

Nuovi linguaggi e sfide educative per la professione docente. Riflessioni e proposte di intervento

New languages and educational challenges for the teaching profession. Reflections and proposals for action

Donatella Visceglia

Docente a contratto, Università Europea di Roma, donatella.visceglia@unier.it

ABSTRACT

Il presente contributo riflette sulle nuove possibilità educative e sugli stimoli che consentono alla scuola di coinvolgere e motivare gli allievi al fine di condurli verso il successo formativo e la realizzazione personale, anche attraverso la descrizione di una proposta di intervento, basata sul coinvolgimento delle nuove tecnologie come linguaggi altri e comuni alle nuove generazioni. Essere docente significa avere interesse per la narrazione che l'altro porta di sé, trovare il percorso che più può essere a lui vicino, educare alla ricerca delle risposte e al pensiero attivo.

ABSTRACT

This contribution reflects on the new educational possibilities and stimuli, which allow the school to involve and motivate students to lead them towards educational success and personal fulfillment, also through the description of a proposal for intervention based on the involvement of new technologies as other languages common to the new generations. Being a teacher means having an interest in the narrative that others bring about themselves, finding the path that is closest to them, educating in the search for answers and active thought.

KEYWORDS / PAROLE CHIAVE

Motivation, new technologies, self-assessment

Motivazione, nuove tecnologie, autovalutazione

INTRODUZIONE

Il presente contributo si propone di riflettere sul dovere della scuola di offrire nuove possibilità educative e stimoli, che portino a coinvolgere e motivare più allievi possibile, al fine di condurli verso il successo formativo e la realizzazione personale, all'interno di una società, che si modifica e che presenta nuovi linguaggi ed esigenze.

Lo sviluppo della tecnologia ha moltiplicato le possibilità comunicative, consentendo l'incontro tra nuovi mondi, culture e linguaggi differenti. Gli ambienti pervasi dalla tecnologia necessariamente mettono in discussione i metodi di insegnamento e di formazione.

In tale contesto, essere docenti implica avere un atteggiamento curioso e responsabile, avere interesse per la narrazione che l'altro porta di sé e trovare il percorso che più può

essere a lui vicino, contrastando quelle situazioni di povertà educativa e sociale, che portano alla deriva della persona e limitano il suo sviluppo, condannandolo ad un determinismo statico, ad una profezia che si autoavvera. Nel campo dell'educazione è importante coniugare gli opposti, far avvicinare quel che sembrerebbe lontano. Solo in questo modo si possono creare possibilità e confronto. Rimbaud suggeriva di lanciarsi in un *lungo, immenso e ragionato sregolamento di tutti i sensi*, in quanto è proprio il disequilibrio che aiuta a trovare nuove soluzioni, originali e creative, sfruttando tutti gli strumenti a disposizione per orientare la conoscenza verso quello che si padroneggia meno. Lo strumento digitale e l'intelligenza artificiale possono sembrare generatori di caos, ma in realtà coinvolgono lo studente, gli offrono una possibilità, un cambio di prospettiva. Lo studente, in questo modo, diventa il protagonista del processo di apprendimento.

L'educazione che preveda uno sguardo attento all'intelligenza artificiale, come interlocutore possibile, deve mirare a promuovere il pensiero critico, la capacità di discriminare i dati e i contenuti, in modo tale da garantire la comunicazione, l'incontro e lo sviluppo di una cultura inclusiva.

Ogni anno la scuola perde migliaia di studenti, che si disperdono e lasciano senza arrivare mai ad un traguardo, ma tanti altri escono dalla scuola senza aver la formazione richiesta dal mondo del lavoro e anche questo è un insuccesso, un fallimento educativo. Pertanto, tale constatazione, induce a riflettere sull'importanza di personalizzare gli apprendimenti. Il docente non è più il *magister*, ma è un docente che sa ascoltare, sa osservare realmente chi ha di fronte, sa comprendere le sue esigenze e bisogni educativi. È tutor, guida, supporto, in base alle esigenze. Non è colui che genera solo riposte, ma colui che insegna anche dove poterle andare a cercare. Il docente crea motivazione e favorisce l'autovalutazione, educando al pensiero attivo e critico, alla comprensione della diversità e dell'originalità.

1. L'INCLUSIONE COME PREMESSA PER LA SCUOLA DELLE DIFFERENZE

La dimensione relativa all'inclusione può essere considerata un reale passo avanti per la realizzazione della scuola delle differenze. La diversità, infatti rappresenta la condizione di base che consente la costruzione di ambienti in grado di accogliere tutti, e per tale motivo in grado di favorire il coinvolgimento, la motivazione e la realizzazione del successo formativo a fronte dell'abbandono e del disinvestimento.

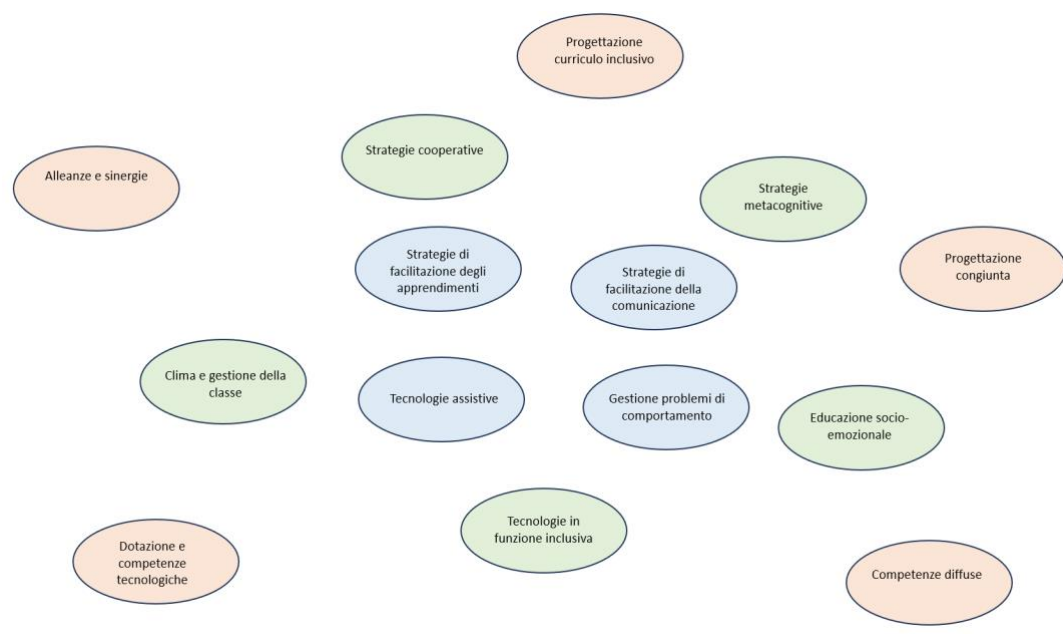
Non deve essere negata l'esistenza di bisogni, ma è necessario considerarli in una dimensione sociale, sistemica e non semplicemente legata alle caratteristiche proprie del singolo (Cottini, 2017). L'obiettivo, quindi, diventa quello di rendere non solo la scuola, ma più in generale, tutti i contesti inclusivi.

In tale ambito, ritengo la *metafora delle orbite e dei satelliti* esplicativa di quanto affermato. La didattica inclusiva si costruisce intorno ad una serie di condizioni e procedure, le quali, proprio come i satelliti, tendono a gravitare su tre orbite ellittiche, con un rapporto di attrazione reciproca, che va ad incidere sia sulla qualità dei processi inclusivi che sulle caratteristiche stesse dei satelliti (Cottini, 2023). In particolare, l'orbita più esterna si riferisce alle condizioni organizzative e strutturali, quella centrale

rappresenta le procedure necessarie per realizzare una didattica inclusiva nella classe, in grado di considerare realmente tutte le differenze presenti, quella interna descrive le strategie finalizzate ad affrontare i bisogni particolari di alcuni allievi o, meglio, di tutti gli allievi. Le tecnologie e l'attenzione per il linguaggio emotivo incidono su tutte e tre le orbite, offrendo reali opportunità e vantaggi.

Di seguito, si riporta la figura esplicativa di quanto esposto.

Fig. 1: *Le orbite e i satelliti dell'inclusione.* (Cottini, 2023)



2. LA TECNOLOGIA COME LINGUAGGIO UNIVERSALE

La tecnologia, ad oggi, è la protagonista delle nostre vite, permette di ampliare il nostro bagaglio di conoscenze, di avvicinarci a culture e luoghi a noi lontani, di conoscere nuove persone e di poter lavorare o studiare comodamente da casa.

Questa rivoluzione tecnologica ha dato vita a profondi cambiamenti nel modo di comunicare e interagire delle persone e sempre più spesso anche i bambini sono coinvolti nell'utilizzo dei vari strumenti tecnologici, quali: pc, tablet, videogiochi, televisione e cellulari.

Infatti, la cosiddetta Generazione Alpha (i nati a partire dal 2010), si distingue dalle precedenti, per il fatto di non aver mai visto un mondo senza tecnologie.

Uno studio condotto da Hotwire e Wired Consulting (2018) ha indagato l'interazione dei bambini con i dispositivi digitali, come potenziale strumento in grado di accrescere o di ostacolare le capacità di conoscenza. Questo report, tuttavia, non fornisce, risposte definitive, ma possibili scenari secondo cui, nel tempo, la voce acquisterà sempre maggiore importanza, i giocattoli avranno una loro intelligenza emotiva, la comunicazione da proattiva dovrà diventare d'intrattenimento, ossia in grado di attirare l'attenzione delle persone per farle tornare sul prodotto o punto vendita. Il rapporto

Ofcom, inoltre, (2020) indica che il 50% dei bambini tra i 9 e i 10 anni utilizza lo smartphone, registrando un significativo aumento rispetto al 23% del 2018. Nonostante la tecnologia offra ai bambini la possibilità di scoprire il mondo che li circonda, di divertirsi e di socializzare con i coetanei, può anche diventare la causa di isolamento, desensibilizzazione e aggressività.

Riguardo a questo punto vi sono differenti opinioni. Bandura ritiene che l'aggressività non sia innata, bensì che rappresenti un modo per ottenere ciò che si desidera. Altri studiosi invece sostengono che i contenuti aggressivi sono cercati e utilizzati da coloro che già di per sé posseggono tali caratteristiche.

La riflessione che ne consegue è che probabilmente il vero problema è rappresentato non dalla quantità di tempo che i bambini dedicano agli strumenti tecnologici, poiché, essendo nati nell'era digitale, sono ogni giorno anche in contatto passivo con tali dispositivi, bensì dalla qualità del loro impiego. Per tali ragioni, diventa necessario educarli ad un utilizzo adeguato ed efficace.

3.PROMUOVERE IL LINGUAGGIO TECNOLOGICO NELLA PRATICA DIDATTICA

La scuola ha un ruolo essenziale nel favorire la conoscenza e l'accettazione delle differenze umane, poiché è il primo contesto al di fuori dell'ambiente familiare dove i bambini possono sperimentare relazioni con l'alterità; la scuola è un mediatore tra alunno e cultura, in grado di porre attenzione e di valorizzare le relazioni interpersonali e il dialogo interculturale (Covelli, 2022).

Nella promozione di questi processi educativi e formativi, gli allievi devono quindi poter interagire con quegli oggetti culturali che consentano di dare senso alle proprie esperienze, richiamare conoscenze e valori che favoriscono la crescita della persona e lo sviluppo di apprendimenti significativi, in una prospettiva esistenziale e secondo un orizzonte progettuale (Moliterni, 2013). Questo orizzonte non può non considerare l'evoluzione dell'attuale contesto socioculturale anche alla luce dell'impatto prodotto negli ultimi anni dalle nuove tecnologie e dall'utilizzo dei social media sui processi comunicativi e culturali. Ne consegue, che una progettualità educativa e formativa efficace, deve prevedere al suo interno anche l'utilizzo del linguaggio digitale. A tale proposito, è necessario ricordare, che l'apprendimento è strettamente connesso alla piacevolezza dell'esperienza. Le emozioni positive lo influenzano e lo caratterizzano. Far leva sulle esperienze personali degli allievi, utilizzare linguaggi che gli appartengano, facilita la costruzione di apprendimenti significativi e situati, e favorisce la motivazione. Sfruttare le potenzialità educative dei media per un'educazione alla differenza richiede di concepire tali mezzi da un punto di vista strettamente pragmatico (Buckingham, 2006; Rivoltella, 2017). In altre parole, significa considerare le potenzialità della tecnologia in termini di mediatizzazione, rimediazione e cooperazione. Tali risorse diventano parte essenziale della realtà esperenziale degli allievi, poiché sarebbe inutile pensarle come supporti o paralleli ad una didattica tradizionale. Questo è il nucleo del processo di mediatizzazione rispetto alle esperienze, che più frequentemente caratterizzano l'esperienza scolastica. I mezzi di comunicazione non mediano più soltanto l'esperienza, unendo i soggetti e gli oggetti che ne sono parte, ma danno nuove forme e identità a

soggetti e oggetti che costituiscono tali realtà (Maragliano, 2007), *poiché inglobano, e, allo stesso tempo, sono inglobati dalla quotidianità* (Silverstone, 2009, p.33).

Tutto ciò ci fa comprendere l'importanza di promuovere la formazione dei docenti al fine di garantire un utilizzo e una conseguente fruizione consapevole dei linguaggi tecnologici, da parte dei propri allievi.

L'obiettivo diventa quello di stimolare il pensiero critico, l'autonomia e la capacità di autoriflessione. In questo caso, il concetto di rimediazione è collegato ad alcune coordinate che non possono essere trascurate nella prassi didattica. In primo luogo, i media costituiscono dei mediatori didattici e al tempo stesso sono l'oggetto dell'analisi critica che può offrire innumerevoli spunti di riflessione (Silverstone, 2009). La rimediazione è qui intesa come mediazione di mediazione, sebbene in questo caso essa non si realizzi tra mezzi di comunicazione differenti. I media, infatti, divengono la materia prima per una mediazione didattica, capace di generare il processo di riproduzione dei contenuti mediali, stimolando il commento e il pensiero critico, a partire dalla decostruzione di un messaggio, delle sue strutture narrative e semantiche. I media non sono solo strumenti, ma anche realtà e cultura (Buckingham, 2006) e il loro utilizzo consente ai docenti di articolare i propri insegnamenti utilizzando nuove forme di mediazione didattica, mediante la *trasposizione dei propri contenuti disciplinari nei nuovi alfabeti della cultura* (Rivoltella, 2013).

Infine, un'ultima considerazione connessa alle precedenti riguarda la cooperazione. Essa diventa fondamentale per garantire la prospettiva inclusiva, che favorisce la conoscenza reciproca, il riconoscimento e l'accettazione delle differenze.

Costruire un clima di classe positivo e sereno, favorisce anche la creazione di uno spazio di confronto per la condivisione di esperienze, riflessioni, per l'interpretazione, la negoziazione e la co-costruzione di significati condivisi. Come è facile, intuire, una proposta di qualità consente di rendere l'allievo protagonista dei suoi processi di apprendimento e, per tale motivo, autodeterminato.

La scuola, nella sua funzione di mediazione tra alunno e cultura, tra uguaglianza e differenza, gioca un ruolo essenziale non solo nello sviluppo delle competenze digitali e disciplinari, ma nell'ampliare l'orizzonte della competenza personale e sociale, della capacità di imparare a imparare, della competenza in materia di cittadinanza, della consapevolezza e delle diverse espressioni culturali (Consiglio dell'Unione Europea, 2018).

4.IL DOCENTE COME MEDIATORE TECNOLOGICO

L'uso dei media digitali e la media education, che è progressivamente diventata digital media education, pongono alla didattica due questioni fondamentali, che possono influenzare gli assetti pedagogici e organizzativi della scuola: chi dovrebbe insegnarla e come/cosa insegnare. A tal proposito, è importante sottolineare che l'insegnamento scolastico della competenza digitale, in Europa, è disposto secondo tre diversi approcci curriculari: il primo la definisce come una disciplina autonoma; il secondo la considera competenza trasversale ad altre discipline; il terzo la integra in altre materie obbligatorie (Spinelli, 2022). La maggior parte dei paesi europei, poi, ha organizzato l'insegnamento della competenza digitale come attività trasversale alle altre discipline con l'obiettivo di

promuovere competenze che riguardano prevalentemente la fruizione mediale, e solo in parte la produzione.

L'insegnante può essere considerato il principale mediatore tra i processi di insegnamento e quelli di apprendimento, lui è la *didattica, nel bene e nel male, essenziale e strutturante* (Damiano, 2013, pag. 283). La sua azione è sostanzialmente tecnologica, anche in assenza di un uso visibile delle tecnologie. L'idea della centralità dell'azione didattica connessa alla funzione docente è chiaramente confermata anche dalle evidenze empiriche prodotte dalle ricerche evidence based e la sua azione è indiretta, poiché il processo di apprendimento è molto complesso e può essere considerato un atto proprio dell'alunno (Ghislandi, 2014). L'insegnante, quindi, ricopre una posizione nascosta rispetto all'ambiente didattico, in quanto la sua funzione si esplica nella progettazione, predisposizione e allestimento dell'ambiente di apprendimento all'interno del quale gli allievi possono fare esperienze, in base al concetto di scaffolding espresso da Vygotskij. Per tale motivo, l'obiettivo della progettazione didattica è rendere possibile l'apprendimento: l'attività di insegnamento avviene in uno spazio di mezzo, il *terzo pedagogico*, in cui si compiono le azioni che insegnanti e studenti svolgono nella loro interazione e in quella con i materiali culturali.

Le tecnologie sono ambienti di mediazione, che abilitano gli esseri umani a relazionarsi in modo culturale con il mondo e con il sapere. Nella scuola assumono anche un valore di metaforizzazione dell'esperienza, mettendo a disposizione del processo di apprendimento contenuti e procedure che, per varie ragioni, non sono direttamente disponibili (Spinelli, 2022).

In questo senso l'agire didattico diventa intrinsecamente tecnologico: è mediatore l'insegnante, il suo corpo, la sua voce, il suo agire, e sono tecnologici i prodotti di cui si serve per compiere l'opera di mediazione educativa.

La prima conseguenza dell'introduzione del digitale nella scuola è la sovrapposizione tra ambiente e media. Nelle forme tradizionali di mediazione nell'ambiente/aula sono utilizzati prodotti mediali di varia natura: la spiegazione del docente, il libro di testo, i facilitatori grafici,.. I media digitali, invece, con le caratteristiche immersive che li contraddistinguono, sono essi stessi un ambiente. Certamente non sono dotati di caratteristiche didattiche intrinseche, ma offrono un luogo in cui è possibile svolgere attività specifiche, che non possono essere replicate in loro assenza. All'interno di un contesto formativo, ogni strumento utilizzato deve avere una sua valenza didattica e una ragion d'essere pedagogica. Tuttavia, ciò che rende educativo quello strumento è l'uso che se ne fa (Colazzo, 2011). Ne consegue che lo strumento digitale assume senso nella misura in cui il docente ne progetta, ne elabora e ne integra l'utilizzo.

5. L'ESPERIENZA DIGITALE E LA METACOGNIZIONE

L'attività metacognitiva si focalizza sul controllo del processo di apprendimento, pertanto è strettamente connessa sia alle conoscenze che l'allievo sviluppa in riferimento ai propri processi cognitivi e al loro funzionamento, sia alle attività esecutive responsabili del monitoraggio e dell'autoregolazione dei processi cognitivi stessi (Bocci, 2015).

Il digitale favorisce l'esperienza diretta di qualcosa, che può avere o non avere ricadute disciplinari, ma se riesaminata attraverso momenti di riflessività guidati dal docente, promuove la crescita delle competenze. Ogni esperienza svolta a scuola deve prevedere

un momento di comprensione e astrazione superiore guidata dal docente, che consente di comprendere l'esperienza stessa e di passare da un apprendimento puramente interno alla scuola a ad uno più esterno o viceversa.

L'insegnante accompagna il passaggio dall'esperienza diretta a quella mentalizzata e il ruolo dell'alunno si modifica attraverso il momento di autoriflessione e autovalutazione, assumendo le caratteristiche di designer di sé stesso e del suo personale percorso di apprendimento (Damiano, 2013).

L'insegnante guida e potenzia la capacità di fare esperienza, cioè di vivere situazioni che possono essere occasioni di apprendimento e l'alleanza con le tecnologie digitali, si dimostra generativa anche nell'educazione formale scolastica, favorendo il dialogo tra il mondo scolastico e quello extrascolastico, ridisegnanone i confini e i significati. L'esperienza si avvicina agli allievi, li coinvolge e li motiva agganciandoli con un linguaggio che diventa condiviso, comune e comprensibile.

6. BAMBINI E ADOLESCENTI NELL'ERA DIGITALE. UNA PROPOSTA DI INTERVENTO NELLA SCUOLA PRIMARIA

L'obiettivo della presente proposta è quello di favorire l'utilizzo delle tecnologie all'interno della scuola, nella progettazione di attività connesse anche a contenuti curricolari. In particolare, si è cercato di favorire lo sviluppo della capacità di dialogare con l'altro, di formulare domande precise e pertinenti, di comprendere le consegne e le istruzioni per l'esecuzione di varie attività, di comunicare con un linguaggio appropriato gli argomenti affrontati, di memorizzare concetti teorici, di arricchire il lessico e produrre racconti scritti di esperienze personali, di comprendere l'utilizzo degli strumenti tecnologici d'uso comune e acquisire consapevolezza e padronanza dei software e dei programmi presenti nel pc. Le metodologie utilizzate sono state cooperative learning, peer education, flipped classroom e didattica laboratoriale. I destinatari sono stati gli alunni del secondo ciclo della scuola primaria (quarta e quinta della scuola primaria).

All'interno della realizzazione dell'intervento è stato fondamentale favorire la partecipazione e il coinvolgimento degli alunni attraverso l'esplicitazione degli obiettivi del lavoro e le relative attività, registrando in ogni momento anche il vissuto personale dei partecipanti. L'autoriflessione e l'autovalutazione, infatti, rappresentano, gli strumenti attraverso cui il soggetto acquisisce consapevolezza delle proprie conoscenze e abilità e diventa capace di adattare le azioni, i comportamenti, le strategie e le rappresentazioni, diventando responsabile del proprio percorso, in stretta sinergia con il docente (Visceglia, 2023). Si è cercato di favorire la discussione attiva con gli alunni in merito alle tecnologie e a come queste facciano parte della loro vita. Tale lavoro, è stato facilitato anche dall'utilizzo di questionari, disegni e immagini, al fine di favorire l'espressione libera delle idee, opinioni e vissuti. Sulla base poi delle risposte ottenute è stato possibile creare con gli alunni, grafici e mappe digitali, testi narrativi individuali e in piccoli gruppi. Si è affrontato anche il tema relativo alle emozioni e all'ambiente, poiché collegati all'impegno che ciascuno ha nei confronti del contesto sociale, al rispetto di sé stesso e del mondo. I bambini hanno avuto modo di sperimentare le emozioni attraverso la drammatizzazione, il corpo, il viso, le parole, i gesti. E hanno riflettuto su quei comportamenti che danneggiano gli altri, ma anche noi stessi, attraverso il *role playing*.

Divisi in gruppi (di 4-5 studenti), hanno poi creato diversi fumetti digitali, rappresentativi delle situazioni in cui si possono sperimentare le diverse emozioni e i comportamenti scorretti e corretti, che si possono attuare quotidianamente, al fine di garantire il benessere personale, della comunità sociale e dell'ambiente circostante. Si è proceduto anche alla riflessione su come le azioni del singolo possano causare importanti trasformazioni sia nel micro che nel macrosistema. I fumetti sono stati poi caricati nel Blog creato dai bambini, che rappresenta il prodotto finale del lavoro.
Segue la tabella di sintesi delle fasi dell'intervento.

Tab. 1: Sintesi delle fasi dell'intervento

<i>Fasi dell'intervento</i>	
1.	Presentazione del progetto agli alunni
2.	Accesso a Canva sul pc e attraverso il collegamento alla LIM condivisione con tutti gli alunni dei procedimenti effettuati
3.	<i>Brain storming</i> sul tema della tecnologia
4.	Visione di video sulla LIM
5.	Presentazione di questionari contenenti domande inerenti alle abitudini quotidiane nell'uso delle nuove tecnologie e di internet, sia a scuola che a casa
6.	Elaborazione di testi personali
7.	Presentazione e utilizzo del programma Power Point; i bambini sono stati poi supportati anche individualmente per creare le slide, su cui inserire il proprio testo personale
8.	Introduzione del tema relativo alle emozioni e alla tutela dell'ambiente al fine di garantire il benessere di tutti: per raggiungere tale obiettivo si è discusso dei comportamenti da adottare nel quotidiano e di come la tecnologia, con le nuove invenzioni, possa favorire questo scopo. Attraverso il <i>brain storming</i> i bambini hanno potuto esprimere le loro idee sui comportamenti corretti per la salvaguardia dell'ambiente e sulle possibili soluzioni da adottare. Sono state effettuate su internet delle ricerche per individuare i possibili contributi offerti dalle nuove tecnologie in merito all'argomento e si è affrontato il tema dello sviluppo sostenibile attraverso la definizione data dalla Commissione mondiale sull'ambiente e lo sviluppo dell'ONU nel 1987. È stata poi presentata l'agenda 2030 dell'ONU e si è proceduto alla lettura degli obiettivi prefissati, soffermandosi su quelli in cui la tecnologia può dare un contributo
9.	Visione di video e del film <i>Wall-E</i> sulla LIM e riflessione sui comportamenti sostenibili nei confronti del pianeta e sul rischio di utilizzo eccessivo e scorretto delle nuove tecnologie che può portare all'isolamento sociale
10.	Realizzazione di testi personali sui temi trattati, da trasformare poi in fumetti digitali
11.	Divisione in gruppi da 5/6 partecipanti, condivisione degli elaborati e realizzazione di un testo di gruppo finale
12.	Presentazione del blog come strumento di espressione: per costruire il blog è stato utilizzato il sito Blogger, semplice e intuitivo e insieme agli alunni sono stati effettuati i vari passaggi, scegliendo la grafica e inserendo il primo post di discussione. Ad ogni bambino è stato chiesto di scrivere un proprio pensiero in merito ai temi trattati
13.	Realizzazione dei fumetti in formato digitale attraverso il sito Canva
14.	Realizzazione di un avatar digitale attraverso il sito <i>Crea il tuo avatar</i>
15.	Costruzione del blog, inserendo i nuovi post e i fumetti realizzati digitalmente

CONCLUSIONI

Come si è evidenziato, viviamo oggi in un'era digitale, caratterizzata dal passaggio dalla tecnologia meccanica ed elettronico-analogica a quella elettronico-digitale in tutti i campi delle attività umane. Ormai, l'era digitale si è estesa in tutti gli ambiti della vita sociale e individuale, andando a influenzare differenti dimensioni umane, quali l'economia, il lavoro, la comunicazione, i social network, la didattica ecc., modificando notevolmente le abitudini della società. La crescente diffusione di internet e delle differenti tecnologie digitali, avvenuta in particolare negli ultimi anni, ha coinvolto anche i bambini, definiti *digital natives*, perché nati e cresciuti in quest'epoca caratterizzata dall'utilizzo sempre più diffuso e radicato dei dispositivi digitali. In particolare, internet ha concesso ai giovani un apprendimento, uno sviluppo e una crescita personale senza precedenti, grazie alla facilità di accesso e di fruizione della rete, che permette di trovare notizie provenienti da tutto il mondo.

È essenziale sottolineare come ciò abbia una duplice accezione, che caratterizza tutte le nuove tecnologie, ossia, se da un lato esse promuovono le relazioni a distanza, favorendo la comunicazione, facilitando la ricerca di informazioni, creando nuove forme di svago, stimolando lo sviluppo e l'innovazione, supportando il lavoro e rendendo più coinvolgente il processo di insegnamento/apprendimento, dall'altro, presentano molteplici rischi per i bambini non ancora pienamente compresi dai genitori, quali: solitudine, abbassamento della soglia di concentrazione, dipendenza da questi dispositivi, ritardi nello sviluppo del linguaggio, possibili comportamenti aggressivi e cyberbullismo. A testimoniare questa duplice peculiarità delle tecnologie digitali e di internet vi sono diverse ricerche, le quali sottolineano come le tecnologie possono avere sia effetti positivi che negativi; ciò fa comprendere la necessità di attuare dei percorsi educativi per i minori, sensibilizzandoli ad un corretto utilizzo degli strumenti digitali. Compito che non spetta solo alle famiglie, ma anche alla scuola, chiamata a guidare ed educare i giovani verso un uso responsabile delle nuove tecnologie, aiutandoli a sviluppare un pensiero critico e le competenze digitali. Infatti, le nuove tecnologie sono sempre più presenti e necessarie anche in ambito scolastico, in quanto esse favoriscono un apprendimento di tipo esperienziale e laboratoriale: più attivo e personalizzato, flessibile e concentrato sullo sviluppo e sul miglioramento delle competenze. I dispositivi digitali in aula consentono di attuare delle simulazioni, di scoprire nuovi ambienti, di rintracciare informazioni da fonti differenti e di confrontarle tra loro, di scrivere testi a più mani, in cui tutti possano partecipare e dare il loro contributo, di visionare video tutorial e svolgere esercizi interattivi, permettendo così un coinvolgimento attivo e dinamico degli alunni, attraverso strumenti a loro noti. Le nuove tecnologie si avvicinano al linguaggio delle nuove generazioni e le coinvolgono attivamente, sconfiggendo la demotivazione e l'allontanamento dall'istituzione. Favoriscono l'educazione inclusiva, che si fonda sul principio innovativo, in base al quale le differenze sono una risorsa per l'educazione e, di conseguenza, risulta necessario valorizzarle. Per favorire questo processo inclusivo è importante creare un ambiente dinamico, in cui si concentrino linguaggi digitali e strumenti multimediali differenti, come LIM, computer e connessione a internet, a

sostegno di metodi e strategie didattiche, che promuovano l'inclusione degli alunni e soprattutto di quelli con disabilità.

Infatti, i dispositivi digitali consentono la multimedialità, ossia una comunicazione parallela su diversi codici basati su immagini, testi, suoni, filmati, in grado di far fronte alle esigenze di ogni singolo alunno, fungendo così da facilitatore del processo di inclusione. Ne consegue che la tecnologia integra e favorisce l'apprendimento scolastico di tutti gli studenti, anche se da sola non basta. Risulta fondamentale che venga supportata da strategie di insegnamento efficaci, introdotte dal docente, che, a sua volta, necessita di una formazione continua, finalizzata all'utilizzo adeguato ed efficace delle tecnologie a sua disposizione.

L'insegnante ha il dovere di integrare i nuovi linguaggi all'interno della sua progettazione, di assumere il ruolo di guida, di favorire la capacità autoriflessiva negli alunni, di formare la persona, lo spirito critico e il senso di responsabilità, oltre a favorire il benessere e la qualità della vita del singolo, che conseguentemente impattano sulla comunità globale.

BIBLIOGRAFIA

Balbinot, V. et alii (2016). *Tecnologie digitali e bambini: un'indagine sul loro utilizzo nei primi anni di vita*. Indagine condotta dal Centro per la Salute del Bambino Onlus e dell'associazione Culturale Pediatri.

Bandura, A. (1961). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

Bocci, F. (2015). Allestire l'ambiente inclusivo: dalla didattica tradizionale alla didattica inclusiva. In D'Alonzo et alii. *Didattica speciale per l'inclusione*. Trento: Erickson.

Buckingham, D. (2006). *Media Education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*. Trento: Erickson.

Calvani, A. (ed.) (2023), *Tecnologie per l'inclusione. Quando e come avvalersene*. Roma: Carocci.

[Centro Internazionale Studi Famiglia](#) (CISF) (2017), *Nuovo rapporto Cisf 2017, Le relazioni familiari nell'era delle reti digitali*. Roma: San Paolo edizioni.

Consiglio dell'Unione Europea. Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018/C 189/01). Gazzetta ufficiale dell'Unione europea, 4.6.2018.

Colazzo, S. (2011). E-learning e apprendimento esperienziale. In Loiodice, I. (eds), *Università, qualità didattica e lifelong learning. Scenari digitali per il mutamento*. Roma: Carocci.

Cottini, L. (2017). *Didattica speciale e inclusione scolastica*. Roma: Carocci

Cottini, L. (2016). *L'autodeterminazione nelle persone con disabilità*. Trento: Erickson.

Cottini, L. (ed.) (2019). *Universal Design for Learning e curriculum inclusivo*. Firenze: Giunti Edu

Covelli, A. (2022). Unlike by whom? Analysis and deconstruction of media representations of disability for an inclusive culture. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, X, 1, 14-25

Damiano, E. (2013). *La mediazione didattica. Per una teoria dell'insegnamento*. Milano: Franco Angeli.

- Ghislandi, P. (2003). Tecnologie digitali. In Nigris, E. *Didattica generale*. (pp. 1-33). Milano: Guerini.
- Maragliano, R. (2007). Nuovo manuale di didattica multimediale. Roma-Bari: Laterza.
- Mitchel D., Sutherland D. (2022). Cosa funziona nella didattica speciale e inclusiva. Le strategie basate sulle evidenze. Trento: Erickson
- Moliterni, P. (2013). Didattica e Scienze Motorie: tra mediatori e integrazione. Roma: Armando.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, Volume 9
- Rivoltella, P.C. (2013). Fare didattica con gli EAS. Brescia: La Scuola.
- Rivoltella, P.C. (2017). Media Education. Idea, metodo, ricerca. Brescia: Scholé.
- Silverstone, R. (2009). Mediapolis: la responsabilità dei media nella civiltà globale. Milano: Vita e Pensiero.
- Spinelli, A. (2022), Partecipazione digitale. Ipotesi didattiche per la scuola democratica. Roma: Anicia
- Visceglia, D. (2023). Autovalutazione. Promuovere la pratica riflessiva nella costruzione della professione docente. In Borruso F. *et alii* (eds), *Il modello di tirocinio nel CdL di Scienze della Formazione Primaria, Università Roma Tre. Percorsi tematici, esperienze, analisi comparative*. (pp. 187-194). Roma: Edizioni Roma Tre Press.

Pubblicazioni Web

- Organizzazione delle Nazioni Unite (2015). *Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile* <https://unric.org/it/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/Agenda-2030-Onu-italia.pdf> (ultima consultazione: 17 aprile 2023)
- Report Ofcom (2020). *Children and parents: media use attitudes report 2020-2021*. https://www.ofcom.org.uk/data/assets/pdf_file/0025/217825/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2020-21.pdf (ultima consultazione: 17 aprile 2023)
- United Nations (1987). *Report of the World Commission on Environment and Development Our Common Future*. file:///C:/Users/feder_000/Downloads/our_common_futurebrundtlandreport1987.pdf (ultima consultazione: 17 aprile 2023)

