

Digitale vs analogico

Di recente si è tenuto un webinar molto interessante su *digitale vs analogico*, ovvero come innovare il sistema scolastico, attraverso una didattica integrata con il digitale.

Un argomento diventato di grande attualità, soprattutto, dopo le dichiarazioni del Ministro Giuseppe Valditara sulla necessità di vietare in classe ai ragazzi l'uso degli smartphone *"Penso di intervenire sulla vicenda dei cellulari in classe con una circolare ... a parte quando il cellulare sia richiesto, in classe si va per studiare e concentrarsi, non per chattare. Vanno predisposte le misure per evitare che in classe si faccia altro, come peraltro già stabilito"*.

Si è tutti d'accordo sul principio educativo che *in classe si va per studiare e concentrarsi, non per chattare*, fin qui tutti favorevoli, eppure forse si tratta di un modo troppo sbrigativo per affrontare un possibile problema, il problema della didattica digitale integrata e dell'innovazione metodologica.

Una recente indagine condotta dall'OCSE PISA ha misurato le difficoltà rilevate dalle scuole italiane, con l'utilizzo della didattica a distanza (DAD), riportando alcuni dati significativi circa le competenze digitali degli insegnanti, infatti, solo il 50% di docenti è in possesso delle competenze tecniche e pedagogiche necessarie per integrare i dispositivi digitali nell'insegnamento, **vs** la media OCSE del 65%, così come solo il 60% **vs** media OCSE 68% è il tempo dedicato per preparare lezioni integrando dispositivi digitali, ecc.

Il DigCompEdu (Digital Competence Framework for Educators), elaborato dalla Commissione europea, definisce le competenze digitali in sei aree, che dovrebbero essere possedute da ciascun docente. Il docente, inoltre, rispondendo ad un questionario di autovalutazione sulle relative 6 aree, può attribuirsi un livello di competenza compreso tra A1 (novizio) fino a C2 (pioniere) e quindi migliorare il proprio standard.

Allo stesso tempo ricordiamo che, la competenza digitale richiesta per gli studenti è una delle competenze chiave, che ogni cittadino deve possedere nel proprio "zaino".

L'aggiornamento alla versione 2.1 del framework DigComp ha, infatti, portato da 3 a 8 i livelli di padronanza per ciascuna delle 21 competenze digitali, organizzandole in 5 aree. L'idea è quella di permettere all'alunno "futuro cittadino" di misurarsi con compiti sempre più complessi, che mettano in evidenza **autonomia e responsabilità raggiunte**.

Ricerca informazioni, comunicare e collaborare, creare contenuti digitali, avere chiari i protocolli di sicurezza e di *problem solving* sono le 5 competenze digitali necessarie da far raggiungere agli alunni secondo il DigComp 2.1, a favore di una cittadinanza attiva, che investe sull'apprendimento permanente, il "*lifelong learning* della società della

Conoscenza.

Si analizzano in questa sede i descrittori di ciascuna competenza per i 5 punti elencati e l'uso di strumenti in una didattica digitale integrata (DDI).

Non si vuole fare facile retorica ma va ri-considerata la didattica digitale integrata in uso nelle scuole^[1] e ciò ci porta a riflettere sul perché lo studente chatta in classe durante la lezione.

Lo studente forse non resiste alla tentazione di usare uno strumento, che tiene perennemente tra le mani e, quindi, *educativamente* andrebbero eliminate le tentazioni?

Il ragazzo forse si annoia durante la lezione e quindi chatta e se continua ad annoiarsi anche senza il cellulare, rivolgendo lo sguardo fuori dalla finestra, si possono chiudere le finestre?

Molte altre ipotesi si potrebbero fare, ma non è questo il punto.

Riflettiamo, allora, sul modo di fare didattica oggi, nella scuola del 2022/23, e sul perché la scuola è considerata da tutti *obsoleta*.

Alcune possibili riflessioni potrebbero scaturire da una attenta indagine sulle quattro aree di interesse della pratica didattica:

- le metodologie
- l'organizzazione della classe (disposizione dei banchi, isole, presenza di access point, device, ecc.)
- la valutazione (formativa/sommativa/senza voti/con giudizi)
- l'orario dei docenti e la parcellizzazione oraria delle discipline (classi laboratorio, orario compattato).

Ciascuna di queste aree di criticità ci rimanda a problemi strutturali e di sistema oltre ad altri di carattere formativo/educativo di cui la scuola soffre.

La singola scuola è chiamata a interrogarsi, analizzando il proprio contesto culturale, sociale ed economico, per trovare quelle soluzioni che i problemi richiedono. L'impegno è ripensare *finalità e scopi* anche grazie alle opportunità, che il mondo digitale offre, perché creare delle realtà d'aula sempre più attive, creative, collaborative è scommettere sulla crescita efficace del singolo e del contesto sociale in cui la scuola opera.

Un solo strumento, lo smartphone, non può modificare tutto ciò ma potrebbe diventare una risorsa scolastica ed educativa all'interno di una programmazione didattica mirata.

La scuola dovrebbe aiutare i ragazzi a crescere, sviluppando competenze per orientarsi nella vita, per comprendere la realtà, quindi il digitale non può stare fuori dalla scuola, perché sarebbe come negare la realtà e il mondo in cui i ragazzi vivono. L'uso consapevole e responsabile degli "strumenti digitali", invece, permetterebbe agli alunni di sviluppare quelle competenze

digitali (European Digital Competence Framework for Citizens -DigComp 2.0), che sono anche strumento di equità e di riduzione del divario nel contesto socio-economico (Rapporto Invalsi 2022). Sviluppare a scuola competenze significa *una comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze descritte in termine di **responsabilità e autonomia***[\[2\]](#). Le competenze di uno studente si misurano attraverso lo sviluppo del senso di responsabilità, programmare una attività didattica che includa qualunque dispositivo abbia lo studente a scuola, non sarà di certo semplice ma fa parte di quella esperienza del fare scuola con compiti autentici.

Il compito di responsabilità della scuola è far sì che essa sia sempre più connessa con il mondo reale, per cui una buona educazione al digitale prelude ad una buona lettura della realtà.

[\[1\]](#) Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) 27 ottobre 2022 -aggiornamento.

[\[2\]](#) D.M. 139/2007

Sebastiana Fiscaro Già dirigente tecnico. Formatrice per Invalsi e Indire. Coordinatrice Rete SOPHIA 3.0.