

Quaderni di Comunità
Persone, Educazione e Welfare
nella società 5.0

n. 3/2022

L'EDUCAZIONE E LA SOCIETÀ NEL FUTURO
POST PANDEMIA

a cura di

Speranzina Ferraro, Eugenio De Gregorio, Lavinia Cicero



Iscrizione presso il Registro Stampa del Tribunale di Roma
al n. 172/2021 del 20 ottobre 2021

© Copyright 2023 Eurilink
Eurilink University Press Srl
Via Gregorio VII, 601 - 00165 Roma
www.eurilink.it - ufficiostampa@eurilink.it
ISBN: 979 12 80164 51 3
ISSN: 2785-7697 (Print)

Prima edizione, marzo 2023
Progetto grafico di Eurilink

È vietata la riproduzione di questo libro, anche parziale, effettuata
con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia

INDICE

EDITORIALE

Speranzina Ferraro, Eugenio De Gregorio, Lavinia Cicero 13

RUBRICA EDUCATION 27

1. I minori, la povertà educativa digitale e la pandemia.
Un punto di partenza o un vincolo senza uscita?
Federica De Stefani 29

2. Per una formazione di qualità libera da corruzione e
da azioni fraudolente
Luca Lantero e Chiara Finocchietti 35

3. I bias cognitivi che possono limitare il successo delle
ITS Academy
Fulvio Oscar Benussi 41

4. ZOOTEAMS, un Serious Game per l'Edutainment e
l'apprendimento collaborativo
Marco Diella, Francesca Fusco e Marco C. Vitiello 47

RUBRICA EMPOWERMENT DI COMUNITÀ 55

1. Il patto per il lavoro della città di Milano: uno
strumento di Governance Partecipata per un modello di
Città più sostenibile e inclusivo
Alessia Cappello, Francesco Biglieri, Luca Riva 57

2. Il modello della Palestra dell’Innovazione nelle periferie <i>Mirta Michilli e Alfonso Molina</i>	65
3. L’innovazione sostenibile rivoluziona il concetto di sviluppo economico <i>Sandro Zilli</i>	73
4. Waste management e comportamento ecologico nell’era del Covid-19: dallo stigma dei rifiuti alla cittadinanza ambientale <i>Sofia Casà e Giovanni Di Stefano</i>	79
5. Le grandi dimissioni e la domanda di benessere <i>Pietro Iacono Quarantino</i>	85
SAGGI	93
1. Comunicazione pubblica della scienza: possibilità e rischi al tempo del Covid-19 <i>Maria Angela Citarella</i>	95
2. Un’analisi multimodale delle pratiche sociali nel periodo di pandemia <i>Maria Alessandra Molè</i>	111
3. La Generazione Z e la (nuova) costruzione dell’identità in epoca pandemica e post pandemica <i>Alfonso Amendola, Annachiara Guerra e Martina Masullo</i>	141
4. Verso comunità aperte alla diversità e all’innovazione: il ruolo delle donne musulmane <i>Patrizia Di Santo e Milena Lombardi</i>	169

5. Competenze e valutazione: la progettazione dell'agire educativo <i>Vincenzo Nunzio Scalcione</i>	201
6. La povertà educativa oggi: verso una nuova definizione socio-pedagogica <i>Silvia Fornari e Moira Sannipoli</i>	231
7. L'educazione ecologica e multilivello: sinergie e costruzione di comunità per un futuro sostenibile <i>Giorgio Grimaldi</i>	259
8. L'insostituibile relazione con l'Altro: opportunità e limiti delle innovazioni dei servizi ai migranti durante la pandemia <i>Desirée Campagna e Martina Frontespezi</i>	303
RECENSIONE	333
Analisi sulla didattica a distanza durante l'emergenza Covid-19, a cura di S. Capogna, F. Musella e L. Cianfriglia, Eurilink University Press, Roma, 2021 <i>Giulia Cecchini</i>	335

1. I MINORI, LA POVERTÀ EDUCATIVA DIGITALE E LA PANDEMIA: UN PUNTO DI PARTENZA O UN VICOLO SENZA USCITA?

di Federica De Stefani*

La pandemia ha contribuito ad accelerare il processo di “digitalizzazione” della popolazione, senza distinzione di età.

Gli adulti hanno sperimentato varie forme di lavoro da casa¹, impropriamente definite *smart working*², spesso con *device* inappropriati, mentre bambini e ragazzi sono stati costretti a seguire il loro percorso educativo a casa, attraverso la didattica a distanza.

In questo modo, grazie al digitale, sia l’attività lavorativa sia l’istruzione hanno potuto proseguire nel loro percorso, sebbene la pandemia abbia costretto gli utenti a utilizzare strumenti per i quali non avevano acquisito le necessarie competenze³, ormai imprescindibili sia per l’utilizzo personale sia per quello professionale.

Trattandosi di un argomento molto vasto questo scritto si propone solo di dare alcuni spunti di riflessione che possano aiutare nella definizione delle possibili soluzioni da adottare nel breve e nel medio termine.

* Avvocato, professore a contratto Link Campus University.

¹ Si veda Art. 18, L. 81/2017.

² <https://www.lavoro.gov.it/strumenti-e-servizi/smart-working/Pagine/default.aspx>

³ Rapporto Clusit 2021 sull’aumento degli incidenti informatici nel periodo del *lockdown*.

Il digitale è ormai una risorsa indispensabile, ma richiede una formazione appropriata sia per quanto concerne regole tecniche e funzionamento, sia per quanto attiene alle regole giuridiche che ne disciplinano l'utilizzo.

Capita molto spesso che i minori, intendendosi con questo termine i soggetti *under* 18, abbiano accesso a un dispositivo senza aver ricevuto, in via preliminare, la relativa formazione e tale mancanza spinge, inevitabilmente, verso la commissione di attività che possono avere conseguenze negative per il soggetto stesso. Si pensi, ad esempio, alla possibilità di cancellare un dato pubblicato online, oppure alle necessarie autorizzazioni che si devono ottenere per poter condividere un dato altrui.

È urgente, quindi, colmare queste lacune partendo dall'analisi dettagliata sia del target di riferimento, sia degli strumenti che la tipologia di utente considerato utilizza, poiché cambia, al variare dell'età, l'uso che ne viene fatto.

Uno studente della scuola secondaria di secondo grado, per esempio, potrà utilizzare, anche per il proprio percorso scolastico, strumenti diversi rispetto a uno studente della scuola primaria, come l'invio di e-mail, ma entrambi potranno utilizzare app di messaggistica istantanea come WhatsApp per comunicare con i compagni.

Fornire quindi lo strumento al minore, da solo, non è sufficiente, poiché è indispensabile dotare lo studente di adeguate competenze che lo possano accompagnare in un percorso sicuro nella navigazione online.

Si parla, a tal riguardo, di povertà educativa digitale, indicando la privazione delle opportunità per apprendere, ma anche per sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l'utilizzo responsabile, critico e creativo degli strumenti digitali.

La privazione digitale, come la povertà educativa, definita da *Save the Children* per la prima volta nel 2014, riguarda non soltanto l'apprendimento, ma anche altre dimensioni fondamentali per la crescita dei minori quali la consapevolezza e lo sviluppo, in questo caso nel mondo virtuale, di sé stessi, della relazione con gli altri, la cooperazione, la cittadinanza e la comprensione del mondo.

La povertà digitale si ricollega, poi, ai diritti dei minori in relazione all'ambiente digitale, con particolare riferimento al diritto all'apprendimento, all'accesso all'informazione corretta, alla privacy, alla libertà di espressione e di opinione, alla protezione e non discriminazione.

La cultura digitale risulta, quindi, essere il punto centrale delle attività che devono essere rivolte ai minori, in un contesto in cui la tecnologia e il mondo virtuale diventeranno sempre più importanti nelle attività quotidiane.

Il problema della formazione e delle reali competenze dei minori diventa quindi centrale, poiché il digitale è parte integrante delle attività quotidiane di tutti noi, tanto che già una decina di anni prima della pandemia, Luciano Floridi (2009) ha coniato un neologismo, *onlife*, per rappresentare questa intima connessione, tra reale e virtuale.

Il punto di partenza non può che essere l'alfabetizzazione, posto che i dati dimostrano come le competenze dei minori italiani siano di molto inferiori rispetto a quelle dei coetanei europei⁴.

I soggetti che per ruolo e posizione dovranno occuparsi di questa attività devono necessariamente essere individuati nei soggetti che, a diverso titolo, hanno la responsabilità educativa dei minori: genitori, in primis, e insegnanti in seconda analisi.

Laddove, infatti, il genitore fornisca un dispositivo al minore, in relazione all'età dello stesso e agli specifici strumenti (app o social) dei quali autorizza l'uso, dovrà fornire un'adeguata

⁴ <https://www.iea.nl/studies/iea/>.

formazione, anche, per esempio, attraverso la lettura e la spiegazione delle condizioni di utilizzo, a tutti gli effetti una sorta di “libretto di istruzioni” di quello strumento. Nello stesso modo la scuola, genericamente, e gli insegnanti, nello specifico, dovranno istruire i minori laddove richiedano agli stessi l'utilizzo, per finalità scolastiche, del web. Così, per esempio, dovranno formarli sulle modalità per effettuare le ricerche online, per valutare l'affidabilità di una fonte, per l'utilizzo di uno strumento di conference call o di condivisione di dati online.

Il minore deve saper usare “la macchina” quindi il *device*, pc, tablet o smartphone che sia, ma deve anche rapportarsi correttamente al mondo virtuale, in relazione alla propria età, evitando di utilizzare le risorse in modo non corretto e che, quanto meno potenzialmente, lo esponga a conseguenze di carattere giuridico (per esempio la richiesta di pagamento di una *fee* per l'utilizzo di un contenuto in violazione del diritto d'autore, oppure a denunce per la condivisione non consensuale di foto o video personali, o ancora per atti di cyberbullismo). Tutto questo, però, non è sufficiente. Il minore, infatti, opera e agisce nel mondo virtuale, le attività che lo stesso effettua online costruiscono, direttamente o indirettamente, la sua identità digitale e si connettono a dinamiche psico-sociali caratteristiche delle interazioni e relazioni online.

È indispensabile, quindi, che gli stessi vengano formati anche su questi aspetti, non solo al fine di evitare i pericoli che, inevitabilmente, si possono incontrare nel mondo virtuale, ma anche per comprendere quali possano essere le conseguenze delle proprie azioni nel mondo digitale. Un like a un contenuto altrui, per esempio, non è “un semplice like”, ma si traduce nella approvazione del contenuto specifico, con la diretta conseguenza che quello stesso contenuto al quale viene data approvazione, contribuisce a qualificare l'utente e a formarne la sua reputazione,

ossia la percezione che gli altri utenti hanno dello stesso. Si diviene pertanto, tipicamente, attori di comunicazioni rivolte a un pubblico molto vasto che definiscono sé stessi, pubblico diverso in termini di numerosità e di logica spazio-temporale da tutte quelle tipiche della vita offline, con tutti gli effetti che ne derivano e che molti autori stanno studiando anche in ottica di protezione dai rischi per la salute in generale⁵.

Non da ultimo devono essere affrontate le tematiche attinenti alla cybersecurity, ossia alla protezione delle informazioni e dei dispositivi. Manca totalmente, da questo punto di vista, la percezione dell'importanza di alti standard di sicurezza per proteggersi non solo online, ma anche offline, stante l'intima connessione dei due profili.

I dati che emergono dall'analisi degli incidenti informatici sono preoccupanti, non solo per quanto attiene al numero delle violazioni, in costante aumento, ma anche per le cause delle stesse. Si consideri, a tal riguardo, che la vulnerabilità più importante è data dalle password. Nel 2021 la password più utilizzata è stata 123456, con un tempo necessario per decifrarla pari a 1 secondo. Concludendo, quindi, è necessario agire su due diversi binari.

Da un lato è urgente intervenire sulla alfabetizzazione dei minori, con attività mirate che devono essere poste in essere non solo dai genitori, primi responsabili della formazione attinente agli strumenti che vengono forniti, ma anche dalla scuola, istituzione che deve farsi promotrice dell'uso corretto degli strumenti di cui richiede l'utilizzo per le proprie attività. Dall'altro è necessario intervenire analizzando i comportamenti errati che vengono tenuti online, sia dal punto di vista giuridico, come, per esempio, la violazione dei diritti dei singoli soggetti o la pubblicazione di

⁵ Si veda <https://www.who.int/docs/default-source/documents/g4dhdaa2a9f352b0445bafbc79ca799dce4d.pdf>.

contenuti senza le adeguate e necessarie autorizzazioni, sia dal punto di vista delle dinamiche comportamentali, con particolare attenzione ad atti che possano avere risvolti anche penali, come il cyberbullismo o il *revenge porn*, al fine di intervenire con interventi mirati per risolvere le singole problematiche da parte di enti e istituzioni che si occupano specificamente di cultura digitale.

Come già anticipato questo testo ha voluto fornire solo alcuni spunti di riflessione, e si rinvia a prossimi approfondimenti più focalizzati.

Bibliografia

Floridi I. (2009) *The Onlife Manifesto, Being Human in a Hyperconnected Era*, SpringerOpen.

Rapporto Clusit 2020, retrieved 18 agosto 2022 from <https://clusit.it/publicazioni/>.

Rapporto Clusit 2021, retrieved 18 agosto 2022 <https://clusit.it/publicazioni/>.

Rapporto eseguito da NordPass retrieved 18 agosto 2022 <https://nordpass.com/it/most-common-passwords-list/>.

Rapporto Save The Children, *Riscriviamo il futuro*, consultato da <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/campagne/riscriviamo-il-futuro>.