

## Editoriale

GIANNA CAPPELLO, MARIA RANIERI

Questo numero si apre con un lavoro di Gabbi Elena, Ancillotti Ilaria e Ranieri Maria dal titolo *La competenza digitale degli educatori: teorie, modelli, prospettive di sviluppo*, nel quale le autrici propongono un'analisi del DigCompEdu, il quadro europeo per la competenza digitale degli insegnanti, con l'obiettivo di una sua possibile integrazione alla luce delle nuove istanze educative e formative emerse nel corso della pandemia di Covid-19. Tale analisi è stata condotta comparando il DigCompEdu con altri modelli analoghi e considerando sia le teorie più rilevanti in materia di competenze digitali e sviluppo professionale degli insegnanti sia le evidenze empiriche emerse negli studi più recenti sull'impiego delle tecnologie nella didattica. La proposta di integrazione contempla dimensioni legate alle abilità comunicative e socio-relazionali, nonché agli aspetti correlati al benessere digitale e alla consapevolezza delle politiche locali e globali.

Prosegue con un contributo di Laura Fernández-Rodrigo, Arnau Erta-Majó e Simona Tirocchi, che presentano l'articolo *10 Facilitators of sense of belonging through Digital Competences: a qualitative study with Educational Science students*, dove si esplora l'influenza delle competenze digitali sullo sviluppo del senso di appartenenza nei gruppi sociali, prendendo in esame fattori quali l'agency, la fiducia e il capitale sociale. Assumendo come riferimento il framework europeo DigComp e coinvolgendo 108 partecipanti da due università europee, la ricerca identifica 10 facilitatori del "sense of belonging", tra cui interessi comuni, apprendimento, voce ed emozioni condivise. Si evidenzia il ruolo delle competenze digitali in questo processo, con particolare riferimento alla creazione di contenuti e alla comunicazione, e considerandone le ricadute in termini di inclusione sociale. La ricerca restituisce una lettura intersezionale di questi temi, sottolineando l'importanza di attività come il coinvolgimento e la libertà di espressione. La tesi conclusiva è che le tecnologie digitali pos-

sono amplificare gli elementi facilitatori dell'appartenenza, ma non devono costituire l'elemento centrale nella promozione di legami sociali significativi.

Michele Marangi e Stefano Pasta in *Tra povertà educativa digitale e competenze interculturali: il caso dei figli di coppie miste*, documentano i risultati di una ricerca sul tema della povertà educativa digitale che ha coinvolto 99 scuole secondarie di I grado, attraverso l'integrazione del contrasto alla povertà educativa digitale nel curriculum di educazione civica del secondo e terzo anno. Lo studio si inserisce nel quadro del progetto "Connessioni Digitali" (2021-2024), che si avvale del costrutto di 'povertà educativa digitale', una visione che estende il concetto di 'digital divide' e che è stato messo a punto dal Cremit dell'Università Cattolica e Save the Children. Sulla base delle rilevazioni relative al Punteggio di Competenza Digitale di 6.415 partecipanti nel periodo 2022-23, si riscontra che i risultati dei figli di coppie miste sono superiori rispetto a quelli sia dei ragazzi con entrambi i genitori nati all'estero, sia di coloro con entrambi i genitori nati in Italia. La ricerca si sofferma sull'approfondimento della situazione dei figli di coppie miste, delineando una prospettiva socio-culturale focalizzata sull'utilizzo delle tecnologie e teorizzando sugli aspetti di reciproco arricchimento tra competenze digitali e interculturali. Nella trattazione, si mette in luce la dinamicità di tali competenze, la necessità di considerare il contesto e l'aspetto collettivo delle "literacies" coinvolte.

L'articolo di Francesca Crudele e Juliana Raffaghelli, intitolato *Ripensare le mappe argomentative nei nuovi contesti multimodali: una revisione*, esplora l'efficacia delle mappe argomentative, originariamente sviluppate e testate in contesti informativi statici, nel supportare la comprensione di forme testuali dinamiche emergenti, nel contesto della transmedialità, cifra dominante delle nuove testualità. In particolare, riporta gli esiti di una revisione della letteratura che ha permesso di individuare tre principali nodi concettuali: a) il primo pun-

to riguarda la preoccupazione educativa concernente lo sviluppo della logica argomentativa, dall'argomentazione orale a quella scritta; b) il secondo punto verte sulle mappe argomentative, utilizzate come ausilio per potenziare le competenze argomentative; c) il terzo punto si concentra su una questione ontologica legata alla definizione del testo argomentativo, passando da un formato analogico a uno multimodale. L'individuazione di questi tre nodi ha consentito di rispondere in modo affermativo alla domanda sull'efficacia delle mappe argomentative e ha suggerito di condurre uno studio empirico sull'utilizzo delle mappe argomentative in relazione alla competenza digitale.

Gabriele Lugaro, Cosimo di Bari e Jacopo Ferro in *Orientarsi nel digitale e comprendere i social media, tra percezioni e uso reale. Una ricerca-azione nel savonese per l'educazione digitale nelle scuole secondarie di secondo grado*, descrivono gli esiti di una ricerca-azione condotta con 450 alunni di una scuola secondaria di secondo grado per indagare la loro percezione e i loro reali usi delle tecnologie digitali e dei social network. La parte empirica ha previsto la somministrazione di un questionario al fine di raccogliere dati e di ottenere materiale per procedere a riflessioni critiche e a attività laboratoriali utili per migliorare la percezione del tempo trascorso con i dispositivi touchscreen e in particolar modo con lo smartphone e per favorire un uso più consapevole e più critico di tali strumenti. Nella seconda fase della ricerca, i dati sono stati presi in esame e analizzati tanto dagli allievi quanto dagli insegnanti, rilevando un desiderio degli adolescenti di migliorare le loro modalità di utilizzo e una necessità degli insegnanti di approfondire questi temi.

L'articolo di Francesca Rizzuto, *Hate Speech and Social Media: Combating a Dangerous Relationship*, propone una riflessione sulla ridefinizione dell'agorà digitale in una sorta di "industria dell'odio". L'autrice sostiene che l'aumento di scelte lessicali basate sull'odio deve essere collegato alle caratteristiche del sistema mediatico ibrido contemporaneo, e che una tale evoluzione costituisce una seria minaccia per le democrazie chiamate a trovare modi innovativi per affrontarla sia a livello legislativo sia a livello culturale. A tal proposito nella seconda parte dell'articolo vengono presentate alcune recenti iniziative normative promosse dall'Unione Europea e dall'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM) dalle quali emerge chiaramente la necessità di rafforzare il quadro giuridico per affrontare i discorsi di odio e la discriminazione, a partire dalla mancanza normativa di regole rigorose in molti Paesi europei.

L'articolo *(Re)thinking gender in cyber-violence. Insights from Awareness-raising Campaigns on Onli-*

*ne Violence Against Women and Girls in Italy* di Chiara Gius prende le mosse dal fenomeno della violenza online nei confronti di donne e ragazze (cyber-VAWG) e dalle dinamiche di discriminazione, marginalizzazione ed esclusione femminile dalla società che esso tende ad accentuare. L'articolo prosegue presentando uno studio dove si analizzano diverse campagne di sensibilizzazione italiane focalizzate sulla cyber-violenza contro donne e ragazze, evidenziando l'importanza di un approccio mediaeducativo che integri la prospettiva di genere nella creazione di percorsi di media literacy specificamente indirizzati agli ambienti digitali. Questa integrazione si rivela fondamentale per promuovere strategie mediaeducative che non si limitino solo allo sviluppo di competenze, ma che considerino anche il contesto sociale e culturale in cui le pratiche digitali prendono forma.

In the *The Age of Pompei. Progettazione di un percorso di didattica museale immersivo e gamificato*, Cristina Gaggioli e Chiara Mancini, presentano una riflessione sulla progettazione di percorsi didattici in ambienti immersivi, a partire dalla presentazione di "The age of Pompei", un percorso di didattica di Storia dell'Arte immersivo e gamificato, finalizzato ad accrescere il dialogo tra il patrimonio artistico-culturale del parco archeologico di Pompei e i ragazzi under 18. Nel contributo vengono descritti gli elementi progettuali caratterizzanti del percorso didattico, con particolare riferimento a quelli mutuati dal Learning design, dall'Universal design e dal Game design, e della sua finalità ultima ovvero identificare gli elementi che possono rendere un ambiente didattico immersivo non solo formativo, ma anche coinvolgente ed inclusivo.

Livia Di Giuseppe in *L'uso delle mappe concettuali per lo studio delle dipendenze da internet una unità didattica*, offre il resoconto di una esperienza realizzata in una classe di Biennio di un liceo classico romano, dove è stata sperimentata una unità didattica sulle dipendenze da internet, nell'ambito dell'insegnamento di Educazione civica, per sensibilizzare gli studenti sul tema, specie dopo il periodo pandemico. Si è inoltre cercato di verificare se l'uso delle mappe concettuali potesse supportare processi di apprendimento efficaci sull'Internet Addiction Disorder. Il percorso ha previsto la realizzazione di mappe concettuali, prima basate sulle ricerche degli studenti, e in seguito tenendo conto di una sintesi fornita dalla docente. I risultati dell'esperienza indicano che sono stati effettivamente acquisiti nuovi apprendimenti, e che gli studenti hanno trovato le mappe concettuali utili strumenti per una più efficace organizzazione e gestione delle nuove conoscenze.