma didattico e più nel dettaglio, dal testo di riferimento di A. La Marca e G. Cappuccio "Didattica Metacognitiva e Apprendimento Cooperativo". Per questa prima fase gli studenti hanno lavorato ad alcuni capitoli del testo che gli sono stati assegnati mediante estrazione casuale, per un totale di circa tre ore di tempo.

Successivamente alla supervisione del docente, la coppia, nel corso di un paio di lezioni, per un totale di cinque ore, ha ideato il concept, scegliendo gli eventi e le tematiche principali da inserire nello storytelling. Le coppie hanno pertanto riassunto il capitolo.

Nell'attività successiva, durante una lezione di due ore, dopo aver studiato un intero capitolo, gli studenti hanno scelto uno o più paragrafi dai quali estrapolare un argomento specifico da trasformare in breve video e hanno creato una bozza di storyboard utile alla produzione dello storytelling. La terza attività ha permesso agli studenti di realizzare lo script del video tramite l'applicativo Office Word, con la possibilità di descrivere dettagliatamente le fasi del video, sia della sceneggiatura che del contesto e delle immagini utilizzate.

Nella terza fase, della durata di tre ore, gli studenti si sono cimentati nella creazione e post produzione del video da pubblicare e condividere con i colleghi e i docenti. Le coppie hanno realizzato un totale di 163 video TikTok della durata di 60 secondi ciascuno. Per la produzione del video gli studenti hanno avuto la possibilità di servirsi direttamente delle grafiche messe a disposizione dall'applicazione TikTok o in alternativa utilizzare l'applicazione Canva che permette di personalizzare ulteriormente un video da pubblicare grazie ai numerosi template che offre.

Tabella 1.

Fasi	Attività	Indicazioni metodologiche	Web Tools
I - Attività propedeutica	Lettura e comprensione di un capitolo di A. La Marca e G. Cappuccio, <i>Didattica Metacognitiva e Apprendimento Cooperativo</i>	Cooperative learning (gli studenti si sono autonomamente suddivisi in coppie)	
II - Digital storytelling	Ideazione del concept; Scelta dell'argomento da inserire nello storytelling; Creazione di una bozza di storyboard (script del video, sceneggiatura e contesto)	Flipped Classroom; Cooperative learning	Office word
III - Montaggio video	Creazione e post-produzione del video: tot. 163 video prodotti	Cooperative learning	Tiktok Canva
IV - Responsabilizzazione	Creazione di un profilo di gruppo su tiktok e gestione del canale; Caricamento dei contenuti elaborati; Condivisione dei video con i colleghi	Cooperative learning; circle time; peer tutoring	Tiktok
V - Questionario	Somministrazione di un questionario, composto da 3 sezioni, per un totale di 15 item (con domande a scelta multipla a scala likert su quattro livelli)	Attività di autovalutazione	Google Moduli

La quarta fase, “di responsabilizzazione”, ha visto gli studenti protagonisti della creazione dell’account ufficiale del corso di Didattica Generale sulla piattaforma TikTok e della gestione del canale. In questa fase i singoli gruppi hanno caricato il video realizzato precedentemente.

Nell’ultima fase è stato somministrato un questionario online tramite Google Moduli composto da 3 sezioni per un totale di 15 item costituiti da domande a scelta multipla sulle informazioni generali degli studenti coinvolti e scale Likert su 4 livelli sull’utilizzo dell’applicazione TikTok e sulla qualità dell’apprendimento personale in base alle attività sviluppate durante il corso.

L’insegnante ha esplicitato le prime fasi e lasciato liberi gli alunni nelle riprese e nel montaggio per osservare il loro processo creativo. Di estrema importanza il momento di condivisione dell’esperienza con i colleghi, svolto al termine di ogni settimana, in cui gli studenti hanno avuto modo di ricevere un feedback dai pari sull’efficacia della comunicazione, elemento utile per autovalutarsi. Inoltre, questi momenti sono stati sempre accompagnati da debate sugli argomenti studiati.

5. RISULTATI

Lo strumento ideato dal nostro gruppo di ricerca per raccogliere i dati al termine delle quattro fasi che hanno portato gli studenti alla creazione del video TikTok e alla condivisione del loro prodotto sul canale social dedicato, è stato un questionario³.

Lo strumento di ricerca composto da 3 sezioni per un totale di 15 item costituiti da domande a scelta multipla sulle informazioni generali degli studenti coinvolti e scale Likert su 4 livelli (dove 1 sta per “per nulla”, 2 per “poco”, 3 per “abbastanza” e 4 “molto”) sull’utilizzo dell’applicazione TikTok e sulla qualità dell’apprendimento personale in base alle attività sviluppate durante il corso. Come ultimo item abbiamo inserito una domanda aperta volta a valutare la percezione positiva e/o negativa dell’utilizzo dei social nella pratica didattica. Il questionario proposto agli studenti, sotto forma di Google Form, non è stato costruito per una futura validazione, poiché non si intende effettuare una generalizzazione dei risultati, ma è circoscritto al contesto specifico.

Dall’analisi dei dati emerge che il 97% degli studenti coinvolti è iscritto ad un social Network. La maggioranza di essi (88%) è iscritto a Facebook, Instagram e TikTok, la restante parte (2%) utilizza Twitter e solo l’1% non ha un social network per ragioni di privacy.

Rispetto alla seconda domanda, circa l’utilizzo dei social media per la formazione, la percentuale maggiore (62%) ha risposto “per nulla”.

Sull’utilizzo del social TikTok c’è stato un buon riscontro: il 78% ha utilizzato questo social barrando il valore “abbastanza”.

Rispetto alla seconda sezione, ovvero quella relativa all’autovalutazione dell’apprendimento con TikTok, alla domanda inerente il potenziamento della didattica grazie all’ausilio del social media, l’81% degli studenti ha risposto “molto”, il 19% “abbastanza” e la restante parte ha motivato la propria risposta negativa, affermando che preferisce un metodo tradizionale e riservare l’attività sui social media soltanto allo svago.

Il 50% degli studenti ritiene che TikTok sia “molto” utile per la “visibilità delle esperienze studiate”, mentre il 40% ritiene che questo strumento sia “abbastanza” utile per la comunicazione tra docenti e studenti. Un punteggio molto alto (93% “abbastanza”) è stato dato all’utilità rispetto alla collaborazione tra studenti e al miglioramento della memorizzazione dei contenuti, cosa che è stata confermata nell’item 7, quando veniva chiesto loro un feedback circa la “buona collaborazione per la realizzazione dei video” (l’85% ha risposto “abbastanza”, il 10% “molto”).

L’item 6 si propone di autovalutare la parte dell’esperienza riguardante la produzione di contenuti e la percezione che questa attività possa avere una valenza pedagogica. Rispetto a questo punto solo il 30% ha risposto “poco”, la restante parte ha risposto positivamente.

Un punteggio molto importante ai fini della nostra ricerca è quello legato all’item 8, in cui si chiede allo studente se per questa attività si può parlare di autoregolazione dello studio: il 75% degli studenti ha risposto “abbastanza”, soltanto il 5% “poco”.

Nella sezione finale, abbiamo voluto inserire alcuni item che potessero fungere da spunto per sviluppi futuri della ricerca.

È interessante notare che il 70% degli studenti ritenga che TikTok debba essere inserito nella prassi didattica. Il restante 20% ha flaggato Instagram e il 10% è diviso tra Google Apps for Education e le Piattaforme di Elearning.

Altresì importante, ai fini della nostra ricerca, è stata la percentuale di “molto” nell’item 12 e 13 (rispettivamente 88% e 93%). Questo è un buon risultato ai fini di un approfondimento sull’aumento della motivazione e della creatività grazie all’utilizzo delle tecnologie in classe.

Rispetto all’item 14, sulla soddisfazione dell’esperienza vissuta, il 67% ha risposto “molto”, il 22% “abbastanza” e il 11% “poco”.

Infine, rispetto all’item 15, in cui veniva chiesto di scrivere le tre principali opportunità legate all’utilizzo

³ Il questionario somministrato agli studenti si trova nella sezione “Appendice” alla fine del contributo presentato.

dei social network nella didattica, è emerso che gli studenti hanno più volte citato come opportunità “l’imparare- insegnando” e l’“apprendere-facendo”, “memorizzare- creando” e “imparare-collaborando”.

Ciò che emerge in maniera preponderante è la possibilità, ormai quasi una certezza, di utilizzare i social media per la gestione delle informazioni e dei flussi di conoscenza. Gli studenti del primo anno di Scienze della Formazione Primaria hanno accolto con atteggiamento positivo le attività proposte e dichiarano di rilevare una maggiore efficacia nell’apprendimento delle conoscenze tramite la creazione in gruppo di brevi video. L’uso di TikTok come social media ha, inoltre, permesso di comprendere la potenzialità comunicativa di tale piattaforma nel processo di socializzazione.

6. PROSSIMI PASSI

La seconda parte del percorso didattico verrà svolta nel secondo semestre (marzo-giugno 2023), durante le ore di Laboratorio di Tecnologie Didattiche per la scuola primaria e dell’infanzia, con 250 studenti frequentanti il primo anno del Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria dell’Università degli Studi di Palermo nell’anno accademico 2022/2023.

L’attività che verrà proposta avrà l’obiettivo di approfondire le tematiche legate alla cittadinanza digitale e di diffondere contenuti educativi attraverso il social media TikTok. Essa riguarderà la creazione di un video-recensione su TikTok, i cui destinatari saranno educatori, pedagogisti ed insegnanti, su un prodotto cartaceo e/o multimediale (ad es. serie tv, articolo, romanzo) che tratti tematiche relative all’ambito dell’educazione.

L’intervento didattico verrà suddiviso in 3 fasi:

1. Selezione del materiale che potrebbe interessare educatori, pedagogisti ed insegnanti;
2. Progettazione didattica del video TikTok;
3. Ideazione e creazione del contenuto multimediale;
4. Pubblicazione e condivisione del video nell’account ufficiale creato per l’attività di ricerca.

Lo scopo ultimo da perseguire sarà quello di valutare l’impatto che una buona strategia didattica può generare per la formazione degli studenti nell’utilizzo di risorse virtuali emergenti come TikTok.

Per l’analisi dei video prodotti dagli studenti è stata creata una rubrica di valutazione, consegnata loro previamente, con un focus sull’attenzione al processo creativo e i fattori che lo costituiscono.

La rubrica è sicuramente un dispositivo utile alla valutazione della qualità dei prodotti e delle prestazioni in un determinato ambito. Robasto riflette sull’uso in

università di strumenti come le rubriche, al fine di transitare da una valutazione sommativa finale (come unico atto valutativo) ad una valutazione di processo (Ricchiardi, Torre & Trincherò, 2022). L’Autrice afferma che secondo vari autori (Varisco, 2004; Benvenuto, Di Bucci & Favilli, 2012) la rubrica dovrebbe essere considerata uno strumento per rendere espliciti non solo criteri valutativi, riferiti a standard più o meno criteriali, ma anche specifici descrittori, livelli e scale di giudizi o punteggi, che rendano praticabile una qualche forma di misurazione e puntuale confronto dei risultati ottenuti (Robasto, 2022).

Nella costruzione della rubrica di valutazione per i video TikTok degli studenti di Scienze della Formazione Primaria dell’Università degli Studi di Palermo, a.a. 2022/23 sono stati individuati i seguenti indicatori: coerenza e correttezza del contenuto; organizzazione ed esposizione; lessico; audio ed effetti sonori; composizione grafica; creatività; diritti d’autore; cooperazione tra studenti (Tabella 2).

La rubrica di valutazione presentata verrà utilizzata nel mese di maggio 2023 con l’obiettivo di restituire un feedback agli studenti in merito al prodotto realizzato e di fornire loro un’occasione di confronto tra pari per effettuare le opportune modifiche ai video prima della pubblicazione e condivisione sul profilo social TikTok del percorso didattico.

7. CONCLUSIONI

Il sistema di formazione e in particolar modo l’università, in virtù dell’importanza che essa riveste nello sviluppo della società, possono trovare nelle nuove tecnologie, metodi, soluzioni ed alternative atti a rendere il percorso culturale formativo di ciascun individuo più efficace, fruibile, accessibile (Cocorullo, 2015).

I social network rappresentano dei luoghi d’elezione per la formazione, l’abbiamo tutti sperimentato su larga scala durante il periodo della pandemia da COVID-19, ma è chiaro che sia necessario rivedere e riprogettare gli approcci tradizionali alla didattica per adattarli al presente.

Sebbene molti studi abbiano riportato l’uso dei social media da parte dei giovani come un’esperienza ampiamente positiva (Greenhow & Askari, 2017; Stewart, 2015; Zachos, Paraskevopoulou-Kollia, E.-A., & Anagnostopoulos, 2018), le implicazioni che derivano dall’adozione di piattaforme social tra gli studenti universitari, ma non solo, per la promozione di metodologie didattiche innovative ed efficaci rimangono ancora largamente inesplorate. Più in generale, numerosi studi hanno analizzato a fondo l’impatto sull’apprendimento degli

Tabella 2.

Indicatori	Livelli di raggiungimento			
	Non sufficiente	Sufficiente	Soddisfacente	Esemplare
Coerenza e correttezza del contenuto	La trattazione è incoerente rispetto al contenuto e il grado di approfondimento è inadeguato.	Il contenuto risulta chiaro in modo accettabile ma il grado di approfondimento non è del tutto idoneo.	La trattazione è corretta e coerente e il grado di approfondimento risulta equilibrato rispetto al contenuto	La qualità della trattazione e del grado di approfondimento si rivelano eccellenti nella trattazione rispetto al contenuto
Organizzazione ed esposizione	L'esposizione e l'organizzazione delle informazioni risultano poco comprensibili	La comunicazione risulta in parte chiara, ma non efficace	L'organizzazione dei contenuti è corretta e la comunicazione è chiara ed efficace	L'esposizione e l'organizzazione dei contenuti risultano eccellenti
Lessico	Il lessico utilizzato risulta lacunoso e ripetitivo	Il linguaggio utilizzato non è appropriato	Il lessico risulta ricco e appropriato	Il linguaggio risulta ampio e specifico ed è scelto ed utilizzato con pertinenza e completezza
Audio ed effetti sonori	La qualità dell'audio e degli effetti sonori non si adattano al contenuto del video	Gli effetti sonori risultano adeguati al contenuto, ma la qualità dell'audio non è idonea	L'audio e gli effetti sonori risultano appropriati al contenuto del video	La qualità dell'audio e degli effetti sonori si adattano in maniera ottimale al contenuto del video
Composizione grafica	La scelta e la qualità delle immagini e degli effetti utilizzati non sono performanti	La scelta e la qualità delle immagini e degli effetti utilizzati sono poco performanti	La scelta e la qualità delle immagini e degli effetti utilizzati sono in parte performanti	La scelta e la qualità delle immagini e degli effetti utilizzati sono essere performanti
Creatività	Le scelte degli elementi multimediali non sono rilevanti e originali	Le scelte multimediali sono sufficientemente creative e accettabili sul piano dell'originalità	Le scelte multimediali sono efficaci e apprezzabili. Il processo creativo risulta buono	Gli elementi multimediali sono originali e presentano un processo creativo ed ideativo maturo
Diritti d'autore	Il contenuto utilizzato non è conforme con i diritti d'autore	L'originalità del contenuto non è del tutto conforme con i diritti d'autore	Il contenuto del video si presenta soddisfacente in termini di conformità con i diritti d'autore	Il contenuto utilizzato nel video è originale e utilizzato in conformità con i diritti d'autore
Cooperazione tra studenti	Gli studenti non hanno dimostrato capacità di collaborazione	Sufficiente la partecipazione e la collaborazione degli studenti, quasi sempre continua e interessata	Gli studenti partecipano e collaborano in modo attivo e propositivo al processo di ideazione	Eccellenti l'interesse, la partecipazione e la collaborazione dimostrati dagli studenti nel processo ideativo e creativo e

studenti quando l'uso di dispositivi mobili è integrato nell'insegnamento e nell'apprendimento tradizionale, e oggi il mobile learning è un campo ben consolidato e consolidato (Sung, Chang, & Liu, 2016).

Le tecnologie in questi ultimi anni hanno permesso di «rimanere 'attivi' ma hanno reso evidenti le disuguaglianze, quelle disuguaglianze legate alla povertà economica, all'assenza nelle case di strumenti informatici, cui si aggiunge l'analfabetismo digitale largamente diffuso nel nostro Paese» (Limone & Lopez 2020).

L'uso di TikTok come social media ha permesso anche di comprendere la potenzialità comunicativa di tale piattaforma nella socializzazione.

Questa esperienza didattica sta consentendo agli studenti di sviluppare una nuova esperienza del social media, acquisendo competenze e modelli operativi a

sostegno di un uso consapevole, ma soprattutto funzionale alla costruzione di esperienze significative, annientando la misconoscenza secondo la quale gli ambienti mediati siano solo utili all'intrattenimento.

In conclusione, possiamo affermare che la modalità *hands on* di conduzione della sperimentazione consente agli studenti di attuare scelte consapevoli in ambito comunicativo e di sviluppare strategie metacognitive tramite l'apprendimento sociale, riflettendo sull'intenzionalità e la direzionalità comunicativa. Imparare a scrivere con i media è una tra le competenze richieste al cittadino del XXI secolo affinché quest'ultimo, entrando nel processo di scrittura, non subisca la mediazione e ne sia consapevole.

BIBLIOGRAFIA

- Anderson, T. (2009). *Social networking*. In S. Mishra (Ed.), *Stride handbook 8 – E-learning*. Indira Gandhi National Open University.
- Benigno, V., Chifari, A., Chiorri, C. (2014). ICT adoption in schools: a scale for measuring teachers' attitudes and beliefs. *Italian Journal of Educational Technology*, 22(1), pp. 59-62.
- Benvenuto G., Di Bucci O.S., Favilli F. (2012). *Le rubriche valutative, PQM - Piano Qualità e Merito*. www.scuolavalore.indire.it/nuove_risorse/le-rubriche-valutative.
- Brown, J. S., Adler, R. P. (2008). Minds on fire: Open education, the long tail, and learning 2.0. *Educause Review*, 43(1), 16-32
- Brown, S. A. (2012). Seeing Web 2.0 in context: A study of academic perceptions. *The Internet and Higher Education*, 15(1), 50-57.
- Bruner, J.S. (1962), *The Conditions of Creativity*, in H.E. Gruber - G. Terrell - M. Wertheimer (eds.), *Contemporary Approaches to Creative Thinking: A Symposium Held at the University of Colorado*, Atherton Press, pp. 1-30.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: From production to produsage. Digital formation*. New York: Peter Lang.
- Cappello, G., & Siino, M. (2022). La Media Education tra cultura partecipativa e intenzionalità civica. Due casi di studio. *Mediascapes Journal*, 20(2), 131-149.
- Cocorullo, A. (2015). Social Media» per l'«e-learning. CALIDONI, P., CASULA, C.(a cura di), *Education*, 2, 412-434.
- Collis, B., Moonen, J. (2008). Web 2.0 tools and processes in higher education: Quality perspectives. *Educational Media International*, 45(2), 93-106.
- Dipace, A., Scarinci, A. (2021). Formazione metodologica, tecnologie didattiche ed esperienze nella promozione delle competenze di insegnamento e apprendimento. Excellence and Innovation in Learning and Teaching - Open Access. <https://doi.org/10.3280/exioa0-2021oa11130>
- Dron, J., Anderson, T. (2009). Lost in social space: Information retrieval issues in Web 1.5. *Journal of Digital Information*, 10 (2).
- Eynon, R., & Geniets, A. (2016). The digital skills paradox: how do digitally excluded youth develop skills to use the internet?. *Learning, Media and Technology*, 41(3), 463-479.
- European Union. (2018). Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (ST/9009/2018/INIT). Varisco, B.M. (2004). *Portfolio. Valutare gli apprendimenti e le competenze*. Roma: Carocci.
- Fabbri, M. (2020). Preadolescenti onlife: educare alla cittadinanza digitale. *MeTis-Mondi educativi. Temi indagini suggestioni*, 10(1), 139-161.
- Fiallos A., Fiallos, C., Figueroa, T. (2021). Tiktok and Education: Discovering Knowledge through Learning Videos, *Conference: 2021 Eighth International Conference on eDemocracy & eGovernment (ICEDEG)*.
- Greenhow C. (2011). Online social networks and learning. *On The Horizon*, 19 (1), 4-12.
- Greenhow, C., & Askari, E. (2017). Learning and Teaching with Social Network Sites: A Decade of Research in K-12 Related Education. *Education and Information Technologies*, 22(2), 623-645.
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2016). Social media and education: Reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning. *Learning, Media and Technology*, 41(1), 6-30.
- Halverson E. R. (2011). Do social networking technologies have a place in formal learning environments? *On The Horizon* 19(1), 62-67.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York University Press: New York.
- Jenkins, H., M. Ito, and d. boyd., (2016). *Participatory Culture in a Networked Era*. Cambridge, UK: Polity.
- La Marca, A. (2009), *Saggezza e adolescenti. Una sfida educativa*, Armando, Roma.
- Limone, P., & Lopez, A. G. (2020). Potere e seduzione dei media. Rivoluzione o involuzione educativa?. *MeTis-Mondi educativi. Temi indagini suggestioni*, 10(1), I-IV.
- Livingstone, S. (2013). The participation paradigm in audience research. *The communication review*, 16(1-2), 21-30.
- Livingstone S., Bober, M. e Helsper, E. (2005), *Internet literacy among children and young people: Findings from the UK Children Go On- line project*, LSE Research Online, London.
- Magnoler P. (2017), *Il tutor. Funzione, attività e competenze*, FrancoAngeli, Milano
- Manca, S., (2019) Snapping, pinning, liking or texting: Investigating social media in higher education beyond Facebook, *The Internet and Higher Education*, <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.100707>
- Manca, S., & Ranieri, M. (2014). I Social Media vanno all'università? Un'indagine sulle pratiche didattiche degli accademici italiani. *Journal of Educational, Cul-*

- tural and Psychological Studies (ECPS Journal)*, (10), 305-339.
- Manovich, L. (2009). The practice of everyday (media) life: From mass consumption to mass cultural production?. *Critical Inquiry*, 35(2), 319-331.
- Masanet, M. J., Guerrero-Pico, M., & Establés, M. J. (2019). From digital native to digital apprentice. A case study of the transmedia skills and informal learning strategies of adolescents in Spain. *Learning, media and technology*, 44(4), 400-413.
- Prensky, M. 2001. "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1." *On the Horizon* 9 (5): 1-6.
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). Digital Competence of Educators. *Joint Research Centre-JRC: Luxembourg*, 95.
- Ricchiardi, P., Torre, E. M., Trincherò, R. (2022). Percorsi di ricerca didattica e docimologica: studi in onore di Cristina Coggi. *Percorsi di ricerca didattica e docimologica*, pp. 159-169.
- Robasto, D. (2022). Le rubriche di valutazione nell'Higher Education. In *Percorsi di ricerca didattica* (pp. 107-122). Franco Angeli.
- Rospigliosi, P. (2019). The role of social media as a learning environment in the fully functioning university: preparing for Generation Z. *Interactive Learning Environments*, 27(4), 429-43.
- Rossi, P. G. (2019). L'ambiente digitale come terzo spazio nella didattica universitaria. Federighi P., Ranieri M., Bandini G.(a cura di), *Digital scholarship tra ricerca e didattica studi, ricerche, esperienze*. Milano: Franco Angeli.
- Scolari, C.A. (2009). Transmedia storytelling: implicit consumers narrative worlds and branding in contemporary media production, *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Scolari, C.A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona. Deusto.
- Scolari, C.A. (Ed.) (2018a). *Teens, Media and collaborative cultures. Exploiting teens' transmedia skills in the classroom*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Scolari, C.A. (2018b). *Transmedia literacy in the new media ecology: white paper*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació. Retrieved from: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/33910>.
- Selwyn, N. (2007). The use of computer technology in university teaching and learning: a critical perspective. *Journal of Computer Assisted Learning*, 23(2), pp.83-94.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1).
- Stewart O. G. (2015). A critical review of the literature of social media's affordances in the classroom. *E-Learning and Digital Media*, 12(5-6), 481-501.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275.
- Taddeo, G., Tirocchi, S. (2021). Transmedia teens: the creative transmedia skills of Italian students. *Information, communication & society*, 24(2), 241-257.
- Tapscott, D., Williams, A. D. (2007). Innovation in the age of mass collaboration. *Business Week*, 1, 2007.
- Tomassoni, R., Santangelo, N. (2020). Il ruolo delle nuove maschere nell'era della comunicazione web-mediata riflessioni pedagogiche per un utilizzo consapevole delle tecnologie. *MeTis-Mondi educativi. Temi indagati suggestioni*, 10(1), 85-103.
- Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y. (2022) DigComp 2.2: Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini. Traduzione coordinata dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei ministri e il co-coordinamento di Sandra Troia e Stefano Kluzer.
- Yu, A. Y., Tian, S. W., Vogel, D., Kwok, R. C. W. (2010). Can learning be virtually boosted? An investigation of online social networking impacts. *Computers & education*, 55(4), 1494-1503.
- Zachos, G., Paraskevopoulou-Kollia, E. A., & Anagnostopoulos, I. (2018). Social media use in higher education: A review. *Education Sciences*, 8(4), 194.

APPENDICE
QUESTIONARIO

Legenda: [1] = per nulla; [2] = poco; [3]= abbastanza; [4]= molto (barrare una delle seguenti opzioni)

SEZIONE ESPLORATIVA:

1. Sei iscritto ad uno dei seguenti Social Network?
(Puoi selezionare più risposte)
Facebook
Instagram
TikTok
Snapchat
Twitter
altro social

Se non sei iscritto a nessun social network cerca di spiegarne il motivo.
2. Utilizzi i social media per la tua formazione?
1
2
3
4
3. Hai mai utilizzato tiktok?
1
2
3
4

SEZIONE AUTO-VALUTATIVA DELL'ESPERIENZA:

4. Ritieni che l'attività didattica con l'ausilio di tiktok abbia favorito il tuo apprendimento?
1
2
3
4

Se hai risposto "per nulla", spiega il perchè.
5. Rispetto al tuo recente utilizzo nella pratica didattica, ritieni che tiktok sia utile per:
 - documentare l'attività didattica 1. 2. 3. 4
 - avviare attività di esercitazione 1. 2. 3. 4
 - comunicazione tra docente e studenti 1. 2. 3. 4
 - visibilità delle esperienze realizzate 1. 2. 3. 4
 - attività cooperative tra studenti 1. 2. 3. 4
 - migliorare la memorizzazione di contenuti 1. 2. 3. 4

6. Pensi che l'esperienza di diventare autore di prodotti audiovisivi creativi e iper-personalizzati abbia una valenza pedagogica?
1
2
3
4
7. Pensi di aver raggiunto una buona collaborazione con i tuoi colleghi nella realizzazione del video?
1
2
3
4
8. Secondo te, rispetto all'attività svolta, si può parlare di autoregolazione nello studio?
1
2
3
4
9. Ti sei sentito incentivato nella creazione di contenuti?
1
2
3
4
5

SEZIONE APPRENDIMENTO RESPONSABILE

10. Quale dei seguenti ambienti/strumenti online ritieni debba essere inserito in Università come strumento didattico?
Facebook
instagram
Tiktok
Youtube
Pinterest
Twitter
Google Apps for Education (GoogleDrive, Blogger ecc.)
Piattaforme eLearning LCMS o LMS (Moodle, Google Classroom, Edmodo ecc.)
Altro (specificare)
11. Hai mai utilizzato uno o più strumenti sopracitati nella pratica didattica?
1
2
3
4

Se la tua risposta è sì, scrivi quale.

12. Pensi che un approccio basato sulle tecnologie possa motivare lo studente nello studio?
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4

13. Pensi che un approccio basato sulle tecnologie possa sviluppare la creatività dello studente?
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4

14. Ti senti complessivamente soddisfatto della tua esperienza?
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4

15. Quali sono, dal tuo punto di vista, le tre principali opportunità legate ad un uso corretto degli “online social network” nella didattica?