



Citation: L. De Marco (2020) *Pandemia, controllo digitale e democrazia: un'esperienza DaD di Filosofia e Media education*. *Media Education* 11(2): 171-178. doi: 10.36253/me-9650

Received: August, 2020

Accepted: October, 2020

Published: December, 2020

Copyright: © 2020 L. De Marco. 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.

Best Practices

Pandemia, controllo digitale e democrazia: un'esperienza DaD di Filosofia e Media education

Pandemic, digital control and democracy: a DaD experience in Philosophy and Media education

LIA DE MARCO

Liceo "G. Bianchi Dottula" Bari
E-mail: lia.demarco72@gmail.com

Abstract. This article presents the teaching experience *Pandemic, digital control and democracy* conducted in the 5th AU and 5th BU classes of the "G. Bianchi Dottula" of Bari in the months of March and April 2020, in the lockdown period due to the Covid-19 health emergency. The path, based on the combination of research-action methods, consisted in the discussion of philosophical issues in a transversal perspective through a targeted DaD approach (with the help of Padlet, Google Classroom, Google Meet, Screen-cast-o-matic, Rai Scuola and many others), in view of the State Exams. In a historical moment in which the discussion on the present is of extreme urgency and the awareness of the processes in progress is decisive, the narration of this good practice could contribute to the sharing of didactically effective experiences in consideration of the next DDI.

Keywords: big data and democracy, critical thinking, media education practices, DaD, DDI.

Abstract. Questo articolo presenta l'esperienza didattica *Pandemia, controllo digitale e democrazia* condotta nelle classi 5[^]AU e 5[^]BU del Liceo "G. Bianchi Dottula" di Bari nei mesi di marzo e di aprile 2020, in periodo di *lockdown* a causa dell'emergenza sanitaria di Covid-19. Il percorso, basato sulla combinazione dei metodi della ricerca-azione, è consistito nella trattazione di tematiche filosofiche in un'ottica trasversale attraverso un mirato approccio DaD (con l'ausilio di Padlet, Google Classroom, Google Meet, Screen-cast-o-matic, Rai Scuola e tanti altri), in vista degli Esami di Stato. In un momento storico in cui la discussione sul presente è di estrema urgenza e la consapevolezza dei processi in atto è decisiva, la narrazione di tale buona pratica potrebbe contribuire alla condivisione di esperienze didatticamente efficaci in considerazione della prossima DDI.

Parole chiave: big data e democrazia, pensiero critico, pratiche di media education, DaD, DDI.

PREMESSA

Con la sospensione delle attività didattiche in tutte le scuole d'Italia, a seguito dell'emergenza sanitaria di Covid-19, l'attivazione della didattica a distanza è diventata imprescindibile. A questa necessità non è stato possibile sottrarsi, perché avrebbe significato arrendersi al blocco, all'abbandono degli studenti a se stessi, al collasso del sistema scolastico e, non da ultimo, al fallimento personale. Ad ogni modo, il personale della scuola deve essere, oggi più che mai, messo nelle condizioni di passare da una didattica unicamente 'trasmissiva' a quella attiva, promuovendo ambienti, pratiche, metodologie e strumenti digitali flessibili come sostegno per la realizzazione di nuovi paradigmi educativi sia a distanza che in presenza.

Il rischio che finita l'emergenza si torni alla normalità, cioè alla vecchia didattica frontale e nozionistica, deve essere evitato, infatti il digitale non è un'alternativa alla presenza ma una sua dimensione, per cui tutta l'esperienza della Didattica a Distanza (DaD) non deve andar perduta nei prossimi tempi di Didattica Digitale Integrata (DDI). È bene accogliere questa sfida metodologica per tentare un processo di insegnamento-apprendimento più evoluto.

1. LE PRO-VOCAZIONI DELLA DIDATTICA MULTIMEDIALE E DIGITALE

Dato l'allargamento del numero e della tipologia delle possibili risorse di apprendimento, legato sia agli sviluppi del digitale sia all'uso della rete sia all'adozione di metodologie e pratiche didattiche innovative, che cosa può insegnare la multimedialità e il digitale nella contingenza della pandemia rispetto al tema della didattica? Ovvero la multi-medialità e il digitale potrebbero dimostrare una loro naturale disposizione, tendenza e dunque vocazione a favore (*pro*) della quotidiana pratica didattica sia in presenza che a distanza?

1.1. Le incertezze del cambiamento

Nicholas Carr (2010) ha posto una ormai famosa domanda 'sfidante' sulla possibilità che Google ci renda stupidi. L'attenzione risulta continuamente frammentata, perché le nostre attività vengono interrotte dal telefono e da altri dispositivi. Esiste, dunque, una tendenza ad accumulare frammenti di vita in luogo di una continuità esperienziale. Alcuni di questi cambiamenti sono già visibili:

Su internet, si salta da una parte all'altra, con pensieri laterali, ed è complicatissimo mantenere una qualsiasi continuità mentale con il singolo oggetto. In conseguenza di ciò, questo continuo passare da un'immagine all'altra e da un testo all'altro, questa interruzione permanente, hanno reso impossibile alla nostra memoria a breve termine mantenere una qual si voglia continuità, rendendo inattuabile la formazione di un'interiorità dotata di spessore (De Kerckhove, 2016, p. 20).

È evidente che non cambia solo il nostro modo di pensare, ma anche quello di sentire e di essere. Si perdono o si riducono, ad esempio, le competenze convenzionali che in passato erano date per scontate e diminuiscono anche le competenze interpersonali. Di contro, si sviluppa più la creatività che la memoria classica. I percorsi sinaptici mostrano maggiore flessibilità, come conseguenza dell'utilizzo di nuovi strumenti che richiedono a loro volta nuove strategie mentali, le quali provocano cambiamenti anche a livello neurale. Possiedono, in aggiunta a ciò, un'innata tendenza ad implementare competenze di lettura e scrittura in un'ottica critica e riflessiva multiforme e, quindi, multi-mediale, perché attraverso la combinazione di 'molti' media e dei loro 'molti' linguaggi è possibile conseguire risultati:

esattamente come gli altri media, i social media usano una combinazione di diversi tipi di linguaggio per comunicare significato. Sulle piattaforme dei social media si combinano solitamente scrittura, parola, immagini fisse e in movimento, musica e suono. Essi sono spesso multimodali (combinano cioè diverse forme di linguaggio mediatico) e ipertestuali (ci consentono di spostarci facilmente da un elemento all'altro) (Buckingham, 2020, p. 61).

Operare didatticamente in tale prospettiva multimediale e digitale non può avvenire mai come risultato di un'improvvisazione, piuttosto:

[...] si progetta tenendo conto di quello che è il nuovo *setting*, in cui la gestione di tempo e spazio sono completamente diversi. Attraverso la didattica digitale è possibile rendere più flessibili i contenuti, la fruizione e l'accesso ai materiali didattici. Attraverso la didattica digitale possiamo favorire lo sviluppo di una maggiore autonomia da parte dei nostri studenti. [...] è nostro dovere orientarli nella complessità, favorendo lo sviluppo della loro autonomia emotiva e cognitiva (Ranieri, 2020).

Unicamente una programmazione ed una progettazione così ponderate possono motivare all'insegnamento i docenti e all'apprendimento gli studenti, veicolando emozioni positive, sia in presenza fisica che a distanza.

2. I CONVINCIMENTI PER IL FUTURO

L'apprendimento non è semplicemente una questione di accesso alle informazioni. È un processo riflessivo, che permette di sviluppare il pensiero critico, mettendo in discussione le nostre interpretazioni affrettate generatrici di pre-concetti e pre-giudizi. Il pensiero critico dovrebbe condurre anche ad un'azione critica. Come tradurre tutto questo nei termini specifici di un curriculum scolastico?

Un pensiero critico di questo tipo è particolarmente importante nel nostro rapporto con i media, non a caso può risultare di estrema utilità individuare i quattro concetti-chiave che riguardano gli aspetti fondamentali di tutti i media: il linguaggio, la rappresentazione, la produzione e il pubblico (Buckingham, 2020).

Innegabilmente ogni media ha il suo linguaggio: «Studiare il linguaggio dei media significa analizzare, riflettere su come i media usano diverse forme di linguaggio per trasmettere idee e significati» (Buckingham, 2020, p. 46) attraverso la combinazione anche di immagini, suoni e parole.

La rappresentazione «non è una trasparente 'finestra sul mondo', ma una versione mediata di esso» (Buckingham, 2020, p. 46). Quindi, non si limita a presentare la realtà:

comporta sempre la selezione e la combinazione di certi eventi, la costruzione di certe argomentazioni, la trasformazione di eventi in storie e la creazione di personaggi. Di conseguenza, i media sono inevitabilmente 'di parte' e non oggettivi; e mentre noi guardiamo la realtà attraverso i *media*, è probabile che vi troviamo modelli coerenti nel mondo in cui determinati gruppi sociali vengono rappresentati, per non dire travisati (Buckingham, 2020, p. 47).

Tuttavia, ciò non significa che i media siano deliberatamente e sempre ingannevoli, piuttosto richiedono una verifica continua tra propriocezioni diverse. Studiare le rappresentazioni dei media significa dunque analizzare come i media dichiarano di dire la verità e chi decidono di escludere dalla loro visione del mondo. Ne deriva che decisamente «tutti i media sono frutto di una produzione consapevole» (Buckingham, 2020, p. 47), che implica però alla sua base l'utilizzo di specifiche tecnologie e professionalità.

Devono infine sapere a quale pubblico rivolgersi, perché i destinatari non sono tutti uguali: «Studiare il pubblico dei media significa quindi analizzare come i media 'targettizzano' pubblici particolari» (Buckingham, 2020, p. 48) per comprendere come le persone usano i media nella vita quotidiana.

In questo senso, servirebbe (quale rimedio alla tentazione 'apocalittica') un'etica mediologica del digitale

come etica riflessiva dell'autocoscienza, che deve essere soprattutto coscienza di una trasformazione tecnologica che ha prodotto una ri-comprensione della vita umana nei termini digitali.

Applicare i quattro concetti-chiave dei media alla didattica multi-mediale e digitale appare una necessità da porre a fondamento delle nostre future progettazioni DDI.

3. L'ESPERIENZA DAD "PANDEMIA, CONTROLLO DIGITALE E DEMOCRAZIA"

Ritrovarsi a preparare gli Esami di Stato ai tempi della pandemia Covid-19 è stata davvero un'urgenza nell'emergenza. Incertezza, preoccupazione, spaesamento: tanti sentimenti, tante emozioni tutte assieme che all'inizio ci hanno travolto. Tuttavia, si è subito provveduto ad organizzare la DaD per affrontare il percorso trasversale di ricerca e di studio tra filosofia, cittadinanza e costituzione (nello specifico dell'educazione civica digitale) e media education, che si sarebbe dovuto trattare se fossimo stati in aula.

3.1. L'approccio didattico

La comprensione dell'importanza del ruolo del digitale come design didattico e l'implementazione di una conseguente educazione mediale ha segnato il percorso esclusivamente DaD dal titolo "Pandemia, controllo digitale e democrazia", risultato dell'esperienza di un laboratorio virtuale rivolto alle classi 5^{AU} (n. 21 studenti) e 5^{BU} (n. 14 studenti) Scienze umane del Liceo "G. Bianchi Dottula" di Bari. L'attività si è svolta durante il II° quadrimestre per un totale di n. 24 ore¹.

Nell'ottica di una forte contaminazione tra dinamiche euristiche, logiche partecipative e linguaggi 'altri', si è proposta questa esperienza DaD col fine di raggiungere i seguenti obiettivi generali: formare gli studenti attraverso un approccio critico-problematico; pensare alle diverse forme di conoscenza (in particolare, quelle filosofiche); esercitare un controllo critico delle tecnologie multimediali.

Le procedure utilizzate per condurre il percorso sono state integrate in un setting ben strutturato; non

¹ L'esperienza DaD presentata è stata progettata con una chiara impronta filosofica, tuttavia caratterizzata da un respiro trasversale relativamente allo studio di Costituzione e cittadinanza, nell'ottica di un curriculum media-educativo. Il percorso è stato interamente sviluppato dalla docente nell'ambito delle discipline di sua competenza; è stato inoltre presentato durante una delle sessioni parallele della Summer School del MED del 13 luglio 2020.

è infatti possibile attuare un'attività del genere in forma approssimativa. Un esempio interessante a cui ispirarsi è stato quello delle classi mixed mobile trasformate in classi virtuali: in esse si integrano (seppur a distanza) i diversi dispositivi degli studenti (PC, tablet, smartphone), diventando ambienti per la didattica digitale integrata. Gli strumenti tecnici necessari per realizzare l'esperienza sono stati vari per tipologia: PC portatili e non, tablet, smartphone, rete wireless, Padlet, Google Classroom, Google Drive, Google Meet, Rai Scuola, Screen-cast-o-matic².

Sono state adottate metodologie didattiche riferibili al cooperative learning, al learning by doing e al problem solving, attraverso un processo di apprendimento esperienziale in un'ottica di educazione civica digitale. Usando il loro dispositivo, gli studenti sono stati ancora più protagonisti del proprio processo educativo, per un apprendimento interattivo e trasversale, con evidenti risultati positivi anche sulla valutazione.

3.2. Il percorso di ricerca

La sopraggiunta pandemia di Covid-19 ci ha catapultato in una prospettiva di possibile oltrepassamento della globalizzazione e ha insinuato in noi dubbi. La globalizzazione ha accelerato la velocità delle comunicazioni e della circolazione di informazioni, ha implementato l'opportunità di crescita economica per nazioni a lungo ai margini dello sviluppo economico mondiale, ha prodotto la contrazione della distanza spazio-temporale e la riduzione dei costi per l'utente finale grazie all'incremento della concorrenza su scala planetaria, ma ha anche esasperato il degrado ambientale, le disparità sociali, la perdita delle identità locali, la diminuzione della privacy.

Il dubbio sorge nel momento in cui si considerano non solo le dinamiche proprie dell'emergenza virale che stiamo vivendo e i suoi effetti socio-politico-economico-culturali, ma anche e soprattutto a seguito dell'introduzione di strumenti di controllo sociale digitale. Il confronto con il mondo orientale (in primis Cina e Corea del Sud) evidenzia l'importanza assegnata (quasi ossessivamente da questi paesi) alle modalità di controllo digitale in funzione anche prima della stessa pandemia.

Ma questa globalizzazione digitale asservita al controllo sociale in nome della sicurezza ha un senso oppure siamo entrati già nell'epoca della post-globalizzazione? Il controllo digitale e i big data metteranno in crisi il paradigma della democrazia occidentale? Si aprirà un'epoca di datacrazia?

Di certo Internet ha favorito la comunicazione fra gruppi e individui nel mondo, ridotto i costi di produzio-

ne e di accesso all'informazione, ma ha al tempo stesso allargato il divario culturale e le disuguaglianze sociali. Nel caso specifico dei big data, questi appaiono fonti inedite di arricchimento del sapere, ma anche strumenti di consenso al servizio dei ricchi e dei potenti, causa di disuguaglianze; costituiscono di per sé potenzialità, ma anche un enorme pericolo soprattutto sul piano politico. Da un lato si teme il pericolo della sorveglianza totale, dello stravolgimento radicale dei nostri parametri etici; dall'altro, si aspira (potenzialmente) ad una vita di felicità.

Sulla scorta di tali suggestioni è stata avviata la riflessione degli studenti e, consecutivamente, individuati i nodi concettuali da sviluppare attraverso una robusta problematizzazione, in modo da suscitare interesse, curiosità e conflitto cognitivo.

3.3. L'organizzazione delle attività e il processo didattico

A seguito dell'attivazione di una specifica Google Classroom, nella quale sono stati depositati i materiali didattici predisposti, la tematica della complessità cognitivo-digitale della contemporaneità ha animato il confronto tra studenti e docente in una serie di videoconferenze realizzate attraverso Google Meet, al fine di elaborare successivamente analisi testuali, commenti e riflessioni personali, caricati sulla stessa Classroom predisposta.

A seguito dell'attivazione di una Google Classroom dedicata, è stata esaminata la tematica della complessità della contemporaneità attraverso la lettura del libro di Zygmunt Bauman, "Meglio essere felici", per ragionare di felicità, globalizzazione e social media. Dopo il confronto in videoconferenza Google Meet, gli studenti hanno elaborato analisi testuali, commenti personali e riflessioni, caricati sulla stessa Classroom.

La riflessione su Bauman è stata collegata alla questione dei big data e dell'esercizio di forme di controllo digitale, per porci domande del genere: la nostra libertà potrebbe essere "messa da parte" in nome della sicurezza sociale? Per essere felici, dobbiamo rinunciare alla nostra privacy? Abbiamo ragionato sui problemi di controllo digitale e di gestione dei big data, anche alla luce dell'utilizzo delle app di tracciamento, attraverso il mini-percorso di cittadinanza digitale pubblicato su Rai Scuola.

Conseguentemente abbiamo lavorato con i problemi: Viviamo ancora ai tempi della globalizzazione oppure possiamo parlare di post-globalizzazione? Questa è ancora l'epoca della post-verità? Quale sarà il nostro rapporto con la realtà digitale? Lo abbiamo fatto approfondendo il pensiero del filosofo Byung-Chul Han, che ha pubblicato l'articolo "L'emergenza virale e il mondo di domani". Il confronto avvenuto su Google Meet ha favorito la produzione di riflessioni, scritture e pensieri.

Un conclusivo lavoro di implementazione della consapevolezza meta-cognitiva digitale, finalizzata ad un uso corretto e responsabile della multimedialità e degli strumenti offerti dal web e dai social media, è avvenuto attraverso a lettura del libro di Michele Ainis, "Il regno dell'uroboro", aprendo a possibili prospettive future.

3.3.1. Finalità e obiettivi

L'esperienza didattica in oggetto si è posta le seguenti finalità generali: formare gli studenti attraverso un approccio di tipo critico-problematico; esercitare la riflessione sulle diverse forme del sapere; esercitare il controllo critico delle tecnologie multimediali.

Gli obiettivi perseguiti sono stati i seguenti:

- Saper utilizzare lessico e categorie specifiche delle discipline;
- Saper individuare i punti nodali, condurre approfondimenti, analisi e confronti;
- Saper decodificare e comprendere il contenuto dei testi;
- Saper esporre in modo chiaro e con coerenza logica;
- Saper maturare competenze digitali;
- Saper implementare competenze metodologiche di ricerca e di studio;
- Saper individuare i problemi, proporre una riflessione personale e rielaborare gli argomenti in modo critico.

3.3.2. Descrizione delle attività didattico-formative

Queste sono le attività previste (Tabella 1) nel modulo didattico-formativo presentato e, conseguentemente, realizzate per le classi destinatarie:

3.3.3. Punti di forza e punti di criticità

La valutazione del percorso ha evidenziato risultati positivi, poiché gli studenti si sono sentiti liberi di utilizzare le loro competenze tecnologiche. Gli strumenti informatici, tecnologici e multimediali sono diventati pertanto strumenti formidabili di implementazione della sensibilità e dell'intelligibilità umana. Strumenti utilissimi per la ricerca immediata delle fonti, per la loro conseguente selezione e valutazione, nonché rielaborazione personale, che forniscono inoltre un forte impatto grafico teso alla valorizzazione del lavoro svolto, garantendo al prodotto finale un valore aggiunto. Si è rivelata dunque un'ottima esperienza, da replicare negli anni seguenti.

Alla luce di tali considerazioni, risulta strutturalmente utile evidenziare in modo paritetico i punti di forza e quelli di criticità che si sono manifestati nei diversi step di lavoro (Tabella 2).

3.4. La valutazione dell'esperienza e la sua trasferibilità

La valutazione del percorso è avvenuta agevolmente e su diversi livelli. Innanzitutto, si è tenuto in grande considerazione il grado di soddisfazione degli studenti e la capacità di collaborazione (anche a distanza), al fine di favorire una didattica integrata ed inclusiva. Strumenti di valutazione sono stati, nelle diverse fasi, le attività di brainstorming, il debriefing condiviso, la produzione scritta e orale degli studenti, in modo da garantire un effettivo confronto delle posizioni maturate.

Le osservazioni sistematiche sono state rilevate attraverso un'apposita scheda di valutazione dell'esperienza (Tabella 3), riferita ad aspetti specifici quali: l'effettivo coinvolgimento di tutti gli studenti della classe; la qualità dei lavori prodotti; la capacità di stimolare la riflessione critica; la validità dell'organizzazione interna del percorso.

L'esperienza è stata utile sia rispetto alle conoscenze (fondamentali per poter avviare adeguatamente il percorso di ricerca), sia rispetto alle competenze (trasversali di problem solving e di critical thinking oltre che di quelle più specifiche).

Si è rivelata un'esperienza sicuramente da replicare, anche per la sua capacità di utilizzare in maniera consapevole il dialogo tra le discipline e per l'ampia opportunità di riflessione critica (anche di impronta filosofica) sul presente. In ambito scolastico, potrebbe essere spendibile ulteriormente come esperienza di PCTO per gli studenti e/o come corso di aggiornamento per docenti; in ambito professionale, potrebbe essere trasferibile come percorso di formazione del personale.

Nel passaggio dalla Didattica a Distanza (DaD) alla Didattica Digitale Integrata (DDI), il percorso presentato potrebbe essere ri-calibrato secondo i quattro concetti-chiave dei media (cfr. paragrafo n. 2).

3.5. La valutazione sommativo-formativa dell'esperienza

La 'responsabilità' della valutazione è stata avvertita ancor di più durante la DaD. Di certo, la DaD mette in crisi soprattutto la concezione tradizionale di valutazione di tipo sommativo e fa emergere le debolezze tipiche di una didattica di carattere puramente trasmissivo. Quello che serve, invece, è un'impostazione che fa leva soprattutto sull'approccio formativo, per poi giungere anche ad una valutazione sommativa.

Tabella 1. Attività del percorso.

| N. | Attività | Descrizione | Tempi | Spazi |
|----|--|---|------------------|---------------------|
| | Pandemia, controllo digitale e democrazia | Creazione ed attivazione di una Google Classroom dedicata. Progettazione e organizzazione del lavoro da svolgere. | n. 24 ore totali | Aula virtuale (DaD) |
| 1 | Globalizzazione e felicità | Lettura ragionata del libro di Z. Bauman, "Meglio essere felici" | n. 3 ore | Aula virtuale (DaD) |
| | Brainstorming e briefing | Discussione e confronto in videoconferenza Google Meet. | n. 1,5 ore | Aula virtuale (DaD) |
| | Spazio alle riflessioni | Elaborazione di analisi testuali, commenti personali e riflessioni. Caricamento degli elaborati sulla Google Classroom dedicata. Revisione degli elaborati (in videoconferenza Google Meet). | n. 1,5 ore | Aula virtuale (DaD) |
| 2 | Datacrazia o democrazia? | Mini-percorso "Big data, social media e democrazia" pubblicato su Rai Scuola (De Marco, n.d.) | n. 3 ore | Aula virtuale (DaD) |
| | Brainstorming e briefing | Discussione e confronto in videoconferenza Google Meet: - Controllo digitale e di gestione dei big data; - Pandemia Covid-19, app di tracciamento e datacrazia. | n. 1,5 ore | Aula virtuale (DaD) |
| | Spazio alle riflessioni | Elaborazione di analisi testuali, commenti personali e riflessioni. Caricamento degli elaborati sulla Google Classroom dedicata. Revisione degli elaborati (in videoconferenza Google Meet). | n. 1,5 ore | Aula virtuale (DaD) |
| 3 | Pandemia e post-globalizzazione? | Lettura dell'articolo di Byung-Chul Han, "L'emergenza virale e il mondo di domani" (Byung-Chul, 2020). Caricamento di materiale didattico sulla Google Classroom dedicata. | n. 3 ore | Aula virtuale (DaD) |
| | Brainstorming e briefing | Discussione e confronto in videoconferenza Google Meet: - Viviamo ancora ai tempi della globalizzazione oppure possiamo già parlare di post-globalizzazione? - Il controllo digitale ci condiziona? Siamo davvero liberi? | n. 1,5 ore | Aula virtuale (DaD) |
| | Spazio alle riflessioni | Elaborazione di analisi testuali, commenti personali e riflessioni. Caricamento degli elaborati sulla Google Classroom dedicata. Revisione degli elaborati (in videoconferenza Google Meet). | n. 1,5 ore | Aula virtuale (DaD) |
| 4 | Per una consapevolezza metacognitiva digitale | Lettura del libro di Michele Ainis, "Il regno dell'uroboro". | n. 3 ore | Aula virtuale (DaD) |
| | Approfondimenti | Visione ragionata del relativo video. Stesura di mappe concettuali. | n. 1,5 ore | Aula virtuale (DaD) |
| | Debriefing conclusivo | Condivisione di tutti i prodotti finali: i gruppi si sono confrontati. | n. 1,5 ore | Aula virtuale (DaD) |

Per una presentazione completa del percorso DaD, corredato di materiali didattici ed elaborati degli studenti, si rimanda al repository Padlet al link: <https://padlet.com/demar72rm/6ip1uryydt0zbsfw>.

Un docente che ha fatto svolgere costantemente attività di valutazione formativa allo studente e restituito feedback puntuali e dettagliati, attraverso attività che consentono di seguirne il percorso evolutivo, non ha poi difficoltà a valutare la competenza mediante l'espressione di un livello di autonomia e responsabilità. Invece, se la DaD diventa solo un insieme di videolezioni e di materiali da studiare, capire cosa sta davvero apprendendo lo studente diventa ben difficile.

Nel caso del percorso DaD presentato, il processo di apprendimento-insegnamento sviluppato è stato documentato mediante lo strumento metodologico della scheda di valutazione complessiva delle competenze³ (Tabella 4), di

impianto semplice, ma comunque completa dei necessari indicatori, per verificare il grado di cooperative learning, di scaffolding e di problem solving conseguito, le competenze digitali e quelle metodologiche di ricerca/studio.

4. CONCLUSIONI. UN'OPPORTUNITÀ NELLA CRISI?

Che cosa ha insegnato l'esperienza della DaD e, nello specifico, la pratica meta-cognitiva presentata? Innanzitutto, si è compreso che la 'sfida' della didattica digitale è fortemente impegnativa, perché non è possibile

³ La scheda di valutazione complessiva delle competenze riportata è stata elaborata dalla docente in riferimento ad una precedente esperienza

didattica inerente l'approccio BYOD. Al riguardo, cfr. De Marco (2018, 2019).

Tabella 2. Punti di forza e di criticità dell'esperienza.

| Punti di forza | Punti di criticità | Motivazioni |
|---|--|---|
| La maggior parte degli studenti ha subito mostrato interesse e curiosità nei confronti dell'approccio multi-mediale e digitale di ricerca. | Pochi studenti hanno presentato perplessità in merito all'approccio multi-mediale e digitale di ricerca. | La criticità era motivata dalla 'difficoltà' organizzativa di reperire devices da poter utilizzare in maniera esclusiva, perché spesso da condividere con i congiunti, egualmente impegnati in DaD o in smartworking; oppure dalla novità (per loro inusuale) di dover lavorare con G-Classroom e G-Meet. |
| La individuazione-selezione della tematica del percorso per la preparazione agli Esami di Stato è avvenuta con facilità. | Nessuno | Gli studenti hanno accolto con grande interesse il tema del percorso proposto. |
| Anche la individuazione delle discipline da coinvolgere nello svolgimento del lavoro è stata agevole. | Nessuno | Gli studenti erano consapevoli dei necessari collegamenti interdisciplinari. |
| L'organizzazione del lavoro è stata corrispondente alle capacità dei singoli studenti e/o dei piccoli gruppi (max 3 studenti) delle classi coinvolte. | Sarebbe stato probabilmente interessante verificare i risultati dei lavori con gruppi formati da studenti non 'amici'. | Per gli studenti è risultato più facile collaborare con amici ormai consolidati. |
| La scelta da parte degli studenti dei prodotti finali da produrre è avvenuta in modo spontaneo. | Nessuno | Gli studenti hanno indicato la modalità operativa a loro più congeniale. |
| La ricerca e la selezione del materiale utile alla realizzazione dei prodotti finali sono avvenute in modo adeguato. | Nessuno | Gli studenti hanno ricercato e selezionato in modo abbastanza autonomo il materiale necessario. |
| Lo sviluppo multimediale dei prodotti finali programmati è stato ben realizzato. | A volte si è verificato il problema del passaggio dei files da un dispositivo all'altro con trasformazione e/o perdita di alcuni dati. | Probabilmente a causa della incompatibilità dei sistemi operativi e/o formati utilizzati. |
| La creazione di un portfolio dei lavori sulla piattaforma Padlet è stata agevole. | Nessuno | La piattaforma Padlet è intuitiva e di facile utilizzo anche per gli studenti meno esperti. |
| Il lavoro si è svolto complessivamente agevole, nonostante le inevitabili difficoltà affrontate durante la DaD. Potrebbe però essere completato con il contributo anche di altre discipline, in modo da diventare una vera e propria Unità di Competenza (U.d.C.) interdisciplinare spendibile (anche) nell'ambito dell'introduzione dell'insegnamento di Educazione civica digitale. | | |

Tabella 3. Scheda di valutazione dell'esperienza.

| | |
|---|--|
| Aspetti positivi dell'esperienza (max 3) | |
| Aspetti da migliorare (max 3) | |
| Consigli, piste possibili (max 3 sui punti da migliorare) | |
| Apprezzamento generale: | 1- Insufficiente 2- Sufficiente 3- Soddisfacente 4- Molto soddisfacente |

improvvisarla, difatti i media non sono solo veicoli, ma "ambienti del sapere, del saper fare, dell'essere, del sentire; dunque agenti di una sensibilità culturale, sociale e esistenziale" (Maragliano, 2000, p. 47).

Le nuove tecnologie non rendono affatto pigri gli studenti ma sono in grado di impegnarli in un processo di apprendimento di tipo situazionale. L'aspetto impor-

tante è che i media fanno parte del mondo dei ragazzi, rappresentano la loro conoscenza di base e di questo la scuola deve tener conto. Come potrebbe dialogare con il mondo di oggi una scuola che non sapesse, che non volesse utilizzare ciò che la tecnologia offre allo sviluppo della conoscenza e della coscienza degli individui e dei gruppi? E come potrebbe la scuola di oggi non entrare a fare parte di questa nuova società dell'innovazione?

La didattica digitale può consentire alla scuola di accogliere questa 'sfida' e attivare attraverso di essa una lungimirante prospettiva di stimolo dell'intelligenza degli studenti (Gardner, 2016). In questa dimensione inevitabilmente multitasking e multilevel, entra in gioco la DDI per indirizzare le intelligenze degli studenti e personalizzare il percorso da trattare.

Questa è la sfida reale prima della DaD e ora della DDI: l'impiego razionale della multi-medialità nella scuola, vincendo le diffidenze e l'attaccamento al passato, per abbandonare una 'via' didattica di certo più facile

Tabella 4. Scheda di valutazione complessiva delle competenze. A: Livello avanzato; B: Livello intermedio; C: Livello base; D: Livello iniziale.

| Nome studente | Ha padronanza della lingua italiana tale da comprendere ed esprimere le proprie idee, da adottare un registro linguistico appropriato. | Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare le informazioni, per selezionare quelle attendibili. | Possiede un patrimonio di conoscenze di base ed è allo stesso tempo capace di impegnarsi in nuovi apprendimenti. | Orienta le proprie scelte in modo consapevole. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. |
|---------------|--|--|--|---|
| 1 | | | | |
| ... | | | | |

Tale valutazione complessiva delle competenze si può trasformare in una votazione numerica (espressa in decimi), che può contribuire alla elaborazione della media scolastica di fine anno.

da percorrere e sicuramente più tranquilla, ma assolutamente meno emozionante e gratificante.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Bauman, Z. (2017). *Meglio essere felici*. Castelvechi.
- Buckingham, D. (2020). *Un manifesto per la media education*. Mondadori.
- Byung-Chul, H. (2020, 22 marzo). L'emergenza virale e il mondo di domani. *El País*. 22 marzo 2020. https://elpais.com/ideas/2020-03-21/la-emergencia-viral-y-el-mundo-de-manana-byung-chul-han-el-filosofo-surcoreano-que-piensa-desde-berlin.html?fbclid=IwAR124gJOXnNc2QDwDHNvsh4sd9HCQkonOu0_x1tWMMlugEUWplPkaxL_Tlg
- Carr, N. (2010). *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello*. Raffaello Cortina.
- De Kerckhove, D. (2016). *La rete ci renderà stupidi?* Castelvechi.
- De Marco, L. (2018). *Per un laboratorio BYOD di filosofia*. In *Media Education*, vol. 9, n.1, 2018, pp. 161-175.
- De Marco, L. (2019). L'esperienza didattica «Filosofia & Storia BYOD»: come utilizzare con successo lo smartphone a scuola. *Media Education* 10(1): 101-114.
- Gardner, H. (2016). *Generazione App*. Feltrinelli.
- Maragliano, R. (2000). *Tre ipertesti su multimedialità e formazione*. Laterza.

RIFERIMENTI SITOGRAFICI

- De Marco, L. (n.d.). *Mini-percorso Big data, social media e democrazia*. <http://www.raiscuola.rai.it/lezione/big-data-social-media-e-democrazia/24484/default.aspx?fbclid=IwAR28xE8FsQ2wLuA4GPORxGrwO2IOuffklG6VPCjDNa0YkObOneIqJ0iNtqc>
- Ranieri, M. (2020). *Un ciclo di webinar per la scuola che cambia. Come prepararsi al nuovo anno scolastico*. <https://www.coopalleanza3-0.it/elenco-news/dettaglio-news/408-webinar-intervista.html>