

Corso per lo sviluppo dell'alfabetizzazione ai Social Media nella scuola

Educazione 4.0: Cosa significa?

Social Media e Alfabetizzazione ai Social Media – concetti chiave

Caratteristiche dei Social Media/apprendimento digitale

Gestione delle informazioni online

Gestione della propria immagine e identità digitale

Gestione delle emozioni e dei sentimenti nell'Era digitale

ITC & Social Media per l'inclusione

MODULO 1



Le sfide dell'educazione 4.0

Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Finalità del Modulo

L'evoluzione dell'Educazione dovrebbe riflettere i cambiamenti della Rivoluzione Industriale 4.0 che sta trasformando il mondo. *Internet delle cose* (IoT), *Big Data* e *Intelligenza Artificiale* (AI) si ripercuotono sulle principali industrie e, a loro volta, sul mercato del lavoro. Gli studenti di oggi sono i futuri professionisti del 2030. Le scuole di oggi devono aiutarli a sviluppare competenze adeguate e supportarli nell'assumere il loro ruolo futuro. A tal fine le scuole, e in generale le istituzioni formative, richiedono insegnanti aggiornati per lavorare in questa era trasformata dalla tecnologia.

L'Educazione 4.0 dovrebbe rendere il processo di apprendimento più personalizzato, basato sul peer-to-peer, volto alla risoluzione dei problemi e pensato per tutto l'arco della vita. Quale potrebbe essere lo scenario per il futuro dell'apprendimento? Sicuramente deve poter contare sulla diffusione del potenziale delle tecnologie digitali e dei contenuti *open source* e, naturalmente, sulla loro accessibilità. Insegnanti e formatori dovrebbero esplorare il potenziale dell'apprendimento a distanza, come ha dimostrato la crisi del Coronavirus. Devono reindirizzare il loro piano di insegnamento verso un approccio basato sugli studenti e su una maggiore personalizzazione. Quando scelgono gli strumenti didattici, gli insegnanti devono tenere conto che possono controllare la loro materia disciplinare, che ha un proprio insieme di conoscenze e informazioni, ma non possono stabilire a priori come gli studenti possano afferrare queste conoscenze: gli studenti avranno a loro disposizione sempre più tecnologia e dispositivi per ottenere un'istruzione. Ciò significa che insegnanti e studenti devono essere in grado di scegliere quali sono gli strumenti e le tecniche migliori attraverso cui costruire una conoscenza specifica: *blended learning*, BYOD (Bring Your Own Device) e *flipped classroom*, solo per fare qualche esempio.

L'Educazione 4.0 è un approccio centrato sull'apprendimento basato su progetti. Gli studenti devono essere messi a conoscenza dell'apprendimento basato su progetti fin dalla loro prima scolarizzazione. L'Educazione 4.0 servirà a sviluppare in loro abilità organizzative, nella gestione del tempo e capacità di collaborare. Un'importante frontiera da esplorare per l'educazione del futuro è l'esperienza specifica nel campo disciplinare. Per l'istruzione superiore questo può essere tradotto in un'immersione nel mondo reale in cui gli studenti possono migliorare la conoscenza della materia. Per l'istruzione primaria e secondaria inferiore, ciò può essere visto nell'opportunità di uscire dall'aula

ed entrare in importanti agenzie di formazione non formale come i musei, i *media center*, i centri di studi storici, ecc.

Un'altra importante area di competenze da sviluppare nell'ambito dell' EDU 4.0 è quella dell'analisi dei dati. Questo aspetto va considerato sia in relazione dell'importanza crescente dell'analisi statistica per descrivere e prevedere eventi futuri, sia per sviluppare le capacità di critica delle fonti. Internet mette a disposizione molte informazioni, ma queste sono inutili se gli utenti non riescono a distinguere quali sono o non sono affidabili.

Infine, l'attuale modello di apprendimento, basato sulla memorizzazione delle informazioni, non sarà più la risposta migliore alla rivoluzione 4.0. L'Educazione 4.0 richiede di evidenziare i talenti che un tradizionale esame di Q&R o un esame di scrittura soggettiva non riescono a far emergere.

Ne consegue che è necessaria una revisione dei modelli di valutazione. Nell'Educazione 4.0, la valutazione si concentra sul processo di apprendimento e non solo sui risultati e sugli obiettivi precostituiti. Valutare il processo invece che il prodotto significa valutare in base a evidenze che richiamano esperienze basate su progetti, compiti di realtà, progetti pratici e apprendimento esperienziale o lavori sul campo.

Nel quadro di riferimento dell'Edu 4.0, qual è il ruolo dell'alfabetizzazione ai Social Media? I Social Media possono essere potenti motori di cambiamento delle pratiche di insegnamento e apprendimento, in termini di apertura, interattività e socialità.

I Social Media possono migliorare l'apprendimento democratico solo se tutti gli ostacoli infrastrutturali ed economici vengono rimossi. Gli studenti dovrebbero avere libero accesso alla banda larga. Poiché i SM sono così pervasivi e apparentemente facili da usare, per essere utili nell'istruzione, i fornitori dovrebbero consentire sempre un libero accesso a tutte le loro funzioni almeno per le scuole e per gli studenti. Inoltre, per essere veramente democratici, i Social Media dovrebbero anche rimuovere tutti gli ostacoli all'accesso per gli studenti con disabilità e offrire loro tutto il supporto di cui hanno bisogno.

Quando parliamo di Social Media pensiamo a siti di reti social generici come Twitter, Facebook, a servizi di networking professionale e accademico, come LinkedIn, ResearchGate e Academia.edu., a strumenti per scrivere e commentare (blog, wiki) e per archiviare e recuperare materiali e contenuti per le lezioni e i lavori di gruppo (podcast, YouTube e Vimeo, SlideShare). Ma

nelle scuole si considerano strumenti didattici basati sui Social Media anche quelli come G-suite for education e Google classroom, perché consentono di rafforzare le capacità collaborative e di ampliare lo spazio/tempo di apprendimento in modo interattivo.

Se il nuovo orizzonte dell'educazione è il mondo 4.0, un insegnante pronto per il futuro dovrebbe rinnovare la sua cassetta degli attrezzi sviluppando alcune competenze cruciali:

- insegnamento/apprendimento collaborativo
- metodologie attive orientate all'apprendimento
- approccio alla conoscenza basata su progetti
- valutazione formativa invece che sommativa.

E per concludere, l'impatto delle TIC sull'istruzione apre a molti scenari per l'introduzione dei Social Media. I docenti devono essere consapevoli del nuovo orizzonte dell'Educazione 4.0 e devono essere in grado di:

- scegliere in modo appropriato gli strumenti tra un'ampia varietà di possibilità
- adottare efficaci metodologie basate sull'apprendimento che integra i Social Media
- fare fronte al fenomeno delle fake news
- conoscere la normativa che regola il web (GDPR, uso privato e pubblico dello spazio digitale, copyright etc.)
- affrontare i rischi connessi all'uso dei Social Media nell'Educazione
- usare strumenti basati sui Social Media per valutare le competenze degli studenti nelle diverse discipline.

Numero di ore: 3h

Obiettivi di apprendimento

L'insieme delle competenze nei Social Media per i processi formativi che l'insegnante del futuro ha bisogno per usarli attivamente e consapevolmente sono molto legate all'Educazione 4.0 e alle sue dinamiche.

Insegnanti e studenti sono sempre più bersagliati dai media. Essere alfabetizzato ai media significa capire come e quanto i media influenzano la società; come i media prendono forma e indirizzano i loro messaggi a specifici gruppi target; come i media presentano la realtà da una prospettiva particolare come quella degli spot pubblicitari di prodotti e, infine, come svolgono un ruolo fondamentale nella omologazione.

Oltre a queste competenze generali, riferite a conoscenze e consapevolezza, il corso mira a sviluppare le seguenti competenze raccolte su sei diverse aree.

Area 1: Uso dei Social Media e delle risorse digitali per l'apprendimento

L'uso dei Social Media per l'educazione implica che tanto gli insegnanti quanto gli studenti abbiano appreso in precedenza le competenze tecniche di base, senza darle per scontate. Inoltre, per utilizzare correttamente i Social Media e navigare in modo proficuo su Internet, sia i docenti che gli studenti necessitano di alcune competenze specifiche. Utilizzare i Social Media in modo consapevole significa essere in grado di trovare ciò che si sta cercando, selezionare ciò che è necessario e discernere l'affidabilità delle informazioni. Oltre a queste strategie di ricerca, sono necessarie competenze per archiviare, riutilizzare e condividere informazioni, come le seguenti:

1. discernere informazioni affidabili in Internet
2. archiviare e condividere informazioni
3. giudicare la validità, l'affidabilità, l'utilità e la credibilità delle informazioni riportando le fonti

4. organizzare le risorse digitali per un uso personale immediato, futuro e per il loro riutilizzo, condividendole con gli altri

Area 2: Comunicazione e cooperazione

Oggigiorno le persone trascorrono molto tempo in ambienti interamente online o virtuali, non importa se per lavoro, per reperire informazioni o nel tempo libero. Essere alfabetizzati ai Social Media richiede di essere in grado di orientarsi nell'oceano del web e di fare la scelta giusta tra un'ampia varietà di applicazioni. Quando è meglio usare un cellulare e quando un laptop? Quanto è diverso seguire gli sviluppi delle notizie in TV e su Twitter? Quando usare Google per fare una ricerca e quando, invece, è meglio andare in biblioteca? Quando pubblicare un messaggio su Facebook o Whatsapp e quando, invece, su LinkedIn? Rispondere a queste domande significa essere in grado di:

1. Usare più di uno strumento di comunicazione online e di un ambiente online: email, chat, sms, messaggistica istantanea, social network
2. Creare e gestire contenuti attraverso strumenti di collaborazione: google app, strumenti digitali per l'educazione
3. Usare le tecnologie per promuovere e migliorare le strategie di apprendimento collaborativo, per lo scambio in gruppi, come strumenti per condurre attività collaborative o come per presentare i risultati.

Area 3: Creazione di contenuti

I cittadini si sono evoluti da consumatori a produttori di informazioni. Persone di ogni età producono continuamente storie: pubblicano foto, commentano, recensiscono dalle ricette ai libri ai film su Twitter, Instagram, Youtube e così via. Aziende o professionisti hanno il proprio blog o sito web. Studenti e insegnanti utilizzano enciclopedie gratuite come Wikipedia e vi contribuiscono. In un'ampia gamma di situazioni, le persone utilizzano strumenti di presentazione all'avanguardia. L'attuale società, che fa largo impiego dei Social Media, richiede nuove capacità di comunicazione ai suoi insegnanti e studenti. Quali caratteristiche dovrebbe avere un materiale di apprendimento digitale efficace? Come raggiungere e mettersi in contatto con il pubblico? Inoltre, quali sono i media più adatti per trasmettere un determinato messaggio? È anche importante progettare le lezioni in modo attraente, perché gli studenti hanno sempre più uno stile di apprendimento visuale, in cui un'immagine parla più di mille parole. Pertanto è importante:

1. produrre ed editare contenuti multimediali in più di un formato: ipertesto, immagini, video, file audio
2. integrare e rielaborare contenuti digitali.

Area 4: Sicurezza & Privacy

L'uso sempre più diffuso delle ICT nella vita e nell'insegnamento e apprendimento richiede di essere attenti nella protezione dei dispositivi, dei contenuti, soprattutto quelli archiviati nei *cloud*, dei dati personali e della privacy sia propria che altrui. Proteggere dispositivi, dati e contenuti digitali significa essere consapevoli dei rischi e delle minacce che si possono incontrare negli ambienti digitali. È fondamentale conoscere e adottare misure di sicurezza e protezione per prevenire attacchi di virus o hacker. Quando gli insegnanti e gli studenti lavorano in un ambiente online, devono essere consapevoli del diritto d'autore e delle licenze nel dare forma a contenuti digitali. È essenziale:

1. usare in modo appropriato le password per proteggere l'accesso
2. identificare, valutare e selezionare risorse digitali per l'apprendimento nel rispetto del copyright e dei requisiti di accessibilità
3. conoscere e osservare il GDPR

Area 5: Risolvere problemi

Integrare i Social Media in un processo formativo basato sul *problem solving* richiede due tipologie di competenze: tecnologica e creativa. Quando il processo di apprendimento si svolge in un ambiente digitale è fondamentale saper identificare i problemi tecnici e saperli risolvere rapidamente, per evitare di perdere il controllo dell'aula e interrompere l'apprendimento. Inoltre, quando un processo di apprendimento si traduce in un prodotto digitale è importante identificare e adottare le migliori soluzioni tecnologiche e digitali per personalizzare il risultato. Essere in grado di supportare gli studenti nello sviluppo delle loro competenze digitali significa che gli insegnanti dovrebbero identificare individualmente e collettivamente le lacune digitali e programmare opportuni corsi di formazione per essere aggiornati in queste abilità:

1. risolvere problemi correlati all'uso delle tecnologie
2. risolvere in modo creativo, situazioni problematiche.

Area 6: Monitoraggio e Valutazione

Come accennato in precedenza, l'Educazione 4.0 chiede di passare dalla valutazione sommativa a quella educativa. Il processo di apprendimento racconta di più dei risultati raggiunti, perché è davvero centrato sullo studente.

In questa prospettiva è fondamentale monitorare il processo e conservarne le evidenze, al fine di riflettere su come reindirizzarlo, validarlo e valorizzarlo. I Social Media possono supportare il processo di monitoraggio sia nella produzione che nella archiviazione delle prove. Di conseguenza è importante:

1. pianificare, monitorare e riflettere sul proprio percorso di apprendimento
2. raccogliere le evidenze dei progressi e usarle per pianificare ulteriori step di apprendimento
3. usare un documento narrativo nel quale annotare riflessioni e idee attraverso strumenti digitali.

Material didattici

1. Cosa significa Educazione 4.0 ?

L'Educazione 4.0 rappresenta l'ultima frontiera evolutiva in ambito educativo. Da quando è apparso Internet, nelle scuole si sono succeduti molti cambiamenti per rendere l'insegnamento coerente con le nuove prospettive e con le nuove esigenze della società dell'informazione. In soli vent'anni, la società e la scuola hanno attraversato tre fasi.

L'evoluzione dell'istruzione dalla fase 1.0 alle altre, però, non è solo una questione di digitalizzazione. È vero, l'Educazione 2.0 è fortemente legata all'introduzione delle ICT, ma è anche il risultato di molti altri cambiamenti.

L'Educazione 2.0, ad esempio, ha introdotto in classe l'apprendimento cooperativo e vari social network. Nel 2000 durante il forum Educational World a Dakar l'Educazione 2.0 era chiaramente legata agli obiettivi dell'Education for All in una prospettiva che considerava l'informazione per tutti non possibile senza l'educazione per tutti.

Dal canto suo, l'Educazione 3.0 si basa sulla convinzione che i contenuti siano liberamente e prontamente disponibili: gli studenti sono considerati non solo utenti/consumatori di informazioni che navigano in Internet, ma diventano sempre più anche produttori di informazioni. Ciò significa che la scuola deve sviluppare non solo il pensiero critico ma anche quello creativo.

L'educazione 4.0, infine, cerca di allinearsi alle nuove frontiere degli scenari di lavoro degli anni '30 del nuovo secolo e, ad esempio, è fortemente legata alle competenze di *coding* necessarie nell'era robotica. Ciò implica che le scuole incoraggino gli studenti a utilizzare tutte le risorse social/digitali a loro disposizione, anche in autonomia, per approfondire argomenti appena citati a lezione. Infatti l'Educazione 4.0 sollecita un processo di insegnamento e apprendimento personalizzato. Questo dovrebbe essere elaborato tenendo conto dell'età dello studente, delle sue capacità cognitive e del livello di scuola (junior/senior, high ecc.)

2. Social Media e Alfabetizzazione ai Social Media – Concetti chiave

La tecnologia digitale online ha potenziato le capacità di comunicazione degli utenti. I Social Media hanno trasformato tutte le persone, di ogni età, da consumatori di media, a creatori di contenuti ed editori, nonché redattori e opinionisti. Per adattarsi a questi cambiamenti, le scuole hanno la responsabilità di sviluppare una strategia per l'alfabetizzazione ai Social Media. Esistono cinque concetti di alfabetizzazione mediatica utili anche per acquisire una comprensione critica dei Social Media. I 5 concetti chiave dell'alfabetizzazione mediatica sono il risultato di un ampio dibattito in Canada tra educatori, legali specializzati nei media e agenzie governative:

- Concetto chiave 1: Tutti i messaggi multimediali sono “costruiti”
- Concetto chiave 2: I messaggi multimediali influenzano la nostra percezione della realtà
- Concetto chiave 3: A un pubblico diverso corrisponde una comprensione diversa dello stesso messaggio
- Concetto chiave 4: I messaggi multimediali hanno implicazioni commerciali
- Concetto chiave 5: I messaggi multimediali contengono punti di vista particolari

Considerando questi 5 concetti chiave riferiti ai media in generale, e sulla base della definizione ufficiale di Social Media, i 5 concetti chiave da tenere in considerazione in una strategia di alfabetizzazione ai Social Media potrebbero essere i seguenti:

- Concetto chiave 1: Ciascun diverso Social Media è costruito su un linguaggio, immagini, stringhe di parole, musica, specifico
- Concetto chiave 2: I Social Media possono influenzare la percezione della realtà e la partecipazione politica
- Concetto chiave 3: Stesso messaggio, utenti/target diversi, social media diversi
- Concetto chiave 4: I Social Media sono influenzati dal potere economico/politico privato o pubblico in modo diverso nelle diverse parti del mondo
- Concetto chiave 5: I messaggi sui Social Media amplificano le opinioni e possono diffondere notizie false

3. Caratteristiche dei Social Media/apprendimento digitale

Quali sono le caratteristiche peculiari dei Social Media e qual è il loro ruolo nell'istruzione e nell'apprendimento 4.0? In generale, i Social Media sono applicazioni Internet basate su contenuti digitali aperti e condivisi che vengono prodotti, criticati e riconfigurati da una pluralità di utenti.

In questo senso, le principali caratteristiche dei Social Media possono essere le seguenti:

1. generano conoscenze interattive, sociali e flessibili
2. producono conoscenza in modo creativo
3. offrono un'alternativa alla formazione tradizionale
4. ampliano la partecipazione e la socializzazione
5. coinvolgono gli studenti in un apprendimento collaborativo e di condivisione
6. sviluppano un apprendimento sociale basato su risorse e materiali originali
7. aumentano i contesti e i contenuti di apprendimento
8. integrano strumenti digitali nell'educazione quotidiana al fine di incoraggiare e rafforzare l'apprendimento autonomo
9. ampliano i tempi di apprendimento e di lavoro autonomo
10. semplificano la gestione della didattica mediante lezioni progettate sulla base di un'ampia disponibilità di banche dati, accesso a materiale da siti Internet, salvataggio e riutilizzo di materiali didattici già prodotti e archiviati in un repository.

Cosa significa insegnamento e apprendimento digitale? Rappresenta qualsiasi pratica di insegnamento che utilizzi efficacemente la tecnologia per rafforzare l'esperienza di apprendimento personale di uno studente. Ovviamente ciò richiede che gli insegnanti abbiano un buon livello di competenza digitale. L'insegnamento digitalizzato è anche una strategia di formazione attiva per migliorare la partecipazione degli studenti. Favorisce un ambiente di apprendimento più "reale", per sviluppare competenze come risultato di conoscenze e abilità. Le TIC per l'istruzione aiutano insegnanti e studenti a sviluppare adeguatamente le competenze per affrontare le sfide del 21° secolo. In questa prospettiva le caratteristiche essenziali dell'e-learning possono essere le seguenti:

1. utilizza una connessione Internet e un dispositivo tecnologico
2. è indipendente da vincoli di presenza fisica e tempi specifici
3. monitora in modo continuo il livello di apprendimento, attraverso la valutazione formativa e l'autovalutazione
4. valorizza i contenuti e i materiali multimediali e interattivi
5. gli insegnanti e i tutor supportano gli studenti nell'apprendimento personalizzato
6. valorizza la dimensione sociale e collaborativa dell'apprendimento
7. accede a un'enorme quantità di conoscenza ed esperienza disponibile su web
8. utilizza una grande varietà di strumenti e app Web 2.0 per la creazione di prodotti digitali
9. disponibilità per tutti di supporti tecnologici e dispositivi mobili

4. Gestione delle informazioni online

Le scuole dovrebbero guidare i loro studenti a comprendere il ruolo dell'informazione in una società interconnessa. Migliorare l'autonomia degli studenti nel saper ricercare, selezionare e mettere in relazione dati e informazioni disponibili in rete significa crescere cittadini informati e consapevoli in grado di comprendere le informazioni reperite attraverso i Social Media. I nativi digitali, anche se in grado di utilizzare Facebook e Twitter e magari di caricare un *selfie* o di postare un messaggio a un amico, possono essere facilmente ingannati quando devono comprendere le informazioni veicolate dai media. Oggi dobbiamo fronteggiare un'enorme quantità di *fake news*, ovvero notizie false, create appositamente per indurre in errore gli utenti del web, e potenzialmente per modificare la loro opinione pubblica su un tema specifico, spesso giocando sui sentimenti e sulle paure del singolo individuo.

Non è un caso che nel 2016 l'Oxford Dictionary abbia scelto il termine post-verità come parola dell'anno per indicare una situazione in cui «per la formazione dell'opinione pubblica, i fatti oggettivi sono meno influenti degli appelli alle emozioni e alle convinzioni personali» e, più in generale, all'inarrestabile proliferazione di notizie false.

Gli insegnanti, tra i loro vari compiti, hanno il dovere di insegnare agli studenti come gestire l'imponente estrapolazione di informazioni vere e false che si trovano ad affrontare ogni giorno.

Gli insegnanti devono essere in grado di guidare gli studenti in questo complesso processo e di stimolare il loro pensiero critico per affrontare la quantità indifferenziata di dati e informazioni che offre il Web.

È necessario, perciò, sviluppare le seguenti competenze chiave:

1. saper ricercare e verificare le fonti
2. comprendere la differenza tra fatti e opinioni
3. riconoscere la differenza tra notizie informative e messaggi promozionali
4. riconoscere e gestire le *fake news* ed evitarne la diffusione

5. Gestione della propria immagine e identità digitale

Durante l'adolescenza è abbastanza difficile convivere con la propria identità che, peraltro, è in via di definizione. Per questo motivo è abbastanza comune ricercare creativamente un'identità alternativa.

I social network facilitano i bambini nel creare questa nuova identità, diversa o forse opposta a quella reale, dove è possibile enfatizzare gli aspetti personali ritenuti più significativi o importanti, o addirittura inventarne di nuovi. In generale l'obiettivo di questa ricerca è aumentare l'autostima e l'accettazione, soprattutto di quegli aspetti che i ragazzi o le ragazze difficilmente apprezzano. Così può accadere che si creino identità mutilate o decisamente diverse da quelle reali.

Gli adolescenti attraversano tanti ambienti diversi dove sperimentare la propria vita: famiglia, scuola, amicizie vere e virtuali. Devono rielaborare le informazioni e rispondere personalmente a molte richieste diverse. Nelle relazioni virtuali, quegli aspetti che possono danneggiare la loro reputazione vengono spesso negati o attenuati.

La rete, invece, permette esperienze molto diverse da quelle della vita reale. I bambini si sentono più liberi di esprimersi ed esporsi nascondendosi dietro uno schermo o un'identità diversa. Un'identità "aumentata" probabilmente li fa sentire più sicuri di relazionarsi con gli altri anche se

quelle relazioni sono molto più ampie e potenzialmente più pericolose di quanto pensino o possano capire. Senza guardarsi negli occhi, né toccare o ascoltare la voce vera è possibile sentirsi un “supereroe”. Un'immagine di sé molto diversa da quella reale modifica la comunicazione tra pari nei social network: sfidare, banalizzare, semplificare, ingrandire o rimpicciolire diventa facilmente possibile.

Nell'educare ad una corretta comunicazione, le scuole e la comunità degli adulti giocano un ruolo cruciale nel fare in modo che gli studenti tengano una comunicazione online costruttiva e nonviolenta (piacere e non dispiacere). A tal proposito è importante che gli adolescenti sappiano come prendersi cura degli altri e come non distruggerli. Inoltre, devono saper integrare il tempo della comunicazione reale con quello virtuale. La dimensione del tempo richiede competenze di gestione diverse: nella vita in rete richiede immediatezza e prontezza, mentre in quella della realtà si basa sulla riflessione e sulla ponderatezza. La scuola ha anche un ruolo importante nell'aiutare gli studenti a costruire un'identità che sappia integrare l'immagine virtuale con quella reale, guidandoli nella crescita, aiutandoli a far emergere chi sono veramente e ad esprimersi senza condizionamenti o paura del giudizio degli altri.

Invitare gli studenti a creare i propri avatar per l'aula virtuale potrebbe già essere un primo passo per far riflettere gli studenti sulle caratteristiche della loro identità inventata. Esplorarla e parlarne potrebbe essere un altro passo per colmare un eventuale divario tra un'identità reale, e spesso "sofferta", e una virtuale, spesso sognata. Ma gli insegnanti dovrebbero anche invitare gli studenti a riflettere sui vantaggi e sui rischi di un'esposizione personale online. A tal fine, è fondamentale collaborare e creare un'alleanza con i genitori. Tutti devono essere consapevoli dei rischi di violenza, di attività illegali o sessualmente inadeguate che possono nascondersi dietro l'anonimato e di quanto sia importante essere responsabili delle proprie azioni anche quando non sono facilmente identificabili.

Per gestire l'immagine di sé e la propria identità, l'alfabetizzazione ai Social Media deve portare gli studenti a:

- includere le somiglianze e le differenze nel modo in cui si presentano online e offline;
- riflettere sull'anonimato e l'inganno possibile sui Social Media
- esplorare come ciò potrebbe influenzare il loro comportamento online e la loro reputazione per tutta la vita

- essere consapevoli che un'identità online è qualcosa di diverso da se stessi, non è neutra e potrebbe danneggiare se stessi e gli altri.

6. Gestire le emozioni e i sentimenti nell'Era digitale

La nuova Era digitale con l'ampia diffusione di dispositivi che incentivano le relazioni sociali tra gli individui, in particolare attraverso i Social Media, solleva alcune questioni importanti come la gestione dei sentimenti e delle emozioni, sia in presenza che online, e l'impatto che queste nuove modalità di comunicazione hanno sulla percezione di sé e sulla propria sfera emotiva e affettiva. Di conseguenza, la cosiddetta Digital Emotional Intelligence (DEI) è oggi riconosciuta come una competenza chiave da sviluppare. Dobbiamo quindi aiutare i nostri studenti a costruire la propria personalità attraverso lo sviluppo della consapevolezza di sé e degli altri in una visione sistemica complessa in cui il mondo digitale viene utilizzato attivamente, per evitare di diventare utenti passivi. Questo significa anche poter alternare/interrompere l'interazione digitale per coltivare momenti autonomi di ascolto, analisi e interiorizzazione della propria personale esperienza di vita. In questo senso sono molti gli studi che sottolineano l'importanza della pratica delle tecniche di rilassamento e respirazione a scuola insieme alle attività di resilienza e autoregolazione focalizzandosi anche sull'aspetto etico delle nostre scelte e azioni sia nel mondo reale che nel mondo digitale.

Ecco quattro concetti base relativi alla DEI:

- **Concetto chiave 1:** L'interazione in un ambiente digitale implica un'interazione emotiva che ha implicazioni spesso più ambigue/sottili a livello comunicativo rispetto a quello nel mondo reale, ma non per questo meno importanti
- **Concetto chiave 2:** è fondamentale imparare a gestire le proprie emozioni e i propri sentimenti, sia nel mondo reale che in quello digitale, anche se la differenza tra le due realtà è sempre più sfumata
- **Concetto chiave 3:** Dobbiamo aiutare i nostri studenti a sviluppare la propria personalità attraverso la consapevolezza di sé e degli altri in una visione sistemica complessa in cui il mondo digitale viene utilizzato attivamente per evitare che diventino utenti passivi

- **Concetto chiave 4:** Tali qualità umane possono essere coltivate attraverso specifici programmi educativi ed emotivi, concentrandosi anche sull'approccio etico delle nostre scelte sia nel mondo reale che in quello digitale.

L'ambiente digitale e i Social Media in particolare rappresentano uno spazio dominato dalla velocità e dalla multimedialità, dove l'interazione proposta è più reattiva che riflessiva e manca di tutta quella parte non verbale normalmente così importante per comprendere la comunicazione anche nelle sue componenti emotive implicite. Tale funzione è stata sostituita dall'uso estensivo della funzione emozionale-intonale e degli emoji, soprattutto nelle comunicazioni informali, senza tralasciare di ricordare anche tutti i simboli di mi piace/non mi piace che creano in maniera acritica vicinanza o distanza tra un evento comunicativo e chi lo riceve .

Anche attraverso i video la comunicazione è solitamente ridotta rispetto a quella reale; infatti non si riesce quasi mai a vedere l'altro per intero, regolare le distanze, cogliere gesti, posture e intonazioni sottili, perciò la comunicazione è spesso enfaticizzata, con toni ed espressioni del viso più pronunciati. Inoltre molte modalità di interazione video consentono a chi parla di vedersi in una parte dello schermo, con il risultato che a volte guarda più se stesso che l'altro interlocutore. Di conseguenza l'ambiente digitale, pur apparendo più povero rispetto alla comunicazione in presenza, ha ancora forti risvolti emotivi, acuiti anche dalla maggiore ambiguità con cui ci si confronta. Pertanto, un'educazione emotiva digitale deve promuovere innanzitutto quelle qualità umane che consentono lo sviluppo personale e sociale all'interno di un quadro complesso e sistemico.

Secondo Piero Dominici, professore ordinario di Sociologia dei processi culturali e comunicativi all'Università di Perugia, oggi come mai prima è necessario un approccio basato sulla complessità che tenga conto di tutti gli aspetti dell'educazione: empatia, pensiero critico, visione dei fenomeni, educazione alla comunicazione, ma anche dimensioni che abbiamo volutamente rimosso, come l'immaginazione e la creatività.

Le conclusioni del Consiglio europeo del 2018 sulle competenze chiave digitali ci ricordano che le tecnologie e i contenuti digitali necessitano di un atteggiamento riflessivo e critico, basato sulla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. È inoltre richiesto un approccio etico, sicuro e responsabile.

Per promuovere quelle competenze socio-emotive, etiche e sistemiche, gli insegnanti possono attingere a molte esperienze, ispirate al *Social Emotional Learning* (SEL) e al progetto *Social, Emotional and Ethical Learning* (SEEL) promosso in particolare dal gruppo di ricerca CASEL

(*Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*) fondata da David Goleman. Queste esperienze integrano l'aspetto etico nell'educazione socio-emotiva a una maggiore consapevolezza delle proprie azioni personali e sociali. Questi percorsi educativi prevedono una parte dedicata alla capacità di apprendere, di riconoscere e leggere i sentimenti, di regolare corpo e mente per non essere sopraffatti, ma per essere resilienti e in grado di raggiungere uno stato di benessere anche dovendo gestire situazioni stressanti. Inoltre, poiché ogni persona fa parte di un mondo/sistema interconnesso, le esperienze SEEL includono imparare, leggere e comprendere i sentimenti e le emozioni degli altri.

7. ITC & Social Media per l'inclusione

La Commissione Europea ha definito l'uso delle tecnologie come un'opportunità per supportare i docenti nel rendere la didattica cooperativa e inclusiva in contesti estremamente eterogenei e in presenza di studenti con bisogni speciali. L'educazione inclusiva è un processo volto a offrire un'istruzione di qualità, rispettando la diversità e le diverse esigenze e abilità, caratteristiche e aspettative di apprendimento degli studenti e delle comunità. Vuole eliminare ogni forma di discriminazione.

Per fare ciò, è necessario predisporre un ambiente di apprendimento inclusivo in cui ogni studente con bisogni educativi speciali segua l'insegnamento in una classe convenzionale, con i suoi coetanei, per la maggior parte della settimana scolastica.

Dovremmo usare le ICT & Social Media come strumenti per creare un apprendimento significativo ed efficace per gli studenti con bisogni speciali. Un loro uso veramente inclusivo deve evolvere dalla funzione meramente compensativa e dispensativa per diventare uno strumento di routine quotidiana, utilizzabile da tutti gli studenti per apprendere e migliorare le proprie strategie e modalità di lettura, elaborazione e rielaborazione delle informazioni.

ICT & SM per l'inclusione comprendono l'uso di qualsiasi tecnologia per supportare l'apprendimento in ambienti inclusivi. Dovrebbero includere sia la tecnologia convenzionale (laptop, tablet e periferiche, LIM e telefoni cellulari, ecc.) sia quella assistiva (lettore dello schermo, sintesi vocale, tastiere alternative e altre applicazioni tecnologiche specializzate). Questi ultimi compensano le particolari difficoltà o limitazioni di uno studente nell'accesso a nuovi dispositivi e vanno dall'assistenza medica all'apprendimento specifico.



L'obiettivo fondamentale dell'uso delle nuove tecnologie nel settore dell'istruzione per gli studenti con disabilità e bisogni speciali è promuovere l'equità nelle opportunità educative, come raccomandano l'UNESCO e l'Agenzia europea per lo sviluppo dei bisogni speciali e dell'istruzione inclusiva: «l'uso delle nuove tecnologie non è fine a se stesso, ma è un mezzo per sostenere le opportunità di apprendimento delle persone».

Risorse

- <https://www.futurereadyedu.com/what-is-education-4-0-how-you-can-adapt-this-in-the-learning-environment/>
- <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/past-time-education-3-0/>
- <https://www.qs.com/everything-you-need-to-know-education-40/>
- <https://www.edutopia.org/blog/social-media-five-key-concepts-stacey-goodman>
- http://www.medialit.org/sites/default/files/14B_CCKQPoster+5essays.pdf
- <https://www.common sense.org/education/digital-citizenship/self-image-and-identity>
- <https://compassunibo.wordpress.com/2014/05/07/e-reputation-definizione-e-gestione-della-nostra-identita-online/>
- <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/social-e-gestione-dellidentita-tutti-i-rischi-dellossessione-per-la-visibilita/>
- <http://www.cti-osimo.it/it/attachments/article/56/social%20network%20-%20costruzione%20identit%C3%A0.pdf>
- <https://dfc.unibo.it/it/ricerca/progetti-di-ricerca/meme-me-and-the-media-fostering-social-media-literacy-competences-through-interactive-learning-sets-for-adults-with-disabilities>
- <https://www.mediawijzer.net/wp-content/uploads/sites/6/2013/09/ENG-10-media-literacy-competences.pdf?x68418>
- <https://youtu.be/cFGq2-E2n8U>
- <https://vimeo.com/310531555/795ea5c73f>





- <https://vimeo.com/314497024/0290ab193d>
- <http://www.abc-digitale.it/coliblite-didattica-attiva>
- <https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/a-scuola-e-arrivata-lora-della-cittadinanza-digitale/>
- https://www.edscuola.it/archivio/software/ricerca_internet.pdf
- <http://www.laricerca.loescher.it/istruzione/1681-valutare-l-informazione.html>
- <https://www.rizzolieducation.it/risorse/cittadinanzadigitale/ricerche-fonti-e-risorse-educative-aperte/>
- <https://www.rizzolieducation.it/risorse/cittadinanzadigitale/ricerche-fonti-e-risorse-educative-aperte/>
- <https://sheg.stanford.edu/>
- <https://www.nytimes.com/2020/02/20/education/learning/news-literacy-2016-election.html>
- <https://www.european-agency.org/sites/default/files/ICTs-with-cover.pdf>
- https://enzozecchi.files.wordpress.com/2014/02/vademecum-en-post-kluzer_v2-_3_.pdf



Learning Snacks



#1

Education 4.0 makes the learning process more personalised, peer-to-peer based, aimed at problem solving and continuous. Education 4.0 is Project based learning methodology centred. Social Media can powerfully drive the changes in terms of openness, interactivity and sociability



#2

Being media-literate means understanding how and how much media influence society; how the media take shape and aim their messages at specific target groups; how media present reality from a particular perspective like in product commercials.



#3

Online digital technology empowers users' communication skills. SM transformed people from consumers to content creators and distributors, as well as editors and opinion makers. SM features are based on open and shared digital content, produced, criticized and re-configured by a plurality of users.



#4

In an interconnected society well informed and aware citizens are those who are able to research, select and relate information available in the net. SM and Technologies should create meaningful and effective learning also for students with Special Needs.



#5

Digital Emotional Intelligence is an important key competence to be developed focusing on the ethic aspect of choices and actions both in the real and in the digital world. Students have to be aware of how their identities, both on and off line, may affect their relationships, sense of self, and reputation.

Infographics

TRAINING MATERIALS

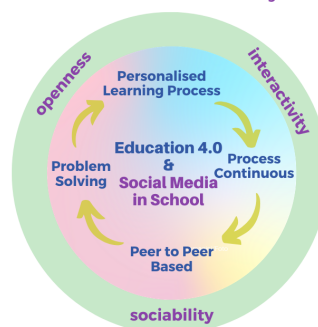
Social Media and social media literacy - Key concepts



- #1: Different language for different SM (visual, strings of words, music)
- #2: SM can influence the perception of reality and political participation
- #3: Same Message, Different Users/Target, Different Social Media
- #4: SM are influenced by private or public economical/political power in different parts of the world
- #5: SM messages amplify opinions and can spread fake news

MODULE AIM

Education 4.0 and the integration of SM for Schools



LEARNINGS OUTCOMES

Competences

AREA 1 SM and digital resources for learning	AREA 2 Communication and cooperation	AREA 3 Content creation	AREA 4 Safety & Privacy	AREA 5 Problem solving	Area 6: Monitoring and Evaluation
<ul style="list-style-type: none"> discern reliable information Store and share information Organize digital resources for current and future use, both individual and shared with others 	<ul style="list-style-type: none"> Use more than one online tool Create and manage content with collaboration tools Use digital technologies to foster collaborative learning strategies 	<ul style="list-style-type: none"> Produce and edit multimedia content Integrate and rework digital content 	<ul style="list-style-type: none"> Protect access by passwords Identify, evaluate and select digital learning resources in accordance with copyright knows and keeps the GDPR 	<ul style="list-style-type: none"> Produce and edit multimedia content Integrate and rework digital content 	<ul style="list-style-type: none"> Plan monitor on teaching and learning Gather evidence of progress to review and plan further learning steps Use digital narrative documents for metacognitive reflection

Activity plans with students

01. Activity 1: Online school magazine “Il Marcolino”

Type - Extracurricular activity

Short description - The online magazine was created to provide a virtual space run by students, to connect all the school levels (from kindergarten to the first grade secondary schools) to the district area. The Marcolino is a web space where teachers and students can share school activities and socialize different students' interest (music, games, books, movies). Coronavirus lockdown school started a new extracurricular learning project: from the online magazine to a web radio on Spreaker platform. It allows to enhance creativity as well as critical thinking and new web communication tools.

Why is this activity relevant? - The online magazine is relevant because it allows students to interact on an online platform, search for, select, verify, store and share information and different digital objects. The research is based on the webquest methodology; draft articles and be part of an editorial staff develop the cooperative learning.

02. Activity 2: The Narrators of the Constitution

Type - Curricular activity

Short description - The project, addressed to second-year of the secondary level, is aimed at the study of the fundamental principles of the Italian Constitution. It is structured as a laboratory where students choose an article and analysed it. The knowledge of the Constitution articles is aimed at actualize contents and verify if in reality they are applied. The final products (audios, videos, speaking pictures) are collected and published by QR Codes added to panels of an exhibit dedicate to the Italian Constitution located at school.

Why is this activity relevant? - The laboratory is articulated in different activities to develop different skills, such as the understanding of a written text in a specific language, like the legal one; cultural awareness and expression; social and civic skills; hypertextual communication and digital skills.