



Maria Ranieri

Competenze digitali per insegnare Modelli e proposte operative

Roma, Carocci, 2022

In che termini i docenti possono integrare nell'insegnamento quotidiano gli innumerevoli strumenti offerti dalle tecnologie? In che modo l'impiego didattico dei numerosi contenuti reperibili in rete può supportare la valutazione e favorire l'inclusione, promuovendo accessibilità e partecipazione?

Partendo dalla *Raccomandazione 2006 del Parlamento e del Consiglio Europeo*, con la quale per la prima volta si tratteggiano gli elementi con cui promuovere, fin dai primi anni scolastici, percorsi di apprendimento permanente, anche attraverso l'esperienza del digitale, ed esplorando il *DigComp 2014* e l'*European framework for the digital competence of educators DigCompEdu 2017*, Maria Ranieri, in *Competenze digitali per insegnare: modelli e proposte operative*, offre il quadro di riferimento attraverso cui costruire prospettive culturali e strumenti operativi, funzionali alla promozione delle competenze digitali nella scuola. Se da una parte ne risulta evidente il rapido susseguirsi di azioni con cui il legislatore europeo, nell'arco dell'ultimo ventennio, attraverso un dinamico processo di definizione, ha chiarito il significato della competenza digitale, dall'altra la scuola sembrerebbe non aver corrisposto al compito di svilupparla in maniera efficace, mediante interventi formativi rivolti agli insegnanti.

Anche a seguito dell'esperienza vissuta nel periodo della pandemia da COVID-19, infatti, sono emerse chiaramente le criticità in seno al sistema scolastico: impreparazione e inadeguatezza strutturale, per un verso, e diffusa mancanza di competenze digitali tra studenti e insegnanti, per l'altro. Contemporaneamente, si deve riflettere sull'ampio numero di docenti, che durante il periodo di emergenza si è auto formato, soprattutto sugli aspetti tecnici, per dotarsi dei minimi requisiti che permettessero di avviare la DaD.

In questo scenario, l'autrice, con sensibilità pedagogica, volge allo stesso tempo lo sguardo ai bisogni di emancipazione dei cittadini e quelli di professionalizzazione dei docenti, sottolineando l'importanza che la formazione riveste per affrontare il "vero" cambiamento, ma anche per sostenerlo, "abitarlo", affinché sia motivo autentico di crescita. L'evoluzione, infatti, è perseguibile solo attraverso l'aggiornamento continuo ed il riferimento a modelli operativi di ispirazione per la pratica, che permettano di compiere il "salto di qualità", rafforzando il valore stesso della formazione.

Il focus della problematica è ancorato alla necessità di sostenere consapevolezza professionali e creare ausili e contenuti adatti ad integrare le tecnologie nel discorso didattico. A tal riguardo, risultano importanti la cura nella selezione dei dati reperibili on line, l'attenzione nella valutazione della loro affidabilità e l'approccio partecipativo nella costruzione dell'informazione digitale. Solo attraverso competenze critico-riflessive, il docente può affrontare l'abbondanza dell'informazione di rete, per evitare fenomeni di sovraccarico cognitivo negli studenti, agevolando il processo di acquisizione delle informazioni, anche attraverso il ricorso a dinamiche metodologiche come quelle del *Think-aloud* e *Inquiry-Based Learning*.

Ulteriore aspetto fondamentale nel profilo dei docenti è la dimensione della creatività, considerata per il rapporto che intesse con l'apprendimento e le tecnologie nel contesto scolastico e nella realizzazione di progetti significativi, che consentano agli alunni di concretizzare, nel tempo, le loro idee. È possibile promuovere questa dimensione solo se i docenti sono dotati di capacità di improvvisazione e, padroneggiando gli strumenti digitali, mutano situazioni imprevedibili in opportunità di apprendimento creativo.

Per promuovere e sostenere il potenziale espressivo degli studenti, tra le molteplici opportunità offerte, il *Digital storytelling* consente la realizzazione di attività basate sull'apprendimento collaborativo sotto forma di contenuti multimediali. Inoltre, l'uso delle tecnologie digitali può rivelarsi, per i docenti, l'occasione per sviluppare approcci alla valutazione, secondo la cifra dell'autenticità, della significatività, nonché



dell'accessibilità. Per concretizzare a pieno e in senso universale quest'ultima dimensione, l'invito è quello di ricorrere a prodotti e strumenti che si caratterizzino per la capacità di prevenire, monitorare, ridurre o neutralizzare, le limitazioni all'attività o le restrizioni alla partecipazione. Al di là di ogni mera compensazione, la personalizzazione che ne discende garantisce un approccio essenziale per la realizzazione di un ambiente di apprendimento inclusivo, arricchito da sistemi di *tutoring* intelligente e supportato dalle TIC, in cui il ruolo strategico del docente non viene mai meno, bensì ne emerge valorizzato. In tal senso, l'integrazione della *gamification* nella prospettiva dello *Universal Design for Learning* rappresenta un'opzione metodologica in grado di incrementare il livello di coinvolgimento degli studenti nel processo di apprendimento. Il percorso d'indagine sviluppato dalla studiosa fiorentina, rivolto a tutti gli esperti dei processi di apprendimento, è strutturato in modo da affrontare temi e problemi che coinvolgono il rapporto che intercorre tra comunicazione, tecnologie, informazione, educazione e formazione, proponendo metodi e strumenti utili a rispondere al fabbisogno dei docenti, chiamati a sviluppare un'adeguata competenza digitale, da sostenere poi anche negli alunni.

Con l'obiettivo di migliorare e arricchire l'attività di progettazione degli insegnanti, il testo rimanda alle risorse online per incoraggiare e facilitare la loro implementazione nella didattica. L'intento è quello di mettere a disposizione materiali utili e significativi, al fine di rispondere alla necessità di apprendere, sollecitando e rafforzando specifiche abilità digitali che possano valorizzare la consapevolezza e il ruolo professionale del docente.

Mariella Pia
Università degli Studi di Cagliari



Morganti, A., Pascoletti, S., & Signorelli, A.
Index per le tecnologie socio-emotive.
Approcci innovativi all'educazione inclusiva
Milano: Mondadori Università, 2020

Nel dibattito nazionale ed internazionale, il *Social and Emotional Learning* (SEL) rappresenta una proposta educativa attraverso la quale gli individui sviluppano e potenziano le competenze sociali ed emotive, indispensabili per la crescita personale, sociale e professionale. Numerose ricerche sottolineano l'importanza di introdurre, all'interno dei contesti scolastici, percorsi di educazione socio-emotiva volti a promuovere risultati d'apprendimento significativi e comportamenti prosociali capaci di incidere sul benessere del singolo e della classe.

Al contempo, le *educational technologies* (*ed-techs*) assumono un grande potenziale per l'educazione, in quanto possono influire notevolmente sulle dinamiche di socializzazione e sui processi didattico-formativi. Le *ed-techs*, infatti, se utilizzate in maniera etica e intelligente, possono arricchire l'apprendimento in un'ottica di *lifelong learning*, migliorare la qualità dell'istruzione e sostenere i processi inclusivi, fornendo molteplici mezzi di espressione e consentendo una personalizzazione della conoscenza e dell'esperienza educativa.

Il contributo degli autori si inserisce all'interno di tale panorama di ricerca, con l'intento di ampliare il dibattito e far progredire ulteriormente le indagini, proponendo un approccio interdisciplinare sui temi del *Social and Emotional Learning*, delle *Educational Technologies* e dell'educazione inclusiva.

La costruzione del *framework* teorico-concettuale dell'intero impianto di ricerca offre un significativo panorama sulle evidenze scientifiche raccolte in ambito internazionale, mettendo in luce l'apporto e il potenziale di tali costrutti all'interno dei processi inclusivi. In particolare, gli interventi di promozione del SEL possono essere suddivisi in due differenti approcci: quelli che si basano sull'uso di programmi specifici e strutturati, implementabili indipendentemente dal *curriculum* didattico, e altri incentrati sull'integrazione dell'educazione socio-emotiva all'interno della programmazione di classe. Le più recenti indagini evidenziano la diffusione di un approccio sistemico – *whole school* – volto ad integrare il SEL nelle interazioni e nelle pratiche quotidiane. Infatti, affinché gli interventi abbiano successo, risulta necessario prevedere il pieno coinvolgimento non solo delle classi e dell'intera scuola, ma anche delle famiglie e della comunità. In quest'ottica, l'educazione sociale ed emotiva può essere considerata come una preziosa risorsa per fornire strategie utili e aiutare gli studenti ad affrontare le sfide presenti e future.

Sulla base di tali riflessioni assumono significato le *ed-techs*, quali strumenti di supporto e arricchimento del *Social and Emotional Learning*, per favorire atteggiamenti e comportamenti aperti e accoglienti.

In ragione di tali evidenze, gli autori mettono a punto uno specifico *index* con l'obiettivo di organizzare e raggruppare gli strumenti tecnologici di supporto al SEL, in tre macroaree: lo sviluppo personale, quello interpersonale e la formazione professionale. L'*Index for Social and Emotional Technologies* (I4SET) individua, infatti, dispositivi, *software*, *app* e piattaforme, fruibili in differenti contesti e momenti di vita dell'individuo, alcuni originariamente predisposti per il SEL e altri, invece, che con particolari accorgimenti possono essere utilizzati a tale scopo.

In quest'ottica, la proposta degli autori assume un significativo spessore anche a livello politico, poiché nel volume viene definendosi la figura dell'"educatore digitale socio-emotivo", la cui azione, qualora istituzionalmente riconosciuta, acquisirebbe rilievo nei contesti scolastici ed extrascolastici. Tale profilo professionale andrebbe così a costituire un ponte tra le scienze educative e la ricerca tecnologica, con la possibilità di ridurre il *gap* tra due realtà spesso distanti e separate, supportando i processi inclusivi, la didattica, la sperimentazione e la produzione digitale.

La rilevanza della proposta formulata dagli autori rende il volume un significativo strumento di orientamento per i professionisti dell'educazione, ma anche per le organizzazioni e le aziende che si occupano della progettazione e della realizzazione di strumenti e *software* per l'apprendimento, oltre che per il decisore politico.

Asja Mallus
Universitas Mercatorum