



ISSN: 2038-3282

Publicato il: luglio 2024

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it
Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

The use of digital dilemmas to promote digital citizenship education

L'uso dei dilemmi digitali per promuovere l'educazione alla cittadinanza digitale

di

Ylenia Falzone
Università degli Studi di Palermo
ylenia.falzone@unipa.it

Abstract:

This study is based on the current and renewed academic interest, as well as the growing body of research, regarding the use of moral dilemmas in the context of digital citizenship education. Specifically, it will discuss an activity conducted with 194 second-year university students enrolled in the Master's Degree in Primary Education Sciences in Palermo, during which digital moral dilemmas were created and presented. This was done to both identify the morally significant and virtuous aspects of digital life and to prepare students to face ethical situations online. The use of moral dilemmas facilitated the development of reflective moral reasoning, enabling the trainee students to cultivate a sense of ethical self-empowerment through autonomous decision-making.

Keywords: Digital citizenship, moral dilemmas, technologies, ethics, ethical empowerment.

Abstract:

Il presente studio si basa sull'attuale e rinnovato interesse accademico, nonché sulla crescente presenza di studi, riguardo l'uso dei dilemmi morali nell'ambito dell'educazione alla cittadinanza digitale. In particolare, sarà discussa un'attività svolta con 194 studenti universitari iscritti al secondo anno del Corso di Laurea Magistrale in Scienze della Formazione Primaria, durante la quale sono

stati creati e presentati dilemmi morali digitali per poter, da un lato, rilevare gli aspetti moralmente significativi e virtuosi della vita digitale, dall'altro, preparare gli studenti ad affrontare situazioni etiche online. L'uso dei dilemmi morali ha permesso di favorire la costruzione di un ragionamento morale riflessivo, che ha consentito agli studenti in formazione di sviluppare un senso di empowerment del sé etico attraverso un processo decisionale autonomo.

Parole chiave: cittadinanza digitale, dilemmi morali, tecnologie, etica, empowerment etico.

1. Cittadinanza digitale e educazione alla scelta morale

Poiché il panorama digitale trasforma sempre più ogni aspetto della nostra vita, la necessità di una comprensione globale della cittadinanza digitale è diventata fondamentale. Il concetto di cittadinanza digitale comprende non solo le competenze tecniche necessarie per navigare nel mondo digitale, ma anche le considerazioni etiche che devono essere prese in considerazione quando si interagisce con la tecnologia (Mahadir et al., 2021). Internet e gli strumenti digitali hanno determinato l'insorgere di significative preoccupazioni e gravi questioni etiche riguardanti l'abuso e l'uso improprio delle tecnologie digitali, che possono alimentare vizi secolari e favorire nuovi comportamenti immorali (Buckingham, 2020; Rivoltella, 2023). Considerati i rischi di Internet, le questioni etiche del web e le problematiche emerse da un uso inappropriato degli strumenti digitali, tutti aspetti racchiusi nel lato oscuro della rete, per i cittadini digitali, appare necessario, oltre che acquisire la competenza digitale, sviluppare le virtù della saggezza, per navigare e agire online in modo più saggio ed etico (La Marca et al., 2023; Polizzi & Harrison, 2020). Alla luce di queste preoccupazioni, emerge come accanto alla ridefinizione della cittadinanza digitale, è altrettanto necessaria una costante riflessione sull'etica, strettamente interconnessa con le tecnologie e in linea con l'esigenza di principi morali da applicare nel mondo virtuale (Felini, 2021; Fuentes & Berzosa, 2023). In particolare, per gli studenti che si muovono nel complesso panorama delle tecnologie digitali, è fondamentale sviluppare un forte senso di cittadinanza digitale, fondato su principi etici e su un atteggiamento morale riflessivo. È quindi essenziale che gli studenti, coltivino un atteggiamento morale riflessivo sulle loro interazioni digitali (Mahadir et al., 2021) e allo stesso tempo sulla formazione alla saggezza.

Abbiamo potuto sperimentare come l'aspetto etico può essere coltivato per dotare gli studenti delle conoscenze, delle competenze e dei valori necessari per interagire con gli strumenti e le piattaforme digitali in modo responsabile e civico. Gli studenti se aiutati a riflettere sulle conseguenze morali delle loro scelte (in rete), sviluppano una comprensione articolata dei diritti e delle responsabilità digitali su se stessi e sugli altri. Nell'era digitale, la virtù della saggezza in particolare, potrebbe permettere non solo un uso più consapevole dell'utilizzo delle tecnologie, ma un aiuto concreto per navigare online, compiendo scelte responsabili e vigilando con prudenza sulle minacce del web. La saggezza digitale si configura, infatti, come una meta virtù che coordina le altre virtù online e che consente di fare la cosa giusta al momento giusto quando si usa Internet (Polizzi & Harrison, 2022). In questa prospettiva, l'educazione alla cittadinanza digitale dovrebbe essere accompagnata da una formazione morale basata sulle virtù della saggezza, che consenta l'acquisizione e lo sviluppo di adeguati principi etici, in vista dell'assunzione di decisioni prudenti e dell'esercizio di una condotta consapevole, responsabile ed etica nell'ambiente digitale.

Alla luce di queste considerazioni, il presente contributo delinea un modello di intervento didattico basato sui principi della formazione alla saggezza, sostenuto dall'etica delle virtù, con l'intento di

promuovere la riflessione sulle esperienze quotidiane di vita online e sulle disposizioni necessarie da dover sviluppare affinché gli studenti siano stimolati a riflettere come agire in modo etico negli ambienti digitali. In questo articolo abbiamo utilizzato dilemmi digitali, che definiamo come situazioni spinose conseguenti alla diffusione di utilizzo delle tecnologie digitali, per stimolare negli studenti il pensiero critico e l'analisi delle conseguenze delle proprie azioni favorendo così una comprensione più profonda delle implicazioni morali e sociali della tecnologia. Questo processo riflessivo è stato applicato alla formazione sul giudizio etico, ossia il processo mediante cui scegliere un comportamento etico di fronte ad un dilemma morale.

2. Formare alla riflessività attraverso l'uso dei dilemmi digitali

Le questioni etiche dello sviluppo e dell'applicazione delle tecnologie sono al centro dell'attenzione e delle attività di molti ricercatori e istituzioni internazionali, che hanno portato alla creazione di numerose iniziative, laboratori e istituti di etica dell'informatica. Questa attenzione è recentemente aumentata con la diffusione di applicazioni di Intelligenza Artificiale (IA) anche nell'ambito dell'istruzione (Matusевич & Zadorozhna, 2023). La dimensione dell'eticità, strettamente interconnessa alla cittadinanza digitale, riguarda il modo in cui ci si rapporta con gli altri, il sapersi comportare in modo adeguato nel cyberspazio, l'agire avendo riguardo della tutela personale e del rispetto degli altri (Calvani et al., 2010). La tecno-etica, così come afferma De Mauro (2007), ovvero l'etica delle e per le tecnologie e le loro produzioni, è quell'insieme di norme, di valori, di criteri che regolano e consentono di giudicare l'uso della tecnologia rispetto al bene e al male. Essa si occupa pertanto del ruolo che i valori e i criteri svolgono nella scelta, nell'uso e nella diffusione delle tecnologie. Né buona, né cattiva e neppure neutrale, la tecnologia offre diverse opportunità e libera l'uomo da una serie di limiti, può tuttavia costituire anche una minaccia e, in quanto forma di potere, può essere utilizzata allo scopo di manipolare, sorvegliare e opprimere. La tecnologia ha, dunque, un intrinseco valore etico, in quanto strumento di espressione della libertà che permette di essere nel mondo attraverso la condizione e la dimensione artificiale che resta tuttavia pienamente umano. Tuttavia, la tecnologia deve essere sottoposta all'analisi morale, visti i possibili e ambivalenti effetti e considerati gli scopi della realtà individuale e collettiva. Rispetto a ciò, non si può non sottolineare la responsabilità personale non soltanto in relazione alle conseguenze derivanti dall'uso delle nuove tecnologie, ma anche del contesto relazionale e dell'ambiente all'interno del quale si trova a operare (Fabris, 2018). Nell'ambito di un'educazione alla cittadinanza digitale volta all'assunzione di decisioni e condotte etiche in ambienti virtuali, i docenti dovrebbero offrire un'adeguata formazione sul giudizio etico, ossia il processo mediante cui scegliere un comportamento etico di fronte ad un dilemma morale, e sull'intenzione comportamentale etica, cioè la tendenza ad intraprendere una particolare azione etica (Yoon, 2011). Concentrarsi sia sulle capacità che sulle disposizioni è fondamentale se miriamo ad aiutare i giovani studenti a prendere decisioni responsabili e moralmente valide ed adeguate alle loro vite connesse. L'uso dei dilemmi digitali, ossia simulare situazioni in cui l'uso della tecnologia pone delle sfide morali o etiche, è un metodo fondamentale per aiutare gli studenti a sviluppare la capacità di riconoscere e affrontare tali dilemmi in maniera ponderata e riflessiva, prima di compiere qualsiasi azione (James, 2014; Luo et al., 2023). Un dilemma digitale è una situazione delicata che può verificarsi nella vita digitale e non sempre ha una risposta ovvia, giusta o sbagliata. Riconoscere questa complessità aiuta a scavare nel disordine dei problemi reali che si devono affrontare e a elaborare azioni ponderate e realistiche. I dilemmi etici legati

all'intelligenza artificiale (IA) sono estremamente rilevanti a causa delle sue capacità straordinarie. Da una parte, i sistemi di IA offrono prestazioni di alta precisione ed efficienza, trasformando il nostro modo di svolgere molte attività. Dall'altra, queste capacità avanzate presentano vulnerabilità intrinseche che possono essere sfruttate per fini non etici, come il phishing o i deepfake (Vicari, 2024). Un recente studio (Harrison et al., 2018) ha valutato un programma scolastico innovativo che utilizzava dilemmi etici legati all'uso di Internet per migliorare la percezione delle virtù e il ragionamento morale tra gli studenti. I risultati hanno mostrato che gli studenti partecipanti al programma hanno evidenziato un significativo miglioramento nella loro capacità di riconoscere e valutare le virtù morali rispetto a un gruppo di controllo, confermando l'efficacia dell'approccio educativo adottato.

In linea con questi risultati, la ricerca di Hedayati-Mehdiabadi e colleghi (2019) ha dimostrato l'importanza della discussione online di schede contenenti dilemmi etici per il potenziamento del ragionamento morale. Queste evidenze supportano l'idea che l'integrazione di dilemmi etici digitali nei programmi educativi possa avere un impatto positivo sullo sviluppo delle competenze morali degli studenti, preparando meglio gli individui ad affrontare le sfide etiche della vita digitale moderna. In particolare, gli approcci educativi che incoraggiano la discussione e la riflessione critica su dilemmi etici possono promuovere una comprensione più sfumata e articolata delle questioni morali, facilitando lo sviluppo di cittadini digitali eticamente consapevoli e responsabili. Queste attività aiutano a contrastare l'indifferenza verso le questioni etiche e a rimuovere le "aree cieche" in cui tali preoccupazioni potrebbero essere trascurate nella vita quotidiana. Inoltre, preparano gli studenti ad affrontare situazioni reali in cui potrebbero incontrare sfide etiche, permettendo loro di essere maggiormente consapevoli e pronti a gestirle in modo appropriato. Presentare agli studenti un caso o una vignetta interessante è solo un primo passo per stimolare il pensiero etico, ma non basta. Gli interventi educativi basati su dilemmi sono efficaci quando gli studenti percepiscono i dilemmi come autentici e rilevanti per la loro vita reale. Inoltre, tali interventi funzionano meglio se le discussioni sono organizzate in modo tale da incoraggiare una riflessione più profonda e ampia (Weinstein & James, 2021). Attraverso la chiara comprensione di questi dilemmi digitali, gli studenti possono diventare cittadini digitali più informati e responsabili, prendendo decisioni in linea con i loro valori e il benessere delle comunità (Mahadir et al., 2021). Questi dilemmi possono sorgere in una varietà di contesti, dalla privacy online e dalla sicurezza dei dati all'impatto dei social media sulla salute e il benessere mentale. L'uso di dilemmi complessi segue una ricca tradizione nell'educazione morale, poiché richiede di esaminare principi etici come la giustizia, l'equità e il bene comune, che sono fondamentali per una cittadinanza digitale responsabile. Da questa tradizione emergono le principali direzioni dell'educazione morale. La dimensione etica si concentra sulla formazione di tratti caratteriali che definiscono il "membro tipico" di una comunità. Al contrario, la moralità è associata al giudizio riflessivo e al ragionamento morale. Pertanto, le due direzioni generali dell'educazione morale si manifestano sia nella promozione di abiti virtuosi, sia nello sviluppo delle capacità di ragionamento morale (Baldacci, 2023). L'abito virtuoso è una disposizione durevole, una propensione a sentire, pensare e agire in un certo modo. Nell'ambito dell'eticità, implica la formazione di abiti virtuosi apprezzati all'interno di una comunità (Aristotele, 1993). L'abito virtuoso funge da via, tuttavia l'essere umano può sospendere questa guida automatica per agire in modo riflessivo. La riflessione morale è stimolata da domande come "come devo agire?" e "qual è la cosa giusta da fare?".

Questa riflessione si manifesta nel ragionamento e nel giudizio morale, cercando ragioni per giustificare o delegittimare un'azione (Hare, 2006).

In una comunità, come quella universitaria, la riflessione morale non rimane solo a livello individuale ma si espande in discussioni sociali. Per rendere efficace l'educazione morale attraverso la discussione, è essenziale un'educazione alla discussione stessa, considerata una pratica tipica di una comunità democratica. Questo rappresenta un'educazione all'etica della discussione.

Il presente contributo mira a delineare un modello di intervento didattico fondato sui principi della formazione alla saggezza e sostenuto dall'etica delle virtù. La finalità principale è promuovere negli studenti una riflessione critica sulle loro esperienze quotidiane di vita online e sulle disposizioni necessarie per agire in modo etico negli ambienti digitali. L'uso di dilemmi digitali, infatti, permette di sviluppare una comprensione approfondita delle implicazioni morali e sociali dell'uso delle tecnologie e favorisce la formazione di studenti capaci di agire con saggezza e responsabilità negli ambienti digitali.

3. La ricerca: finalità e campione

La ricerca è stata condotta utilizzando un approccio di metodo misto che ha comportato la raccolta di dati qualitativi e quantitativi concomitanti per esplorare i comportamenti degli studenti in risposta ai dilemmi presentati, così da stimolare un ragionamento etico e morale riflessivo.

Nell'ambito delle attività del programma di ricerca, è stato sviluppato un progetto con un disegno esplorativo sequenziale volto a rilevare atteggiamenti, posizioni valoriali e comportamenti in relazione alla competenza etica degli studenti. È stato costruito un questionario per indagare il costrutto di *competenza etica* intesa come la capacità di discernere i valori che sottendono i propri atteggiamenti e comportamenti; giustificare le proprie decisioni rispetto ai giudizi di valore e alle strategie adottate in particolari situazioni, tenendo conto del contesto normativo, dei soggetti coinvolti e dell'oggetto culturale da apprendere; e collegare i problemi morali emergenti ai grandi temi etici della vita sociale (Damiano, 2007). Il problema centrale affrontato in questo lavoro riguarda la crescente necessità di educare gli studenti a comportarsi eticamente negli ambienti digitali. Con la diffusione sempre maggiore delle tecnologie digitali gli studenti si trovano frequentemente di fronte a situazioni complesse e moralmente ambigue. Queste situazioni richiedono non solo una buona padronanza tecnica, ma anche una solida formazione etica per essere gestite in modo responsabile. Dunque, ci siamo chiesti come poter promuovere la riflessione e il pensiero critico degli studenti riguardo alle loro esperienze online e alle implicazioni etiche delle loro azioni digitali e quali sono le dimensioni valoriali che lo studente riconosce come proprie e può attivare durante questo percorso? Per rispondere a queste domande, è stata utilizzata come tecnica di rilevazione la metodologia dei dilemmi morali (Marradi, 2005). Questo approccio, descritto come un nuovo metodo per indagare le dimensioni valoriali, consente di identificare le diverse posizioni che gli individui possono occupare lungo un continuum di valori. I dilemmi si presentano come episodi pensati per stimolare una reazione etica da parte dell'intervistato, inducendolo a prendere posizione e a esprimere le sue opzioni di valore in modo più spontaneo rispetto a una domanda diretta (Marradi, 2005). L'episodio permette all'intervistato di ancorare la situazione a una presa di posizione valoriale e quindi esprimere un giudizio.

Nel presente studio, in linea con il disegno di ricerca a metodo misto e data la numerosa campionatura prevista (194 casi), la tecnica delle interviste è stata adattata alla presentazione di dilemmi che sono

stati presentati come domande specifiche all'interno di un questionario somministrato ai partecipanti. Questo adattamento ha reso possibile gestire e raccogliere dati da un campione numeroso in modo più efficiente. Le risposte dei partecipanti sono state raccolte usando affermazioni specifiche, che rappresentano varie posizioni valoriali identificate negli studi di Marradi. Il questionario integra sezioni strutturate con domande predefinite e sezioni semi-strutturate con domande più aperte, permettendo ai partecipanti una certa libertà di risposta. Questo contributo presenta i risultati della sezione quantitativa.

Abbiamo specificatamente costruito nove storie, scenari contenuti dilemmi digitali legati ai nove elementi costituenti la cittadinanza digitale (accesso digitale, etichetta, diritti digitali, comunicazione digitale, alfabetizzazione digitale, commercio digitale, diritti e responsabilità digitali, sicurezza digitale e salute e benessere digitale) così come individuato da Ribble (2015).

Ogni dilemma ha un protagonista virtuale che non sempre agisce in modo moralmente adeguato.

Nella tabella seguente vengono riassunti gli scenari utilizzati al fine di offrire una visione completa della ricerca effettuata:

ACCESSO DIGITALE	<p>In un istituto scolastico il preside vorrebbe snellire le pratiche burocratiche scolastiche digitalizzando il sistema. Pertanto, vorrebbe che le famiglie completassero i moduli scolastici online, così da poter eliminare tutto il cartaceo e poter sistematizzare meglio le diverse pratiche.</p> <p>COMPORTAMENTO: Convinto di questa scelta, il preside fa mandare una nuova direttiva a tutte le famiglie, informando che i moduli cartacei non saranno più resi disponibili perché da quel momento saranno facilmente accessibili online, direttamente dal sito web della scuola.</p>
COMMERCIO DIGITALE	<p>Lisa vuole organizzare una festa a tema per i suoi amici e ha deciso di acquistare le decorazioni online. Ha poco tempo per l'organizzazione e non ha le idee chiare su come allestire la sala, ma vuole qualcosa che stupisca i suoi amici. Tuttavia, ha un budget limitato.</p> <p>COMPORTAMENTO: Durante la sua ricerca su internet, trova molte opzioni di decorazione, ma sono tutte molto care per il suo budget. Alla fine, trova un sito web in cui molte delle decorazioni (simili a quelle viste in altri siti) sono al 50% di sconto. Non conosce il sito, ma effettua subito l'ordine poiché il tempo stringe.</p>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE DIGITALE	<p>Ivan possiede un sito web che usa per condividere spunti e riflessioni sul proprio hobby, il giardinaggio. Il suo sito è come un portfolio che contiene informazioni utili in materia e consigli efficaci per gli appassionati; all'interno del sito è anche presente una sezione per il blog, in cui Ivan scambia pensieri e idee con gli utenti che visitano i suoi lavori.</p> <p>Ivan decide di condividere questo sito con un suo amico, Carlo, con cui condivide la passione per il giardinaggio. La gestione del sito in società permetterà di migliorare i contenuti pubblicati, e di interagire più velocemente con gli utenti.</p> <p>COMPORTAMENTO: Carlo una sera si trova a interagire con un utente, il quale però si mostra scettico su alcuni contenuti del loro sito, accusandoli di dare informazioni errate che provocano danni, a volte irrimediabili. Carlo si rende conto che la persona con cui interagisce non è competente in materia, per cui si arrabbia molto e inizia a insultarlo attraverso i commenti per mettere in luce la sua incompetenza.</p>
ETICHETTA DIGITALE	<p>Un gruppo di amici hanno una chat di gruppo su cui sono soliti scambiarsi informazioni e meme. Solitamente queste conversazioni riguardano i loro interessi comuni o l'organizzazione per le uscite. In questo gruppo, Simone ha iniziato a</p>

	<p>frequentare una ragazza, che ha anche presentato ai suoi amici. A Simone piace raccontare di questa ragazza ai suoi amici.</p> <p>COMPORTAMENTO: Un giorno Simone decide di inoltrare uno screenshot alla chat che ritraeva la sua ragazza in costume, per chiedere agli amici un parere sulla sua bellezza.</p>
ALFABETIZZAZIONE DIGITALE	<p>Vanessa ama navigare su internet e trascorre molta parte del suo tempo libero sui social network. Dopo essersi iscritta sui social, ha perso l'abitudine di leggere i giornali o seguire i telegiornali, pratica che prima faceva ogni sera. Attraverso i social riesce a tenersi informata in ogni momento, segue le notizie locali, ma anche internazionali; infatti, segue molte pagine che regolarmente pubblicano notizie dell'ultimo minuto. Un giorno, legge una notizia sui vaccini per il SARS-Cov-2, secondo cui i vaccini della quarta dose sono inefficaci contro le nuove varianti.</p> <p>COMPORTAMENTO: Vanessa, scettica già sulla funzionalità dei vaccini, decide di condividere immediatamente la notizia così anche i suoi amici potranno informarsi a riguardo.</p>
SALUTE E BENESSERE DIGITALE	<p>Mattia ha compiuto da poco 18 anni e adora giocare ai videogiochi. Per il suo diciottesimo compleanno, infatti, i genitori gli hanno regalato una console di ultima generazione e dei videogiochi di avventura. Mattia ha iniziato a chiudersi nella sua stanza per completare le missioni. Questo entusiasmo nel gioco, però, lo ha portato a perdere la cognizione del tempo (fino a giocare a tarda notte), e a isolarsi dai suoi amici, che spesso gli chiedono di trascorrere del tempo insieme.</p> <p>COMPORTAMENTO: Un pomeriggio, mentre Mattia era molto preso dal suo gioco, riceve una chiamata da un amico che lo invita per uscire. Mattia alle prese con un importante momento del suo gioco, sentendosi distratto dall'amico, rifiuta frettolosamente l'invito chiudendo la telefonata, senza più richiamare.</p>
LEGGE DIGITALE	<p>Chiara stava scrivendo una tesina per il corso di biologia. Diverse fonti che ha trovato su siti Web e in articoli di riviste le hanno fornito alcune idee davvero utili sull'argomento. Ha preso appunti da quelle fonti, assemblando una grande quantità di informazioni rilevanti per il suo lavoro. Quando si è trattato di scrivere il suo articolo, si è resa conto di aver dimenticato di registrare le citazioni delle ultime fonti trovate. Si stava avvicinando la scadenza e non ebbe il tempo di cercare le informazioni sulla citazione.</p> <p>COMPORTAMENTO: Chiara sentiva che il suo articolo non avrebbe funzionato senza questi fatti, scoperte e idee che aveva trovato nel Web e quindi ha deciso di mantenerli nella tesina, ma senza le citazioni. Ha incluso tutte le citazioni per gli altri articoli di giornale.</p>
DIRITTI E RESPONSABILITÀ DIGITALE	<p>Luca ha registrato un video umiliante che ritrae Alessio in una situazione imbarazzante e voleva pubblicarlo sulla sua storia Instagram affinché tutti lo vedessero. Alessio si sentiva mortificato e ha chiesto a Luca di fermarsi e togliere il video. Luca non gli ha prestato ascolto.</p> <p>COMPORTAMENTO: Luca ha condiviso il video nel suo profilo Instagram e TikTok e ha ricevuto commenti e like da moltissime persone, descrivendo il video esilarante. Il giorno dopo, sembrava che tutti a scuola avessero visto il video.</p>
SICUREZZA DIGITALE E PRIVACY	<p>Un giorno, Tina ha ricevuto un'e-mail da una famosa società di giochi online. Secondo la posta, la società era disposta a offrirle un coupon per giocare gratuitamente a uno dei famosi giochi della società. Per ottenere il coupon Tina doveva semplicemente registrarsi sul sito Web della società. Tina, che adora giocare online, ha visitato il sito, si è registrata come membro e si è divertita con il gioco per un mese.</p> <p>Dopo un mese, l'azienda del gioco ha inviato un'altra e-mail a Tina per darle un suggerimento: l'azienda le ha chiesto di fornire l'elenco dei nomi e degli indirizzi di posta dei suoi amici in cambio del gioco gratuito per un altro mese.</p>

COMPORTAMENTO: Tina decide di fornire l'elenco perché sicura che agli amici avrebbe fatto piacere ricevere il gioco gratuitamente.
--

Tab. 1 – Dilemmi digitali usati nello studio

L'attività, svolta con 194 studenti universitari iscritti al secondo anno del Corso di Laurea Magistrale in Scienze della Formazione Primaria, è stata valutata con una serie di domande riguardanti l'azione, inclusa la sua eticità complessiva per ogni scenario presentato. L'obiettivo è stato quello di incoraggiare a considerare come utilizzare la tecnologia in modo appropriato e creare un livello di comfort con le idee di cittadinanza digitale.

L'uso dei dilemmi nel contesto di questo studio può aiutare a notare gli aspetti moralmente rilevanti e virtuosi della vita digitale; preparare a situazioni etiche online che si potrebbero incontrare e in cui prendere una decisione sull'appropriata linea d'azione morale

Gli item utilizzati richiedono semplicemente ai partecipanti di esprimere le loro opinioni sugli scenari etici di Internet e sono stati organizzati in quattro dimensioni principali esplorare diverse dimensioni del comportamento degli studenti, dalle considerazioni culturali e personali al giudizio morale e etico, alla prudenza e alle conseguenze delle azioni, all'influenza sociale e alle decisioni personali (Tabella 2).

Il questionario utilizzato è costituito da 4 scale:

- *Relativismo* (La convinzione che un comportamento su Internet sia sempre culturalmente o tradizionalmente accettabile e comprende tre item n. 1, 2 e 7),
- *Deontologia* (La convinzione che ogni comportamento su Internet sia moralmente giusto e non violi le regole, item n. 6, 8, 12),
- *Utilitarismo* (La convinzione che un'azione su Internet massimizzi i benefici per più di una persona, i concentra sull'analisi delle conseguenze delle azioni digitali e sull'ottimizzazione del risultato positivo per la comunità online, item n. 3, 4, 5)
- *Giustizia* (La convinzione che un atto su Internet sia giusto ed equo, item 11, 9 e 10).

Ciascuna di queste scale fa riferimento ad un particolare framework che abbiamo ritenuto importante per affrontare le decisioni etiche nel contesto digitale, con diverse enfasi su aspetti come le norme culturali, i doveri morali, le conseguenze utilitaristiche, il discernimento personale e l'accettabilità sociale. Per la costruzione degli item abbiamo fatto riferimento allo studio condotto da Yoon (2011) e da Jafarkarimi e colleghi (2016).

Per misurare gli item è stata utilizzata una scala Likert a sette punti in cui 1 indica "completamente in disaccordo" e 7 "completamente d'accordo".

1	Il comportamento adottato è culturalmente accettabile
2	Il comportamento adottato è accettabile secondo i miei valori
3	Il comportamento adottato è prudente
4	Il comportamento adottato massimizza i benefici e minimizza i danni
5	Il comportamento adottato non viola le mie idee di equità
6	Il comportamento adottato è moralmente giusto
7	Il comportamento adottato è accettabile
8	Il comportamento adottato è etico/responsabile
9	Nella situazione descritta avrei agito allo stesso modo
10	La decisione di X è saggia
11	Se facessi come X, la maggior parte delle persone importanti per me approverebbe.
12	Secondo me è moralmente sbagliato fare come ha fatto X.

Tab. 2 - Item questionario

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XVI - n. 3, 2024

www.qtimes.it

Doi: 10.14668/QTimes_16374

4. Analisi e discussione dei dati

Una volta puliti e organizzati i dati tramite Excel, sono stati importati e analizzati su Jamovi 2.3.28.0. Di seguito vengono riportate le medie delle quattro dimensioni del questionario (Tabella 3). Questo approccio è stato adottato per fornire una rappresentazione sintetica e aggregata delle risposte dei partecipanti su ciascuna delle dimensioni esaminate, permettendo così una valutazione generale delle tendenze e dei livelli di accettazione o riflessione su tematiche etiche specifiche in contesti digitali.

Dimensioni	Scenari dilemmi digitali								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Relativismo	4.66	3.44	1.57	1.51	2.98	1.59	2.59	1.24	1.70
Deontologia	4.18	3.03	1.73	1.75	2.91	1.79	2.47	1.50	1.90
Utilitarismo	4.16	2.67	1.55	1.40	2.61	1.60	2.26	1.31	1.61
Giudizio etico	3.98	2.29	1.38	1.33	2.38	1.32	2.22	1.11	1.39

Tab. 3 - Media dei punteggi per ciascuna dimensione: I punteggi riflettono la valutazione di come ciascuna dimensione etica viene considerata nei 9 dilemmi digitali presentati.

La ricerca ha esplorato le opinioni dei partecipanti riguardo agli scenari etici presenti su Internet attraverso quattro dimensioni chiave: relativismo, deontologia, utilitarismo e giudizio etico. Queste dimensioni mirano a cogliere diversi aspetti del comportamento degli studenti, dalle considerazioni culturali e personali al loro giudizio morale ed etico, dalla prudenza nelle azioni alle conseguenze di queste decisioni, fino all'influenza sociale e alle scelte individuali. Da questi risultati emerge che i quattro framework hanno effetti diversi sul processo decisionale degli studenti in base alla particolare situazione etica presentata, sebbene in generale hanno adottato una filosofia morale mista per giudicare tutti gli scenari.

Il *relativismo*, con una media di valutazione più alta rispetto alle altre dimensioni, riflette la tendenza dei partecipanti a percepire il comportamento su Internet come culturalmente relativo, variando notevolmente tra diversi contesti e norme culturali. Questo può indicare una sensibilità verso la diversità culturale e normativa nel contesto digitale, dove le regole possono variare significativamente in base a diversi fattori. Tuttavia, la variazione nelle valutazioni nei vari scenari indica anche una riflessione critica sulla relatività culturale delle azioni online.

La *deontologia* emerge con un alto livello di considerazione morale riguardo alla correttezza e al rispetto delle regole stabilite, mostrando una costante preoccupazione per l'aderenza ai principi etici e normativi.

L'alta media di valutazione in questa dimensione suggerisce un forte senso di obbligo morale tra i partecipanti. Questo riflette una preoccupazione costante per la correttezza e il rispetto delle regole stabilite, sia nell'ambito digitale che oltre. La variazione tra i punteggi dimostra una solida base di principi etici su cui i partecipanti basano le loro valutazioni delle situazioni etiche online.

L'approccio utilitaristico riflette una strategia decisionale incentrata sulla massimizzazione dei risultati positivi per il maggior numero di persone possibili. La variazione nei punteggi suggerisce una valutazione equilibrata delle implicazioni etiche delle azioni digitali.

Infine, il *giudizio etico* evidenzia un'analisi critica delle situazioni morali, valutando attentamente le implicazioni etiche delle decisioni personali nell'ambiente digitale.

Questi dati che indicano una diversità di approcci etici ma anche la complessità delle considerazioni morali che circondano l'uso di Internet, suggeriscono l'importanza di una riflessione approfondita e

di programmi educativi che incoraggino la consapevolezza etica e la responsabilità digitale tra gli studenti. Infatti, gli effetti socioculturali identificati in questo studio (relativismo) sembrano esercitare un'influenza maggiore sul giudizio etico rispetto agli obblighi morali o contrattuali (deontologia). Questi effetti suggeriscono che, per contrastare il comportamento non etico su Internet, è più efficace educare attivamente gli studenti sui danni e le conseguenze del comportamento scorretto piuttosto che enfatizzare semplicemente l'importanza dell'impegno morale e sociale.

Conclusioni

La ricerca condotta pone in luce la complessità riscontrata nell'indagare empiricamente la dimensione morale e i relativi costrutti che sono stati considerati e che si pongono in relazione con essa. Le modalità di pensiero, i valori di riferimento recano in sé una serie di criticità riscontrabili nell'inadeguatezza dei termini che, in quanto contraddistinti da sfumature morali, etiche, sociali, non risultano mai essere neutri. A partire da tale premessa, il percorso realizzato si configura come un primo passo, un tentativo, di costruire percorsi di formazione che, rivolgendosi agli studenti, comprendessero anche dispositivi conoscitivi finalizzati sia a rilevare le loro opinioni in merito alla complessità morale, sia ad aprire spazi di riflessione a partire dai dispositivi stessi.

I dilemmi stimolo proposte, evocano contesti e quotidianità che spingono alla riflessione in merito sia alle proprie opinioni, non sempre consapevoli, sia ai propri atteggiamenti nell'affrontare quei problemi complessi che si presentano e che spesso stanno alla base delle questioni di carattere morale. Nonostante i limiti intrinseci di una ricerca di questo tipo, che necessita di affrontare concetti caratterizzati da ambiguità semantica e operare nell'ambito complesso dell'educazione alla cittadinanza digitale, è possibile trarre indicazioni significative per una riflessione sia teorica che pratica. Questo contesto richiede la formulazione di percorsi formativi e didattici che considerino le sfumature sociali e culturali degli argomenti trattati, senza pretendere di generalizzare le conclusioni. Sulla base dei risultati preliminari di questo studio, che devono essere integrati con i dati qualitativi ottenuti, è emerso che gli studenti, sempre più coinvolti in questioni etico-sociali complesse legate all'uso delle tecnologie, mostrano differenze significative e interconnessioni nelle loro posizioni. Questi elementi offrono spunti utili e praticabili per orientare la progettazione di programmi educativi mirati alla cittadinanza digitale. Lo studio ha rilevato che il coinvolgimento in discussioni strutturate su dilemmi etici può favorire una più profonda riflessione morale e una maggiore capacità di risolvere problemi etici complessi. La tecnologia rappresenta un'arma a doppio taglio: se da una parte offre opportunità di progresso e soluzioni a una molteplicità di problemi, dall'altra porta in sé il rischio di essere utilizzata per scopi distruttivi, arrivando persino a costituire una minaccia per l'esistenza stessa dell'umanità. Questo paradosso etico nasce dalla natura ambivalente della tecnologia, capace di essere impiegata per il bene o per il male a seconda delle intenzioni di chi la sviluppa e di chi la utilizza. In essenza, la tecnologia è uno strumento moralmente neutro: le sue implicazioni etiche sono determinate da chi la progetta, la implementa e la adopera. La responsabilità morale ricade, quindi, sulle persone che maneggiano questi strumenti, non sulla tecnologia in sé.

Riferimenti bibliografici:

Aristotele (1993). *Metafisica*. Milano: Vita e Pensiero.

Baldacci, M. (2023). Insegnanti e curriculum etico-sociale. In *Phronèsis. Coltivare la competenza etica* (Vol. 1, pp. 147-152). FrancoAngeli.

- Buchholz, B. A., DeHart, J., & Moorman, G. (2020). Digital citizenship during a global pandemic: Moving beyond digital literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 64(1), 11-17.
- Buckingham, D. (2020). Epilogue: Rethinking digital literacy: Media education in the age of digital capitalism. *Digital Education Review*, (37), 230-239.
- Calvani, A., Fini, A., & Ranieri, M. (2010). *La competenza digitale nella scuola. Modelli e strumenti per valutarla e svilupparla*. Trento: Erikson.
- De Mauro, T. (2007). La parola: tecnoetica. in *Internazionale*.
- Dennis M., Harrison T. (2021). *Unique ethical challenges for the 21st century: Online technology and virtue education*. *Journal of Moral Education*, 50(3), 2021, 251-266, DOI: 10.1080/03057240.2020.1781071
- Fabris, A. (2018). *Etica per le tecnologie della comunicazione e dell'informazione*. Roma: Carocci Editore.
- Felini, D. (2021). Educazione morale scolastica: l'approccio della Character education. *STUDIUM EDUCATIONIS-Rivista semestrale per le professioni educative*, (1), 006-016.
- Fuentes, J. L., & Berzosa, J. V. (2023). New digital virtues or virtues for the digital context. Do we need a new model of character education?. *Revista Española de Pedagogía*, 81(284), 15.
- Hare, R.M. (2006). *Scegliere un'etica*. Bologna: Il Mulino.
- Harrison, T. (2022). A new educational model for online flourishing: A pragmatic approach to integrating moral theory for cyber-flourishing. *Pastoral Care in Education*, 40(2), 128-151.
- Harrison, T., Burns, E., & Moller, F. (2018). Teaching character: Cultivating virtue perception and virtue reasoning through the curriculum. *Educational Review*, 72(5), 617-634. <https://doi.org/10.1080/00131911.2018.1538937>
- Hedayati Mehdiabadi, A., James, J., & Svihla, V. (2019, January). Ethical reasoning in first-year engineering design. In *Proceedings of the ASEE 126th Annual Conference and Exhibition*.
- Jafarkarimi, H., Sim, A.T.H., Saadatdoost, R., & Hee, J.M. (2016). Designing a scenario-based questionnaire to assess behavioral intention in social networking sites' ethical dilemmas. In *Blurring the Boundaries Through Digital Innovation* (pp. 145-159). Springer, Cham.
- James, C. (2014). *Disconnected: Youth, new media, and the ethics gap*. MIT Press.
- La Marca A., Gulbay E., Falzone Y. (2023). Digital Wisdom Development and Self-reflection of Teacher Candidates. In G. Fulantelli, D. Burgos, G. Casalino, M. Cimitile, G. Lo Bosco, D. Taibi (a cura di), *Higher Education Learning Methodologies and Technologies Online* (pp. 471-484). Berlino: Springer. [10.1007/978-3-031-29800-4_36].
- Luo, Y. F., Zhang, S., Yang, S. C., & Huang, C. L. (2023). Students' judgments on different cyberbullying incidents: The relationship between moral philosophy and intention to engage. *European Journal of Psychology of Education*, 38(3), 989-1009.
- Mahadir, N. B., Baharudin, N. H., & Ibrahim, N. N. (2021). Digital Citizenship Skills among Undergraduate Students in Malaysia: A Preliminary Study. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 835-844.
- Marradi, A. (2005). *Raccontar storie. Un nuovo metodo per indagare sui valori*. Roma: Carocci.
- Matusevych, T., & Zadorozhna, O. (2023). Innovative Approaches in Citizenship Education Research: Conceptual Perspectives and Ethical Cautions. *Studia Warmińskie*, 60, 93-103.
- Polizzi G., Harrison T. (2022). Wisdom in the digital age: a conceptual and practical framework for understanding and cultivating cyber-wisdom. *Ethics and Information Technology*, 24(16). <https://doi.org/10.1007/s10676-022-09640-3>

- Polizzi, G., & Harrison, T. (2020). *Integrating cyber-wisdom education into the school curriculum*. Birmingham: The Jubilee Centre for Character and Virtues (Insight Series), University of Birmingham.
- Ribble, M (2015). Digital Citizenship in schools: Nine elements all students should know. *International Society for Technology in Education*, 3rd edition.
- Rivoltella, P. C. (2023). Cittadinanza digitale e nuove emergenze educative. *DIRIGERE SCUOLE*, 9(2), 51-55.
- Vicari, S. (2024). Guida etica all'intelligenza artificiale. Una nuova sfida per tutti Proteggere gli oceani per un pianeta sostenibile, *Economia & Management*, 1(48).
- Weinstein, E., & James, C. (2021). Leaning into digital dilemmas: How educators' perspectives can inform new civics education. *Teachers College Record*, 123(11), 38-56.
- Yoon C. (2011). Ethical decision-making in the internet context: Development and test of an initial model based on moral philosophy. *Computers in Human Behavior*, 27(6), 2401–2409.