



Per un progetto di vita.  
Dalla competenza digitale alla cittadinanza digitale

For a new life project.  
From digital competence to digital citizenship

---

Alessio Fabiano

Università della Basilicata – alessio.fabiano@gmail.com

**ABSTRACT**

How can school change with the digital education? From the school we must start again to define and hope in a possible relaunch of democracy through the construction of a “well-made head” that can promote a civic education to discriminate information, facts, situations. The school must be enhanced, starting from digital, as a training center for the “citizens of tomorrow”, a tool for human and social progress.

The school must also foster digital relationships to overcome the global citizen’s loneliness syndrome in our “liquid” society. But what does it mean to educate to the digital citizenship? In this short paper the author will try to explain the role of the school in the construction of the students’ new life project that promotes the concept of the digital citizenship.

Come cambia la scuola e quindi l’educazione con il digitale? È dalla scuola che bisogna ripartire per definire e sperare in un possibile rilancio della democrazia attraverso la costruzione di una “testa ben fatta” che metta gli studenti, futuri cittadini, nella condizione di poter discriminare criticamente le informazioni, i fatti, le situazioni. La scuola deve essere valorizzata, a partire dal digitale, come centro di formazione dei “cittadini del domani”, strumento per il progresso umano e sociale.

La scuola deve, inoltre, favorire le relazioni attraverso il digitale per superare la sindrome della solitudine del cittadino globale nella società liquida. Ma cosa vuol dire educare alla cittadinanza digitale? In questo breve articolo l’autore cerca di spiegare il ruolo della scuola per la costruzione di un nuovo progetto di vita degli studenti che promuova il concetto di cittadinanza digitale.

**KEYWORDS**

School; Pedagogy; Didactics; Democracy; Digital Citizenship.  
Scuola; Pedagogia; Didattica; Democrazia; Cittadinanza Digitale.

## 1. Una nuova idea di scuola

La scuola, come la società, è cambiata in maniera molto veloce e significativa negli ultimi anni. La scuola ha assorbito i cambiamenti sociali ed economici, quelli religiosi e multiculturali e quelli tecnologici e digitali.

L'assunto dal quale bisogna partire, dunque, risiede nella convinzione che la scuola sia di fondamentale importanza per la costruzione della formazione della persona in tutte le sue sfaccettature e nel contempo debba favorire, attraverso un apprendimento che sostenga le potenzialità di ciascuno, lo sviluppo formativo di persone in grado di affrontare criticamente lo "spirito" del proprio tempo.

Nella società, che si presenta complessa, globalizzata e digitalizzata, è chiara la necessità di avere progetti e finalità comuni al fine di ridurre i rischi legati alla fragilità e alla conseguente frammentazione della vita delle persone.

Tale urgenza, che si manifesta a livello nazionale e europeo, trova nell'educazione e nella formazione la strada maestra per poter rispondere in maniera chiara e condivisa alle sfide educative della società contemporanea.

In particolare, il richiamo di John Dewey secondo cui la pedagogia è un insieme di scienze dell'educazione che interpretano il fenomeno educativo nella sua complessità è ancora oggi attuale, in quanto educare alla democrazia significa formare soggetti con coscienza e spirito critico che condividono l'impegno costante verso la costruzione della società (Spadafora, 2015).

Bisogna, quindi, ri-pensare alla scuola come un laboratorio embrionale di cittadinanza e di democrazia. Ma come cambia la scuola e, quindi, l'educazione con il digitale? È, proprio, dalla scuola che bisogna ripartire per creare il rilancio della democrazia attraverso la costruzione della formazione dello studente come una "testa ben fatta" che metta i cittadini nella condizione di poter discriminare criticamente le informazioni, i fatti, le situazioni (Faletti, 2015).

La scuola deve essere valorizzata, a partire dal digitale, come centro di formazione dei "cittadini del domani", strumento per il progresso umano e sociale.

Essa deve, inoltre, favorire le relazioni attraverso il digitale per superare la sindrome della solitudine del cittadino globale nella società liquida e limitare la pervasività dei social network (Riva, 2017).

In questo breve articolo cercherò di spiegare il ruolo della scuola per la costruzione di un nuovo progetto di vita dello studente che promuova il concetto di cittadinanza digitale ed inclusiva, in cui il digitale non rappresenti una barriera tra gli individui, ma valorizzi le caratteristiche e le intelligenze di tutti.

Il punto di riferimento, a livello normativo, è stato offerto dall'ultima *Raccomandazione Europea*, del 23 maggio 2018, sull'apprendimento permanente che, di fatto, trasforma la competenza digitale in competenza di base. Per tale ragione vale la pena ricordare che l'ultimo *framework* europeo *DigComp* suggerisce politiche educative finalizzate a formare persone in grado di esercitare la cittadinanza attiva, anche in una accezione digitale, che siano in grado di utilizzare criticamente le tecnologie sviluppando, rielaborando e condividendo contenuti digitali.

L'attenzione prestata dai legislatori alla competenza digitale mira ad un coinvolgimento attivo di studenti e docenti per sviluppare un utilizzo integrato di strumenti digitali al fine di promuovere principi di cittadinanza e *digital citizenship* anche attraverso la Rete.

Il cambiamento, a mio avviso, si attua nella scuola che diventa il primo contesto dove le nuove generazioni possono sperimentare, rielaborare e contestualmente

formarsi ed essere, anche al di fuori delle aule scolastiche, promotori di buone pratiche (D'Alonzo, 2020).

La scuola deve essere il luogo privilegiato per l'incontro tra digitale e analogico e questo può avvenire attraverso un'educazione all'utilizzo responsabile e consapevole degli strumenti digitali che fanno ormai parte del quotidiano attraverso una partnership educativa che coinvolga necessariamente la scuola e la famiglia.

La necessità di una progettazione quotidiana mediata dal digitale negli ambienti scolastici è supportata dalla convinzione che gli strumenti tecnologici siano in grado di offrire nuove e stimolanti modalità di apprendimento e, nel contempo, un uso quotidiano degli stessi, attraverso azioni mirate, possa diminuire i rischi legati a fruizioni sconsiderate e irresponsabili che inevitabilmente portano ad una visione distorta e virtuale della realtà.

Il futuro della scuola dipende da come essa si pone nei confronti del cambiamento ed oggi è palese la necessità di cambiare, non di stravolgere ma di mediare, di ri-pensare il suo ruolo di centro educativo che forma l'essere umano che oggi si trova a vivere in una società liquida e complessa, dove le esperienze valoriali di un tempo sono sempre più fragili e frammentate.

Per tale ragione vi è la necessità di una scuola che formi la persona, anche attraverso il digitale, a saper vivere con senso di responsabilità promuovendo pratiche educative che favoriscano la collaborazione, la condivisione, la cooperazione in una *vision* di formazione della persona che possa riscoprire la sua umanità in relazione all'altro al fine di esercitare attivamente la cittadinanza riscoprendo che "nell'educazione come libero sviluppo e come continua crescita personale vi è qualcosa di elevato e di profondamente umano".

## 2. La competenza digitale

La metafora "Cucchiaino e tablet" (Prensky, 2001) è molto esemplificativa per approfondire il concetto dei nuovi cittadini digitali.

Si definiscono "nativi digitali" i nuovi cittadini che sono nati nella tecnologia digitale della Rete e, fin dai primi momenti della propria crescita cognitiva e sociale, hanno utilizzato gli strumenti digitali in modo "naturale".

Per il nativo digitale imparare ad usare il cucchiaino o il tablet ha rappresentato un medesimo step di crescita. Non ha mai percepito la tecnologia come uno strumento "altro" o diverso dai mezzi o dagli strumenti di comune utilizzo "analogico" come la penna, il diario o il quaderno.

I "nativi digitali" sono soggetti che comunicano, interagiscono, apprendono secondo tempi e modalità nuovi rispetto ad un recente passato in cui le tecnologie non erano parte integrante, come invece lo sono adesso, della vita quotidiana della persona comuni. Ma essere nativi digitali non significa, necessariamente, essere competenti digitali.

Infatti, le persone hanno necessità di formarsi costantemente durante tutto l'arco della vita. Appartenere per motivi anagrafici alla categoria dei nativi digitali non significa essere per questo competenti digitali. Le competenze digitali necessitano di un continuo miglioramento formativo perché possano essere utilizzate in modo critico.

Il digitale è ormai da considerare una "competenza di base" per le nuove *Raccomandazioni* del Consiglio Ue.

Le nuove competenze chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea rispondono ai cambiamenti socioeconomici nelle relazioni personali e con le istituzioni. Nella competenza digitale c'è da sviluppare un ap-

profondimento su alfabetizzazione, sicurezza, gestione di informazioni, contenuti, dati e identità digitali.<sup>1</sup>

Il Consiglio dell'Unione Europea il 23 maggio 2018 ha pubblicato le nuove competenze chiave per l'apprendimento permanente. Sono trascorsi dodici anni dalla Raccomandazione del 2006 e anche le competenze richieste sono state messe meglio a fuoco: quasi tutte hanno cambiato nome (l'unica rimasta identica è la competenza digitale) anche se non vuol dire che siano state stravolte, ma forse qualcosa si è trasformato nel congegno epistemologico, pedagogico-didattico originario.

Il documento è una risposta ai cambiamenti intervenuti nella società e nell'economia globalizzata. Il mondo si è trasformato, anche se le applicazioni e gli sviluppi legati al raggiungimento di quelle competenze erano già state intuite. Le tecnologie digitali esercitano un impatto sull'istruzione, sulla formazione e sull'apprendimento mediante lo sviluppo di ambienti di apprendimento più flessibili, adattati alle necessità di una società ad alto grado di mobilità. Lo sviluppo del quadro di riferimento delle competenze digitali e del quadro di riferimento delle competenze imprenditoriali sostiene lo sviluppo delle competenze.<sup>2</sup>

Ma come passare dalla competenza digitale alla cittadinanza attiva digitale? Quali sono le esperienze di apprendimento da proporre a scuola e in che modo la scuola può educare il cittadino digitale?

Come la competenza digitale si declina in esercizio della cittadinanza digitale?

Una scuola che educa per competenze riconosce la competenza digitale come "elemento forte" nella progettazione di esperienze di apprendimento in cui il discente diviene consapevole del proprio ruolo di cittadino (digitale), di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale, di "agente" di competenze sia nella dimensione analogica che in quella digitale.

Il processo di apprendimento consente al soggetto di potenziare l'esercizio della propria cittadinanza. L'aula, attraverso la Rete, si apre al mondo, valorizza percorsi di istruzione formale ed informale, ricerca ed attiva reti collaborative, finalizzate all'arricchimento dell'esperienza formativa con partner diversificati come istituzioni, aziende, enti no profit, cittadini.

Il progetto didattico si deve orientare ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento. L'esercizio della competenza digitale e di cittadinanza si fondono in occasioni formative attive e collaborative. La competenza digitale deve configurarsi come elemento centrale per costruire la cittadinanza attiva, partecipata e consapevole. Esiste, inoltre, un nesso tra dispositivi digitali, interattivi e multimediali a disposizione della classe e i possibili vantaggi nella gestione di una didattica inclusiva, rivolta in particolare a classi in cui siano presenti alunni con disabilità o con bisogni educativi speciali.

Un primo passaggio fondamentale, perché questo accada, è l'acquisizione della consapevolezza, da parte di docenti, genitori e discenti dell'evoluzione del concetto di cittadinanza in cittadinanza digitale, della necessità di essere competenti per poter esercitare attivamente la cittadinanza e, infine, della necessità di essere formati ad agire le competenze, in modo integrato e complementare, tanto nella dimensione analogica che in quella digitale (<https://ec.europa.eu/jrc/en/dig-comp/digital-competence-framework> Consultato il 20-02-2020).

1 <https://www.agid.gov.it/agenzia/stampa-e-comunicazione/notizie/2018/01/15/competenze-digitali-consultazione-il-quadro-competenze-europee-base>. Consultato il 20-02-2020.

2 [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)) - Consultato il 18 febbraio 2020.

Educare alla cittadinanza digitale (Rodotà, 2014) è rendere i soggetti in formazione cittadini in grado di:

- esercitare la propria cittadinanza utilizzando in modo critico e consapevole la Rete e i Media,
- esprimere e valorizzare sé stessi utilizzando gli strumenti tecnologici in modo autonomo e rispondente ai bisogni individuali, sapersi proteggere dalle insidie della Rete e dei Media (plagio, truffe, adescamento...),
- saper rispettare norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d'autore...),
- essere cittadini competenti del contemporaneo.

### 3. Dalla competenza digitale alla cittadinanza digitale

I costanti cambiamenti politici, economici, antropologici e sociali, unitamente ai cambiamenti tecnologici e digitali identificano il nostro tempo rendendo necessario un costante aggiornamento delle conoscenze di ogni individuo che voglia partecipare attivamente alla propria comunità.

Per questo motivo l'esigenza formativa emergente è quella di una continua verifica e riqualificazione delle proprie conoscenze e competenze da spendere in ambito lavorativo, sociale, relazionale, personale e professionale, a tal proposito il pedagogista americano John Dewey (1916) più di un secolo fa affermava che soltanto a patto di essere fedele al pieno svolgimento di tutti gli individui, la società in ogni cambiamento può essere fedele a sé stessa. Ogni qual volta ci proponiamo di discutere un nuovo movimento nell'educazione, è particolarmente necessario mettersi dal punto di vista più ampio, quello sociale. Una società consiste di un certo numero di persone tenute insieme dal fatto di lavorare in una stessa direzione in uno spirito comune e di perseguire mire comuni. Le esigenze e gli scopi comuni esigono un crescente scambio di idee e una crescente unità nel sentimento di simpatia. Sotto l'aspetto etico la debolezza della scuola presente consiste nel fatto che si adopera a preparare futuri membri, cittadini dell'ordine sociale, in un ambiente in cui sono in gran parte assenti le condizioni dello spirito sociale.

In tale prospettiva, la pedagogia si deve fare carico di un progetto educativo che miri a soddisfare le esigenze individuali e ancor più sociali poiché la sostanza dell'essere umano, come sosteneva Piero Bertolini (2003), risiede essenzialmente in "un essere verso, un tendere a, un continuo aprirsi, insomma un essere orientato verso fini mai perfettamente realizzati".

Tra le tante espressioni con cui si cerca di definire l'attuale società, quella di *learning society* o società della conoscenza, appare sicuramente pertinente ed efficace, in quanto mostra l'aspetto definibile come pervasività della conoscenza, dei saperi e delle competenze, in tutte le dimensioni della vita associata e individuale, nel lavoro, nell'economia, nelle politiche di sviluppo, nella stessa distribuzione e concentrazione mondiale del potere e della ricchezza.

Si tratta, cioè, di una società che trasmette nuove conoscenze, che stimola i suoi membri, favorendo in essi la capacità di apprendere e rielaborare nuove informazioni e nuovi saperi.

Essere cittadini attivi e "partecipare" richiede il possesso di competenze connesse alle tecnologie. La cittadinanza si è allargata ed amplificata "nel" ed "attraverso" il digitale e la Rete. Parlare oggi di cittadinanza significa far riferimento anche alla dimensione digitale.

In questa prospettiva è fondamentale ripensare l'esperienza formativa. Perché il soggetto possa mobilitare in modo significativo le competenze acquisite deve poter contare su una solida competenza digitale. Senza competenza digitale, nell'attuale contesto socio-culturale-economico, il soggetto è a forte rischio di esclusione in quanto non è in grado di cogliere le opportunità disponibili (di studio, lavoro etc).

Il *digital competence divides* è spesso in relazione con il *social and economic divides* (Ala-Mutka, 2011). Senza l'allargamento al digitale, nessuna competenza può dirsi agita in modo consapevole.

Nella progettazione didattica di interventi di educazione alla cittadinanza le competenze disciplinari, digitali e di cittadinanza vengono consolidate in modo integrato attraverso la strutturazione di esperienze educative che vertono sull'*engagement* del discente, ovvero un coinvolgimento profondo del soggetto in formazione.

L'*engaging* del discente avviene attraverso la strutturazione di attività che prevedano l'orientamento dell'esperienza didattica alla produzione di output concreti o alla realizzazione di progetti. L'allievo è posto in condizione di organizzare il proprio apprendimento attraverso l'uso di ambienti didattici digitali e di integrare analogico e digitale ampliando la scelta delle risorse disponibili, dal manuale al sito web.

La dimensione digitale viene adoperata per incrementare il coinvolgimento attivo del soggetto nel processo formativo. Questo, inoltre, consente un confronto diretto con messaggi, trasmessi utilizzando linguaggi diversi e mediante diversi supporti, di genere e complessità diversificati (Rivoltella – Rossi, 2017).

L'elaborazione e realizzazione di output e/o progetti pone il soggetto nella condizione reale di valutare e pianificare tempi, modalità, strategie per tradurre le conoscenze possedute in competenze agite. La proposizione di "situazioni problematiche", anche in forma di gioco, sollecita il discente a costruire e verificare ipotesi, ad individuare/valutare, criticamente, fonti e risorse adeguate, ad elaborare argomentazioni, collegamenti e relazioni.

Gli insegnanti per questo devono imparare a progettare la didattica in un contesto fluido (Rivoltella – Rossi, 2019).

Non è possibile, per questo, definire modelli chiusi, ma, senza dubbio, è auspicabile individuare una *vision* comune e non perdere i riferimenti e le indicazioni, forniti a livello nazionale ed europeo, sopra citati. Il veloce progresso tecnologico rischia di rendere presto obsoleti in particolare i modelli operativi che si strutturano intorno a determinati *device* o applicazioni.

La *vision* suggerita apre la porta dell'aula alla realtà locale e globale attraverso il digitale e punta su un apprendimento che docenti, allievi e contesto costruiscono insieme attraverso un costante dialogo. Si concentra sulla metodologia da impiegare: consultazione di fonti autentiche in Rete, sperimentazione costante di nuove tecnologie, stimolazione alla produzione di output creativi ed innovativi (Trilling, 2009).

L'ambiente formativo, in cui vi è piena integrazione tra dimensione analogica e digitale, deve essere proattivo e deve educare ad essere proattivi. In questo l'uso della Rete risulta determinante perché consente al discente di ampliare il proprio campo esperienziale, in modo determinate se il soggetto è in possesso di un adeguato livello di competenza linguistica (inglese come lingua straniera). La competenza digitale intesa come impiego competente del web facilita l'allievo nell'attività di interpretare le tendenze e, conseguentemente, nell'anticipare i cambiamenti e pianificare strategie e azioni.

L'intervento intende valorizzare il possibile impiego della tecnologia in contesto didattico come strumento fondante per la formazione del cittadino della società della conoscenza. Appare importante focalizzare l'attenzione sulle opportunità offerte dal digitale e dalla comunicazione in Rete per favorire inclusione e crescita della comunità locale e globale (Deuze, 2006).

La scuola che vira con decisione all'integrazione tra analogico e digitale, che ripensa la progettazione didattica in termini di competenze da agire in tale "doppia dimensione", che valorizza le competenze dell'allievo consumer di *social network* (piuttosto che stigmatizzarle) appare, a nostro avviso, il prototipo di una scuola proattiva pronta ad accettare la complessità e la fluidità del XXI secolo.

Parlando di educazione civica e di cittadinanza attiva, in Italia, la Legge n. 92 del 20 agosto 2019 (<https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2019/08/21/19G00105/sg-Consultato il 19 - 02- 2019>), sull'*Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica* ha posto l'attenzione in maniera marcata sull'Educazione alla cittadinanza digitale, così come è chiaramente espresso nell' art. 5 della predetta legge.

Quali sono le novità introdotte? Vengono qui riportati i riferimenti:

1. Nell'ambito dell'insegnamento trasversale dell'educazione civica, di cui all'articolo 2 della legge, è prevista l'educazione alla cittadinanza digitale.
2. Nel rispetto dell'autonomia scolastica, l'offerta formativa erogata nell'ambito dell'insegnamento di cui al comma 1 prevede almeno le seguenti abilità e conoscenze digitali essenziali, da sviluppare con gradualità tenendo conto dell'età degli alunni e degli studenti:
  - a) analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;
  - b) interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;
  - c) informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati; ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali;
  - d) conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali, adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali;
  - e) creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui; utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri;
  - f) conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali;
  - g) essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo.
3. Al fine di verificare l'attuazione del presente articolo, di diffonderne la conoscenza tra i soggetti interessati e di valutare eventuali esigenze di aggiornamento, il Ministro dell'istruzione, dell'Università e della ricerca convoca

almeno ogni due anni la Consulta dei diritti e dei doveri del bambino e dell'adolescente digitale, istituita presso il Ministero dell'istruzione, dell'Università e della ricerca ai sensi del decreto di cui al comma 4 della Legge.

4. Con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca sono determinati i criteri di composizione e le modalità di funzionamento della Consulta di cui al comma 3, in modo da assicurare la rappresentanza degli studenti, degli insegnanti, delle famiglie e degli esperti del settore. L'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza designa un componente della Consulta.
5. La Consulta di cui al comma 3 presenta periodicamente al Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca una relazione sullo stato di attuazione del presente articolo e segnala eventuali iniziative di modificazione che ritenga opportune.
6. La Consulta di cui al comma 3 opera in coordinamento con il tavolo tecnico istituito ai sensi dell'articolo 3 della legge 29 maggio 2017, n. 71. 7. Per l'attività prestata nell'ambito della Consulta, ai suoi componenti non sono dovuti compensi, indennità, gettoni di presenza o altre utilità comunque denominate, né rimborsi di spese.

Emerge da questa impostazione la necessità di promuovere e valorizzare le competenze digitali sia in chiave di cittadinanza che in chiave inclusiva a partire dalla formazione dei docenti che avranno sempre di più un ruolo centrale nella costruzione di percorsi formativi per i cittadini del domani (Cottini, 2017). La cittadinanza non può più prescindere dalla competenza digitale che, attraverso la mediazione tra virtuale e reale, consente di agire la propria esperienza di vita in relazione ad una nuova comunità.

In conclusione le tecnologie digitali vanno interpretate come rivalutazione dell'apprendere attraverso il fare che può finalmente diventare alla portata di tutti, in quanto, (Mulè, 2016) le esperienze non vengono imposte dall'insegnante, ma nascono dagli interessi degli alunni e il compito dell'educatore è quello di organizzare tali interessi per sviluppare attraverso essi il senso della socialità.

La cittadinanza digitale è, quindi, un fondamento epistemologico imprescindibile per definire progettare e costruire la democrazia del XXI secolo che si deve ripensare attraverso il tema dell'inclusione sociale e politica.

Lo studente, futuro cittadino, in altri termini non può costruire il suo progetto di vita se non si collega alla cittadinanza digitale che, in stretta connessione con l'analogico, determina la *vision* pedagogica e didattica della scuola democratica nella società globale contemporanea.

## Riferimenti bibliografici

- Ala-Mutka K. (2011). *Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding*. Luxembourg.
- Baldacci, M. (2014). *Per un'idea di scuola*. Milano: FrancoAngeli.
- Bertolini P. (2003). *Educazione e politica*. Milano: Raffaello Cortina.
- Cottini, L. (2017). *Didattica speciale e inclusione scolastica*. Roma: Carocci.
- Dewey J. (1992). *Democrazia e educazione*. Firenze: La Nuova Italia.
- Deuze, M. (2006). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society*, 22, 2, 2006, 63-75.
- D'Alonzo, L. (2020). *La gestione della classe per l'inclusione*. Brescia: Scholè.
- Faletti, C. (2015). *La didattica digitale. Come far apprendere ai nostri ragazzi un modello per apprendere*. Bergamo: Currenti Calamo.



- Morin, E. (2015). *Insegnare a vivere. Manifesto per cambiare l'educazione*. Milano: Raffaello Cortina.
- Mulè, P., (ed.) (2016). *La Buona Scuola. Questioni e prospettive pedagogiche*. Lecce-Brescia: Pensa MultiMedia.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9, 5.
- Riva, G. (2017). *Nativi Digitali. Crescere e Apprendere nel mondo dei nuovi media*. Bologna: Il Mulino.
- Rivoltella, P. C., Rossi, P. G. (2017). *L'agire didattico. Manuale per l'insegnante*. Brescia: La Scuola.
- Rivoltella, P. C., Rossi, P. G. (2019). *Tecnologie per l'educazione*. Milano: Pearson.
- Rodotà, S. (2014). *Il mondo nella rete. Quali i diritti, quali i vincoli*. Bari: Laterza.
- Spadafora, G. (2015b). *L'educazione per la democrazia, Studi su John Dewey*. Roma: Anicia.
- Spadafora, G. (2018). *Processi didattici per una nuova scuola democratica*. Roma: Anicia.
- Trilling B. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.

### Riferimenti sitografici

- <https://www.agid.gov.it/agenzia/stampa-e-comunicazione/notizie/2018/01/15/competenze-digitali-consultazione-il-quadro-competenze-europee-base>
- <http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9009-2018-INIT/it/pd>
- <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>
- <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2019/08/21/19G00105/sg>
- <http://www.oecd.org/education/new-approach-needed-to-deliver-on-technologys-potential-in-schools.htm>