



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

# STUDI E DOCUMENTI

Dicembre 2022

n.36

---

## Lavorare con i contenuti digitali nella NGC

Luca Farinelli, Luigi Parisi, Manuela Valenti

---

### Definizione

Nella progettazione di una NGC è fondamentale prestare attenzione al tema dei contenuti digitali, sia dal punto di vista della fruizione che da quello della creazione.

La didattica con il digitale ha aggiunto ulteriore complessità in un mondo in cui, negli ultimi quindici anni, la produzione di una quantità di dati sempre crescente ha portato innumerevoli problematiche inerenti la ricerca, la valutazione e la selezione delle informazioni. Tuttavia questa complessità rappresenta anche una grandissima opportunità per svolgere numerose attività trasversali a tutti gli ambiti disciplinari, con una facilità e immediatezza difficilmente raggiungibili con strumenti esclusivamente *analogici*.

È proprio in una prospettiva di convivenza di analogico e digitale, in piena coerenza con quella che Luciano Floridi chiama *infosfera*, che si collocano i suggerimenti contenuti in questa scheda.

### Descrizione

Con l'emanazione della Legge n. 92 del 20 Agosto 2019<sup>1</sup>, l'educazione civica è una disciplina trasversale che interessa ciascun grado scolastico, a partire dalla scuola

---

<sup>1</sup> Legge n. 92 del 20 Agosto 2019 *Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica*, <https://bit.ly/3sFG8G4>. Per approfondimenti vedi il sito del Ministero dell'Istruzione e del Merito, alla pagina "L'Educazione Civica. Un percorso per formare cittadini responsabili": [https://www.istruzione.it/educazione\\_civica/](https://www.istruzione.it/educazione_civica/).

dell'Infanzia fino alla scuola Secondaria di II grado. L'insegnamento ruota intorno a tre nuclei tematici principali tra cui quello della *cittadinanza digitale*.

Così come per le competenze digitali anche per l'educazione civica la scelta culturale nell'attuale ordinamento scolastico prevede la trasversalità dell'insegnamento al fine di coinvolgere e sensibilizzare un numero di docenti maggiore sviluppando *processi di interconnessione tra saperi disciplinari ed extradisciplinari*.

Lavorare con i contenuti digitali abbraccia un campo di azione estremamente largo che può comprendere molteplici attività didattiche e pervadere ciascuna disciplina.

In particolare in questa sede si prenderà in considerazione il processo che consente a ciascuno di divenire creatore di contenuti. Si tratta di far fruttare la propria creatività su radici solide fatte di ricerca, documentazione, approfondimenti di contenuti e modelli. Come già dichiarato, la trattazione non è da considerarsi esaustiva, bensì proponiamo qui alcune tra le piste percorribili e realizzabili nelle NGC.

La tipologia di attività proposte non richiede un *setting* particolarmente avanzato dal punto di vista hardware e software, motivo per cui gli spunti di lavoro presenti potranno essere utilizzati in un ambiente che presenti gli elementi base di una classe digitale (*digital boards* e *devices* digitali per docente e studenti, anche in modalità BYOD dove consentito).

## Destinatari

Tutti gli istituti del primo e secondo ciclo di istruzione.

## Discipline e competenze disciplinari

La presente scheda riguarda tutte le discipline e pertanto non si indicheranno competenze disciplinari specifiche. Si rinvia pertanto al paragrafo successivo visto che *file rouge* dell'elaborazione di contenuti digitali è lo sviluppo delle competenze trasversali.

## Competenze trasversali

Il punto 6 del *DigCompEdu*<sup>2</sup> indica chiaramente la necessità di favorire le competenze digitali degli studenti attraverso attività di analisi e confronto delle fonti, attraverso lo sviluppo di strategie di ricerca, al fine di essere in grado di organizzare e raccogliere contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati. Tutto

---

<sup>2</sup> *DigComp Edu*, versione in italiano: <https://bit.ly/3sz3IUX>.

questo trova un rilancio nelle *Integrazioni al Profilo delle competenze dello studente al termine del primo ciclo di istruzione* (D.M. n. 254/2012) riferite all'insegnamento trasversale dell'educazione civica in applicazione alla Legge 92 del 20 agosto 2019. In particolare questa ha come *focus* i seguenti traguardi per cui lo studente:

- "È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.
- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.
- Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo"<sup>3</sup>.

La creazione di contenuti digitali originali o rielaborati costituisce invece un momento cruciale per poter *esprimere creativamente se stessi attraverso le tecnologie digitali*, oltre che fornire la possibilità di momenti di riflessioni su temi legati al diritto d'autore, il funzionamento delle licenze d'uso e in generale su tutto ciò che riguarda un approfondimento che consenta di integrare gli apprendimenti in un *corpus di conoscenze*.

Tutte le Competenze Chiave rielaborate dal Consiglio d'Europa nel 2018<sup>4</sup> possono essere oggetto di valutazione in un progetto che contempli la creazione di contenuti digitali. In base alle modalità di lavoro proposte, alle metodologie adottate, all'argomento oggetto di approfondimento, lo studente ha, di volta in volta, la possibilità di sviluppare molteplici competenze tra:

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- competenza digitale:
  - ricercare e scegliere informazioni on line
  - organizzare informazioni
  - condividere le informazioni
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;
- competenza in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

---

<sup>3</sup> Cfr. *Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica*, dal sito del Ministero dell'Istruzione e del Merito "*L'Educazione Civica. Un percorso per formare cittadini responsabili*", <https://bit.ly/3F5qCLO>.

<sup>4</sup> *Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* del 22 maggio 2018, pp. 9-10, <https://bit.ly/3gMWI4I>.

## Strumenti necessari

### *Setting di base*

- *digital board*
- computer docente
- computer e/o tablet per gli studenti (un *device* ogni due studenti)
- connessione

### *Setting avanzato*

- *digital board*
- computer docente
- computer e/o tablet per gli studenti (un *device* ogni due studenti)
- *document camera*
- connessione
- accesso a banche dati on line
- accesso a piattaforme di prestito bibliotecario
- banchi modulari e sedie adeguate

## Metodologie

Il Piano Scuola 4.0 spinge la scuola ad adottare quotidianamente metodologie attive, che pongano lo studente al centro dell'azione di apprendimento, progettata dai docenti. Compito quindi dei docenti è quello di realizzare ambienti di apprendimento che richiedano agli studenti di svolgere un ruolo attivo, costruttivo ed interattivo con i pari per far sì che le esperienze divengano realmente significative. La realizzazione di contenuti digitali avviene, dunque, in un ambiente di apprendimento in cui trovano spazio esperienze di confronto, collaborazione e cooperazione, *file rouge* di varie metodologie che rendono protagonisti gli studenti. In particolare, la concretizzazione di approcci di matrice costruttivista e costruzionista, in cui gli studenti definiscono il percorso, assumendosi responsabilità, come nel *Project Based Learning*, sono sicuramente terreno fertile per la realizzazione di contenuti digitali originali. In verità, tante possono essere le occasioni di proporre compiti di realtà con la finalità di produrre contenuti, realizzando attività di *peer education*, che coinvolgano, a diverso titolo, alunni di età differenti: alcuni come fruitori, altri come creatori, autori di contenuti originali, fornendo l'occasione di esprimere la propria creatività.

## Valutazione

Visto il quadro d'insieme fin qui delineato, anche per la valutazione si ritiene indispensabile far riferimento a modelli di valutazione autentica che vadano ad indagare, per dirla con Grant Wiggins<sup>5</sup> cosa lo studente "sa fare con ciò che sa". Gli strumenti più adatti risultano essere le *rubrics*, perché consentono di rilevare i livelli di competenza acquisita. I docenti individuano, fin dall'inizio del percorso, quali competenze sviluppare e, contestualmente, i criteri da osservare. Consapevoli che un'osservazione ben fatta non possa rivolgere lo sguardo contemporaneamente a molti aspetti del processo in atto, si potranno confezionare *rubrics* dinamiche. Questo tipo di *rubric* si compila in un certo arco temporale, osservando ad ogni rilevazione, solo alcuni aspetti. Grazie alle osservazioni ripetute nel tempo e, di volta in volta, su determinati aspetti, si comporrà, come in un'opera di puntinismo, un ritratto efficace di ciascuno studente. Si ritiene importante che la definizione dei descrittori di valutazione sia condivisa, fin dall'inizio del progetto, con gli studenti per renderli sempre più consapevoli del percorso di crescita, responsabili degli atteggiamenti messi in atto e quindi protagonisti del processo di valutazione. Le *rubrics* sono strumento fondamentale anche per consentire agli studenti di realizzare momenti di autovalutazione e di valutazione reciproca.

## Esempi

Di seguito si propone un percorso di *autoproduzione consapevole* sviluppato in diverse fasi che partono dalla documentazione, attraverso la ricerca di informazioni verificate, il loro riutilizzo nel rispetto delle norme che regolano il Diritto d'autore e approda alla realizzazione di contenuti. Le fasi descritte possono diventare attività indipendenti per l'approfondimento delle relative tematiche. L'esempio proposto può essere rimodulato in base all'età e alle esperienze pregresse degli studenti.

### Fase 1 - Ricerca e documentazione

Con riferimento all'età degli allievi si possono considerare due modalità di ricerca: la prima completamente libera, la seconda con un set di risorse preselezionate da cui attingere. Quando la ricerca è operata attraverso aggregatori, motori o risorse digitali, è necessario affrontare il tema dell'affinamento della ricerca attraverso gli operatori logici o più semplicemente configurando le opzioni di ricerca al fine di avere con maggior immediatezza i risultati che si attendono. Il passaggio risulta

---

<sup>5</sup> Wiggins, G.P. (1993). *Assessing student performance: Exploring the purpose and limits of testing*. San Francisco, Jossey-Bass.

fondamentale, perché nell'uso comune del motore di ricerca ci si sofferma sui primi risultati che non sempre danno il responso desiderato.

I documenti scelti, la loro raccolta e organizzazione portano con sé il tema della *content curation*. Per tenere traccia dei dati, archivarli in modo logico, fruibile e velocemente disponibili possiamo utilizzare *tools* specifici o individuare possibili modalità della piattaforma in uso.

Nel caso di un contenuto frutto dell'idea o di un progetto dell'allievo la fase di ricerca e documentazione è da riferirsi alla elaborazione della *roadmap* esecutiva.

### *Fase 2 - Affidabilità delle informazioni*

Nel caso di documentazione analogica è sicuramente più facile assicurarsi dell'affidabilità informativa poiché ha superato in un certo qual modo un primo vaglio se non addirittura un'approvazione. Più articolata è la verifica della documentazione digitale. La mole di contenuti pubblicati da autori più o meno noti, specializzati, disciplinari, esperti, *prosumer* e anonimi articola la verifica, in quanto l'attendibilità informativa non è sempre collegata alla fama della fonte. Controllare la *reputation on line* dell'autore se indicato, la tipologia di spazio on line che ospita il contenuto, la data di pubblicazione o aggiornamento ed altri elementi presenti come *banners*, link, ecc. contribuiscono a sviluppare lo spirito critico. È bene educare i ragazzi anche alla verifica delle immagini o dei contenuti video che istintivamente si considerano reali in quanto rappresentano "un vero immortalato". Attraverso l'intelligenza artificiale questi contenuti possono essere costruiti ad arte. Non si tratta di manipolazione dell'immagine o più semplicemente di fotoritocco, ma di un contenuto creato *ex novo* attraverso l'algoritmo.

### *Fase 3 - La proprietà intellettuale*

Ciò che si trova in rete è per tutti, ma non di tutti. Questo significa che qualsiasi contenuto ha un autore che lo mette a disposizione per la consultazione, ma nessuno se ne può appropriare automaticamente. Non si tratta solamente di educare alla citazione della fonte documentativa, ma rispettare la tutela della proprietà intellettuale o artistica ed utilizzare, modificare, riutilizzare, diffondere, condividere, copiare i contenuti nei limiti delle licenze che il contenuto stesso possiede - *copyright*, *open access*, *creative commons* - ed è necessario tenerne conto nella struttura del proprio lavoro, escludendo da questo ambito la rielaborazione personale delle informazioni apprese.

#### **Fase 4 - La creazione del contenuto**

L'allievo attiva la creatività per dare concretezza al pensiero secondo la propria logica in un susseguirsi di modifiche narrative e di percorso. L'osservazione di questa fase da parte dell'insegnante, contribuisce fattivamente ad una valutazione che dia il giusto peso all'iter progettuale senza privilegio per il prodotto finale. Che sia un video, un podcast, un articolo web, uno *slideshow* o anche un prodotto analogico, esso va adeguato oltre che al *target* destinatario anche allo stile comunicativo proprio del media prescelto. A questo fine risulta utile verificare on line quali sono le caratteristiche comunicative comuni e prevalenti in chi utilizza lo stesso mezzo, magari anche per lo stesso tema. Si tratta di arricchire la competenza digitale nel momento conclusivo del progetto, in modo che non sia solo un insieme di istruzioni finalizzate all'uso dello strumento per dare vita all'elaborato.

#### **Fase 5 - La condivisione**

La fruizione del documento sarà libera a tutti o è destinata ad un'utenza riservata? Cosa si potrà fare con quel documento? Potrà essere solamente consultato o può essere rimaneggiato? Se facciamo riferimento alle indicazioni ministeriali, i materiali con finalità didattiche dovrebbero possedere una licenza aperta per contribuire ad accrescere le conoscenze della comunità scolastica, sia come risorse per l'apprendimento, sia come spunti per l'insegnamento, sempre che i contenuti presenti non violino *privacy* e proprietà.

#### **Spunti ulteriori**

Roberto Bondi e Gabriele Benassi, "Cittadini digitali" - Le competenze digitali di cittadinanza nell'azione di formazione e di accompagnamento dei docenti" (2022), in *Il Digitale a scuola in Emilia-Romagna*, <https://bit.ly/3TOmXWE>.

Luca Farinelli (2022), "Infodemia ed educazione digitale", in *Il Digitale a scuola in Emilia-Romagna*, <https://bit.ly/3TOmXWE>.

Luigi Parisi (2022), "Digital Content Curation a scuola", in *Il Digitale a scuola in Emilia-Romagna*, <https://bit.ly/3TOmXWE>.

Enzo Zecchi (2014), *Rubric dinamiche*, <https://bit.ly/3szMIDH>.