

ISSN2611-4259

ICTED

MAGAZINE

ANNO VI - N. 3 - OTTOBRE 2023

EDITORIALE

Innovazione Tecnologica e Infanzia
PAG. 4

Didattica e Tecnologie

Crescere con la tecnologia nella
scuola dell'infanzia
PAG. 24

Generazioni a Confronto

Il Passato è sempre il Futuro
PAG. 6

Dalle Scuole

Intelligenza Artificiale,
istruzione e disabilità
PAG. 15

ICT News

Il digitale nella gestione delle
Scuole: nuove "abitanze" ed
ecosistemi di apprendimento
PAG. 29

WWW.ICTEDMAGAZINE.COM

ICTEDMAGAZINE

Information Communication
Technologies Education Magazine
Periodico delle Tecnologie della
Comunicazione e dell'Informazione per
l'Istruzione e la Formazione
Registrazione al n.157
del Registro Stampa presso
il Tribunale di Catanzaro del 27/09/2004
ISSN 2611-4259 ICT Ed Magazine (on line)

Rivista trimestrale
Anno VI- N° 3 - OTTOBRE 2023
Data di pubblicazione: ottobre 2023

Via Pitagora, 46 – 88050 Vallefiorita (CZ)

DIRETTORE RESPONSABILE EDITORE-RESPONSABILE INTELLETTUALE

Luigi A. Macri
direzione@ictedmagazine.com

EDITING E REVISIONE EDITORIALE

Maria Brutto

REDAZIONE - COLLABORATORI

Claudia Ambrosio
Giovanna Brutto
Maria Brutto
Mario Catalano
Eleonora Converti
Ippolita Gallo
Paolo Preianò
Ludovica Zoccali
Raimonda Bruno
Anna Rita Colella
Marco Di Paolo
Federica Giandinoto
Massimiliano Nespola
Fabrizio Pennino
Luigi Pirillo
Claudia Rotondo
Giuseppe Sangeniti

WEBMASTER

Web Site Assistant

IMPAGINAZIONE E GRAFICA

CSV Calabria Centro

ICTED MAGAZINE



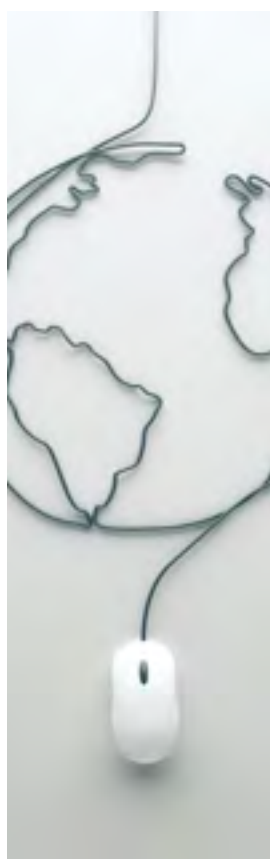
ICTEDMagazine è un periodico trimestrale, in formato digitale, delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per l'istruzione e la formazione; un progetto editoriale che vede impegnati docenti, genitori, tecnici, esperti e professionisti delle diverse categorie del sapere. Il nostro obiettivo è di contribuire a migliorare la consapevolezza dei genitori e della Società tutta, relativamente alle problematiche legate all'uso delle tecnologie con particolare attenzione ai minori, agli studenti, ed a tutti coloro che vivono una condizione sociale debole. Vengono, inoltre, trattati temi che riguardano la sicurezza e la protezione del proprio computer dai continui attacchi esterni nonché indicazioni a docenti e studenti su

tematiche relative a istruzione, formazione, didattica e orientamento scolastico. Altre sezioni, su tematiche relative a ricerca e innovazione, scienze e saperi, rischi di dipendenza dalla rete, robotica educativa e informatica forense, intendono offrire approfondimenti che coronano una visione interdisciplinare orientata ad una prospettiva olistica del Sapere.

Il materiale inviato non si restituisce, anche se non pubblicato. I contenuti degli articoli non redazionali impegnano i soli autori. Ai sensi dell'art. 6 - L. n.663 del 22/04/1941 è vietata la riproduzione totale o parziale senza l'autorizzazione degli autori o senza citarne le fonti.

Tutti i diritti riservati
www.ictedmagazine.com © 2022





sommario

4 Editoriale

Innovazione Tecnologica e Infanzia - di Luigi A. Macrì

6 Generazioni a confronto

Sedurre e abbandonare - ghosting e parole non dette - di Raimonda Bruno

Il videogame tra scuola e lavoro - di Fabrizio Pennino

Il Passato è sempre il Futuro - di Paolo Preianò

11 Didattica e Tecnologie

Intercultura e nuove tecnologie "I Care - L'accoglienza inizia dalle parole" - di Luigi Pirillo

Crescere con la tecnologia nella scuola dell'infanzia - di Mario Catalano

Educare ai Nuovi Linguaggi - di Anna Rita Colella

Didattica Innovativa e Cultura della Progettazione - di Marco Di Paolo

26 Dalle Scuole

Booktrailer: presentazione in video di un libro - di Claudia Rotondo

Intelligenza Artificiale, istruzione e disabilità - di Giuseppe Sangeniti

32 Intelligenza Artificiale e Nuove Frontiere

Rapimenti virtuali e Intelligenza Artificiale - di Claudia Ambrosio

Inclusione sociale e tecnologia - di Brutto Giovanna

Aspetti etici dell'Intelligenza Artificiale: verso una normativa europea - di Eleonora Converti

39 Tecnologie, Genitori e Minori

Meno digitale nelle scuole materne svedesi - di Massimiliano Nespola

41 ICT News

Quando web e social network diventano l'anticamera della violenza - di Federica Giandinoto

Il digitale nella gestione delle Scuole: nuove "abitanze" ed ecosistemi di apprendimento - di Ludovica Zoccali



INNOVAZIONE TECNOLOGICA E INFANZIA

di Luigi A. Macrì

Relativamente all'uso delle tecnologie da parte dei minori, i nodi stanno venendo al pettine, sebbene già dalla fine degli anni Novanta l'Organizzazione Mondiale della Sanità e l'Accademia Americana dei Pediatri sconsigliavano, e lo sconsigliano tuttora, l'esposizione precoce dei bambini davanti ad uno schermo video, concetto ribadito dalle linee guida dell'O.M.S. dello scorso aprile su attività fisica, comportamento sedentario e sonno dei bambini sotto i 5 anni.

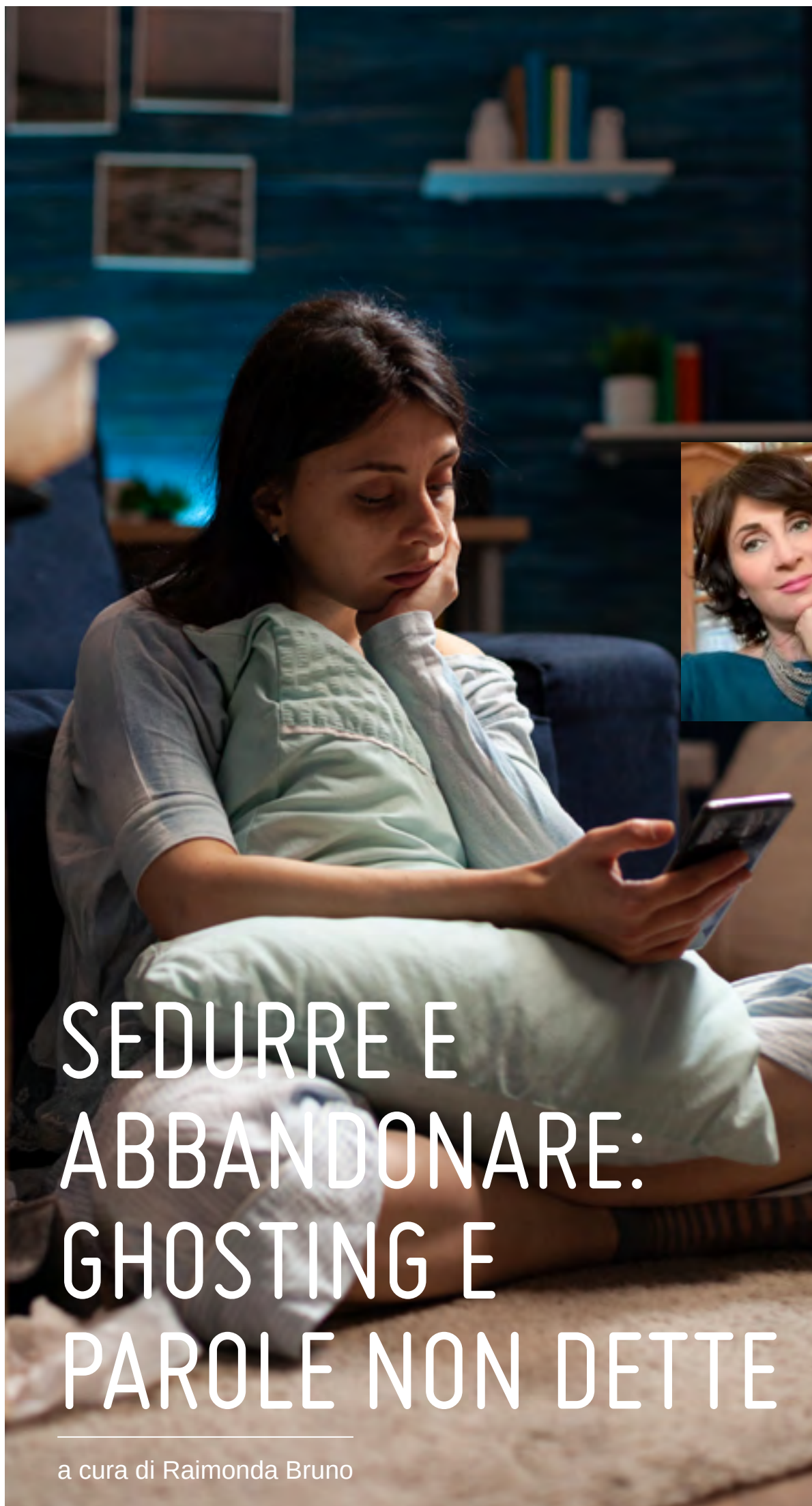
Su questo tema abbiamo scritto diversi articoli e abbiamo anche inserito nel sito www.ictedmagazine.com una categoria dedicata denominata "Tecnologie, Genitori, Minori".

In questi anni abbiamo visto un grande attivismo e una grande quantità di risorse economiche volte ad implementare le dotazioni tecnologiche delle scuole.

La necessaria attività di formazione ed aggiornamento dei docenti non è certamente sufficiente sebbene ci siano buone pratiche e ottimi docenti che si impegnano e si sforzano a coniugare una didattica di qualità, intesa come efficace per gli obiettivi formativi ed educativi, con le innovazioni tecnologiche.

In questo numero presentiamo il lavoro che un nostro redattore e docente ha realizzato nella sua scuola in un articolo dal titolo "crescere con la tecnologia nella scuola dell'infanzia". L'autore illustra motivazioni e quadri teorici di riferimento ed esperienze concrete di un progetto per la formazione del pensiero computazionale e della creatività che ha realizzato nel corso dell'anno scolastico 2022-2023,





SEDURRE E ABBANDONARE: GHOSTING E PAROLE NON DETTE

a cura di Raimonda Bruno

Non rispondere alle chiamate, ai messaggi, alle email. Smettere di interagire, cancellare o bloccare sui social. Insomma sparire, anche se tutto sembrava andare bene. Questo è il ghosting, pratica di abbandono nata con i social, le app di incontri e le piattaforme di messaggistica assai diffusi tra i Millenials, che così chiudono rapporti di amicizia e di amore senza avere il coraggio di chiuderli davvero, decidendo di sparire senza dare spiegazioni e senza nemmeno comunicare la loro decisione all'altra persona, non assumendosi la responsabilità dell'interruzione 'dal vivo' di una relazione.



Certo, sedurre e abbandonare è una pratica vecchia come il mondo, ma senza dubbio la comunicazione via Internet e la cessione alla rete di un ruolo centrale all'interno delle relazioni affettive, che tra i Millenials spesso si sviluppano in assenza di un rapporto diretto, hanno reso assai più facile sparire nel nulla rispetto al passato. Questo accade perché, non sussistendo per chi è cresciuto dalla seconda metà degli anni '90 in poi alcuna differenza sostanziale tra il parlarsi dal vivo rispetto al parlarsi a distanza e venendo quest'ultima modalità spesso preferita alla prima, fare ghosting è percepito come un metodo innocuo e pressoché indolore per interrompere una relazione.

Il fenomeno è endemico soprattutto tra la popolazione giovanile in quanto essa trova il suo habitat comunicativo nei social network tramite lo smartphone: i dati emersi da una ricerca del 2022 condotta da Paola De Rose e Caterina Marano dell'Unità Operativa di Neuropsichiatria dell'Infanzia e

I VIDEOGAME: TRA SCUOLA E LAVORO

a cura di Fabrizio Pennino

È possibile educare l'Italia all'arte dei videogame?

I pre-giudizi sono delle strutture mentali volte alla comprensione di ciò che ci circonda. Attorno al mondo dei videogame ruotano tanti pregiudizi e falsi miti.

Cosa sono i videogame? Sono un media come il cinema, la fumettistica o la fotografia; un mezzo attraverso il quale esprimere una storia o un'esperienza.

Come qualsiasi media si suddivide in categorie e generi:

- i building game: dove è possibile dare spazio alla creatività tramite costruzioni;
- gli MMO (Massively multiplayer online game): dei giochi in cui si incontrano un elevato numero di compagni videogiocatori;
- i GDR (giochi di ruolo): all'interno dei quali la storia o le statistiche di gioco sono modificabili;
- gli open world: dei giochi fatti da un mondo vastissimo da esplorare e conquistare...

L'OMS, tuttavia, definisce le esperienze videoludiche in due modi agli antipodi: da un lato riconosce l'esistenza del "gaming disorder", una vera e propria patologia che comporta "il fatto che anche quando si manifestano le conseguenze negative dei comportamenti non si riesce a controllarli – continua Vladimir Poznyak, psichiatra dell'OMS – e il fatto che implica problemi nella vita personale, familiare e sociale, con impatti anche fisici, dai disturbi del sonno ai problemi alimentari." Dunque, un



qualcosa di reale e diagnosticabile. Dall'altro, spinge per implementare i videogiochi come mezzo per socializzare a distanza e come strumento da utilizzare all'interno delle scuole. In Polonia, ad esempio, per l'anno scolastico 2020/2021 è stato introdotto "This war of Mine", un gioco single-player dove si vive la guerra dal punto di vista di un civile e non di un soldato o di generale, come possibile strumento educativo, attraverso il quale insegnare la storia in primis ma anche la filosofia e l'etica.

Infine, giochi come EA FC 24 o Rocket League sono diventati non solo un mero passatempo ma un vero e proprio lavoro, tramite live streaming o gameplay pre-registrati o tramite la partecipazione a campionati o competizioni internazionali chiamati "egames".

L'european schoolnet (un'unione di 34 ministri dell'istruzione con base a Bruxelles), infatti, ha redatto un manuale che potrebbe fungere da programma scolastico qualora il "videogame" fosse oggetto di studio. Bisogna rendere consapevoli della pericolosità dello strumento ma anche delle sue potenzialità, bisogna capire le funzionalità d'ogni categoria di gioco per poterla sfruttare al meglio e bisogna creare un percorso per gli studenti interessati a creare una carriera e un lavoro basandosi sui videogiochi. Difatti gli "electronic sports" sono ormai da tempo una realtà affermata grazie a grandi multinazionali come l'Electronics Sports League (ESL) o la Blizzard Entertainment che organizzano tornei, competizioni e campionati a livello locale, regionale e nazionale. Rappresentano da un lato un'occasione d'oro per gli sviluppatori dei giochi che hanno la possibilità di far conoscere il proprio prodotto ad un gran numero di spettatori, dall'altro per molti giovani e talentuosi videogiocatori una realtà lavorativa promettente e significativa. Dunque, un mondo nuovo e ancora tutto da scoprire, pieno di pregiudizi e disinformazione, ma che è importante conoscere e far conoscere.

Le immagini di questo articolo sono stati prodotti dall'Intelligenza Artificiale a seguito di istruzioni dell'autore.



IL PASSATO È SEMPRE FUTURO

a cura di Paolo Preianò



idioma appena udito non faceva che confermarci il disaccordo. C'era una condizione passata in cui si parlava "in un certo modo" ed una presente in cui la sintassi è stata fortemente prelevata dalle moderne tecnologie telematiche. Questa modifica, a parere di chi scrive, è irreversibile. Forse potrebbe modificarsi ancora ma dubito che si possa ritornare al passato abrogando

di diritto tutto l'accumulato degli ultimi decenni.

Ma non è tutto. Perché noi dobbiamo fare i conti con una duplice condizione:

- l'intelligenza artificiale cresce esponenzialmente
- l'intelligenza umana decresce esponenzialmente

Ci sarà, pertanto, un momento in cui la decrescita dell'intelletto umano sarà tale da necessitare del supporto della tecnologia per poter svolgere compiti che prima riusciva tranquillamente a fare da sé. Non ci credete? Provate oggi a mettervi in auto verso una grande città metropolitana senza navigatore! Eppure vi era un tempo in cui l'autista riusciva a farcela da solo, magari impiegando un po' di tempo in più, chiedendo a qualche passante indicazioni, ma raggiungeva lo scopo. Ebbene, studi di qualche anno fa hanno dimostrato che proprio l'area del cervello deputata all'orientamento negli ultimi anni ha subito un lento (ma inesorabile) degrado e tutto questo è dovuto al fatto che abbiamo cessato di allenarla affidandoci al navigatore del quale parlavamo poco fa. Se questo processo continuerà per il linguaggio, per la lettura, per la scrittura manuale, per il disegno e per tutto il resto è chiaro che ciò che ci rende ancora superiori alle macchine, la nostra mente, subirà un tacitamento che ci porterà ad esserne dipendenti. In tale logica il passato è sempre futuro proprio perché già oggi riceviamo degli allarmi che ci invitano al cambio di rotta, gli stessi allarmi che anni fa qualcuno aveva provato a scatenare per le generazioni future (oggi presenti): cerchiamo di utilizzare la tecnologia per migliorare la nostra vita e non per viverla al posto nostro. Il passato è sempre futuro dicevamo. Un articolo su un quotidiano dei primi anni Sessanta (1962) dal titolo "Nel 2000 i telefoni faranno tutto loro" riportava alcune indicazioni che, lette alla luce del mondo di oggi, risultano profetiche. Ne riporto alcune, rimandando al file in bibliografia eventuale approfondimento:

- Leggeremo i giornali attraverso la rete telefonica e potremo anche servircene per le operazioni di banca

In questo articolo affronteremo un tema che suscita da qualche anno un dibattito senza fine: le macchine potranno mai soppiantare l'uomo? O meglio: l'intelligenza artificiale sarà sempre subordinata a quella umana o sussiste già oggi un rischio tale per cui dovremmo iniziare a preoccuparci? Il passato può aiutarci? Può il passato diventare futuro?

Costa ionica calabrese. Canicola pesante da perdere il fiato. Un uomo sedeva con la propria famiglia sotto l'ombrellone di un noto parco acquatico con un sentimento frammisto di noia e voglia di rimanere solo in mezzo a quell'incessante tumulto. L'odore acre del cloro gli si stampava fisso nelle narici e la dolcezza degli schiamazzi, delle acque sciabordanti e degli schianti giù per gli scivoli, coloravano un po' il quadro dandogli le tonalità prettamente estive. Si trincerava dietro un romanzo che aveva eletto quale compagno di ferie e che portava sistematicamente a seguito di qualunque spostamento, utilizzandolo alla guisa di uno strumento di protezione e, allo stesso tempo, di allenamento della mente. Cercava, invano, un'ispirazione per il suo prossimo articolo. La sua disattenzione per lo spazio circostante venne attirata dai ragazzi che avevano occupato l'ombrellone alle sue spalle. Si divertivano in modo pazzesco tirandosi dell'acqua con le bottiglie, si sfidavano a qualche gioco via smartphone e fin qui nulla di strano anzi, mettevano finanche un po' di allegria. L'unica cosa che notò è che usavano un linguaggio molto molto strano, al limite dell'italiano: blastare, chill, ghostare, skippare, bro, triggerare... Alzò la testa dal libro e corrucciò la fronte comprendendo che appena qualche ventennio di differenza di età era stato sufficiente ad alterare il linguaggio in modo così drastico. Ecco il suo articolo! La sua mente si collegò a quanto sentito in un incontro avvenuto qualche mese prima in cui uno dei relatori affermava con sicumera che mai le macchine avrebbero potuto prendere il sopravvento sull'uomo perché, comunque, egli ne sarebbe stato il programmatore e, per tale ragione, controllore totale. Non era d'accordo allora e quello strano

INTERCULTURA E NUOVE TECNOLOGIE “I CARE – L’ACCOGLIENZA INIZIA DALLE PAROLE”



a cura di Luigi Pirillo

L'articolo riporta una significativa esperienza di insegnamento-apprendimento replicabile e basata sull'efficace gestione di una classe multiculturale con l'ausilio degli strumenti digitali. Il progetto educativo è stato costruito sull'accoglienza e sull'importanza di sentirsi accolti. Per gli studenti internazionali entrare a far parte di una nuova realtà scolastica, di un nuovo contesto sociale o di un nuovo gruppo di amici può essere davvero come entrare nel labirinto di Cnosso: spazi sconosciuti, lingue e dialetti poco comprensibili, numerosi fraintesi, giri inattesi e un'aula che a volte non si ricorda dove sia. Una didattica efficace, un docente motivatore e il corretto utilizzo degli strumenti tecnologici possono contribuire ad orientare i nostri ragazzi verso un progetto di vita. Scandire le varie fasi delle attività di un progetto come “I care” può fornire agli studenti l'occasione per fare rete raccontandosi, condividendo storie, esperienze e sogni con gli altri e realizzando il proprio capolavoro anche attraverso la creazione di un libro digitale.

Il progetto “CARE: l'accoglienza inizia dalle parole” si è rivelato una valida esperienza di ricerca-azione ed ha inteso promuovere l'intercultura e l'internazionalizzazione attraverso l'uso del digitale nella didattica dell'Italiano L2. Il fil-rouge del progetto è stata l'accoglienza e l'importanza del sentirsi accolti. Il percorso di apprendimento è stato organizzato per fasi così articolate:

FASE 1: MOTIVAZIONE

L'obiettivo di questa prima fase è stato quello di stimolare la curiosità e l'interesse degli apprendenti attraverso due mediatori didattici: l'ascolto del brano musicale di Mr Rain “Supereroi” e la proiezione sulla lavagna interattiva di alcune immagini significative che raccontano la storia di due persone che affrontano insieme le proprie avversità. L'uso della Digital Board ha permesso di integrare diversi linguaggi orale e scritto, iconico e multimediale e ha consentito di “manipolare” gli oggetti di apprendimento, consentendo di attivare negli apprendenti tutti canali sensoriali, compresi quelli cinestetici tramite il touch e la mobilitazione sullo schermo. La valorizzazione delle multimedialità che intercettano intelligenze multiple, l'ipermedialità che attiva e amplia reti concettuali, la possibilità di personalizzare le proposte didattiche all'interno del curriculum di classe, creano dinamiche di apprendimento che prescindono dalla sola comunicazione verbale e consentono di aumentare le possibilità di accesso alle esperienze cognitive e alle proposte didattiche.

FASE 2: ESPLORAZIONE

È il momento della scoperta, in cui il docente ha proposto delle schede didattiche sul brano musicale ascoltato e ha fornito agli apprendenti una raccolta di risorse, proprio per consentire loro di esplorare il lessico utilizzato dal cantautore (per es. gli elementi naturali presenti nel brano musicale, i verbi di movimento, le sensazioni e gli stati d'animo). Gli apprendenti in coppie utilizzando i PC forniti dalla scuola hanno svolto gli esercizi proposti sulle schede didattiche costruendo mappe interattive per sistematizzare conoscenze e concetti e connettere idee e saperi e hanno imparato insieme giocando

CRESCERE CON LA TECNOLOGIA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA



creare qualcosa di utile per gli altri e sentirsi, così, parte viva della società. Oggi, la grande accessibilità e facilità d'uso di strumenti, anche potenti, per la creazione di contenuti digitali rappresenta un'opportunità inedita: quella di poter amplificare notevolmente l'efficacia e la portata di ciò che di bello si ha da dire e da realizzare.

Inoltre, è importante riconoscere che soltanto attraverso una conoscenza diffusa

delle potenzialità, della logica e dei rischi legati alle tecnologie emergenti potremo sperare in un mondo futuro in cui cittadini attivi e responsabili possano orientare lo sviluppo tecnologico verso il bene comune.

C'è, poi, un aspetto essenziale che riguarda l'atteggiamento verso le discipline di studio e il sapere in generale: la programmazione di un videogioco o delle funzioni di un artefatto robotico è, infatti, un contesto di apprendimento molto stimolante per un bambino. Ad esso consente di riscoprire e perfezionare conoscenze ed abilità già acquisite, cogliendone così il valore rispetto ai propri interessi: si pensi, ad esempio, al bimbo che si serve della capacità di contare e di orientarsi nello spazio, per programmare il numero di salti con cui l'eroe del suo gioco riesce a superare ostacoli o nemici e completare una missione. Il matematico Seymour Papert, che tanto ha contribuito agli studi sull'apprendimento, in un suo saggio dal titolo "Mindstorms" (1980), nel descrivere i contesti di sperimentazione in cui i bambini, avvalendosi delle tecnologie digitali, possono esplorare e manipolare vecchi e nuovi concetti, li definisce "micromondi incubatori di conoscenza".

Pertanto, scrivere algoritmi, scatenarsi con la grafica digitale, inventare e programmare semplici avventure per il nuovo "roboamico", anche nella scuola dell'infanzia, può aiutare a crescere... ad affinare i saperi attraverso piccole, stuzzicanti "sfide del fare" e ad essere creativi.

Tali principi hanno ispirato un progetto di formazione del pensiero computazionale e della creatività che ho realizzato, nell'anno scolastico 2022-2023, presso la scuola dell'infanzia "Le Birbe" di Erice. I protagonisti di questo viaggio sono circa venti allievi di cinque anni, che hanno appreso i fondamenti della programmazione attraverso esperienze di robotica educativa e di media design, in cui la loro creatività ha avuto un ruolo importante.

I set di robotica utilizzati offrono la possibilità di costruire semplici sequenze di istruzioni (un passo in avanti, ruota verso destra, ripeti n volte, etc.) concatenando piccole tessere tangibili, la cui forma (oppure l'immagine raffigurata) facilita la comprensione del comando codificato: così, ad esempio,

a cura di Mario Catalano

In quest'articolo, illustro motivazioni, quadri teorici di riferimento ed esperienze concrete di un progetto per la formazione del pensiero computazionale e della creatività che ho realizzato nel corso dell'anno scolastico 2022-2023, presso la scuola dell'infanzia "Le Birbe" di Erice, coinvolgendo i piccoli allievi di cinque anni.

Per quali ragioni i ragazzi dovrebbero imparare a servirsi di algoritmi e linguaggi di programmazione sin dai primi anni del loro cammino scolastico? Una diffusa convinzione considera l'inserimento nei curricoli della formazione di base di conoscenze, abilità e competenze legate al pensiero computazionale la doverosa risposta del sistema educativo ai bisogni del mondo del lavoro: preparare gli studenti a ricoprire i ruoli emergenti dell'economia digitale. Ciò avrebbe il duplice beneficio di favorire l'autorealizzazione dei giovani e di sostenere il progresso.

Tuttavia, tali argomentazioni appaiono deboli di fronte al caso di coloro che non avranno l'aspirazione d'intraprendere una carriera nel settore scientifico-tecnologico; ci si può, altresì, chiedere se abbia senso saper programmare o comprendere le basi dell'intelligenza artificiale per chi non avrà, in futuro, responsabilità di natura professionale in questi settori specifici. Ebbene, una riflessione di fondo può fugare queste perplessità: le tecnologie digitali sono un mezzo di espressione di sé. Dar vita ad un progetto di storytelling, ad un videogioco o ad una qualche applicazione web può essere un modo per comunicare un'idea, per sensibilizzare ad un problema, per



EDUCARE AI NUOVI LINGUAGGI PROPOSTE DIDATTICHE DI CITTADINANZA DIGITALE DALL'AUDIOVISIVO ALLA IA PASSANDO PER LA TRANSMEDIALITÀ

a cura di Anna Rita Colella



Viviamo in un mondo in cui l'informazione, la conoscenza e soprattutto la cultura e le relazioni umane sono mediate dalla tecnologia. In questo contesto la Media Education, intesa come educazione ai Media e ai loro linguaggi, può diventare un importante strumento di comprensione, non solo del medium, ma soprattutto del mondo che ci circonda. Può condurre gli studenti allo sviluppo di un pensiero critico, per riflettere con maggiore consapevolezza sulle proprie dinamiche interpretative sull'uso e sulla produzione di contenuti. Nell'articolo si prenderà in considerazione l'aspetto della Media Education legato alla cittadinanza digitale, finalizzato a sviluppare negli studenti una conoscenza e una comprensione critica circa la natura, il linguaggio, e le tecniche impiegate dai media per costruire i

messaggi e comunicare. Proponendo spunti operativi da applicare nei percorsi didattici di cittadinanza digitale si terrà conto anche dello sviluppo di competenze digitali, attraverso la produzione di nuovi testi narrativi utilizzando il linguaggio audiovisivo e le nuove tecnologie di Intelligenza Artificiale generativa.

Perché educare ai media

Il contesto nel quale si parla oggi di educazione e alfabetizzazione ai media è quello della cosiddetta post-medialità caratterizzato da una cultura convergente (Jenkins, 2014) dove ai mass media "tradizionali" come stampa, cinema, televisione, si sono avvicinati i nuovi media digitali. La post-medialità rappresenta

DIDATTICA INNOVATIVA E CULTURA DELLA PROGETTAZIONE

a cura di Marco Di Paolo



L'innovazione didattica non si genera con il multimediale e le tecnologie avanzate, pur rappresentando queste un'operazione di garanzia e pari opportunità per tutti gli alunni; per renderla sistemica nella scuola, risulta necessario riformulare la dimensione della professione docente, per renderlo motivato senza pregiudicare la sua libertà d'insegnamento. Ragionare sull'educazione alla cultura della progettazione didattica è diventato un obiettivo da raggiungere al più presto.

Premessa

Da più di vent'anni il sistema scolastico italiano è interessato da un processo di "rinnovamento", che ha adeguato il suo sistema statutario ai diversi scenari storici e politici, susseguendosi nel tempo.

Non solo, ma ha fatto sì che lo stesso si conformasse anche ad una società in continua evoluzione, rispondendo soprattutto a quelle che sono le esigenze e le richieste di un mercato del lavoro, sempre più attento e pronto a recepire le nuove istanze della scienza e della tecnologia.

A partire dalla metà dagli anni '90, le politiche dell'Unione Europea, per affrontare le sfide del mercato, per contribuire efficacemente alla vita sociale ed economica dei Paesi Industrializzati e migliorare le condizioni di vita dei Paesi non industrializzati, si sono concentrate sul modo di concepire, descrivere e certificare l'apprendimento; il fine ultimo era consentire ai giovani la possibilità di costruirsi una propria identità di persona e cittadino del mondo, nonché di potersi inserire nel mondo del lavoro, facendo propri i concetti di "FLESSIBILITÀ" e di "MOBILITÀ".

BOOKTRAILER: IL VIDEO TRAILER DI UN LIBRO

a cura di Claudia Rotondo



Il Laboratorio di 45-60 minuti è rivolto agli alunni a partire dalla classe 4° primaria fino alla secondaria di 1° grado. Il docente distribuisce alcuni libri della biblioteca di classe o di scuola e chiede agli studenti una descrizione del libro basata su osservazione della copertina, l'analisi del titolo e le note biografiche sull'autore. Gli studenti, utilizzando le informazioni e la loro capacità di fare previsioni, creano un trailer utilizzando app gratuite su smartphone o tablet. L'attività si può realizzare anche in lingua straniera. Keywords: #Storytelling, #Video-editing

Torniamo a parlare ancora una volta di storytelling, con il racconto di un'esperienza laboratoriale realizzata con alunni della secondaria di 1° grado. L'apporto del digitale naturalmente trasforma il nostro progetto in "digital storytelling" che si traduce in termini pratici con maggiori possibilità creative per gli alunni e rende l'attività ancora più accattivante.

Il laboratorio proposto nasce da un'esperienza di visiting presso una scuola in Finlandia nel 2018 nell'ambito di un progetto Erasmus+. In quell'occasione l'insegnante di L1/LM della scuola ospitante aveva allestito un micro laboratorio per la realizzazione di un video trailer di un libro.

Nel caso da noi sperimentato, gli studenti vengono divisi in gruppi di 3-4, l'insegnante in questa fase può stabilire la composizione o lasciarlo fare in autonomia ai ragazzi. Il setting d'aula è naturalmente quello ad isole, con la possibilità di usare uno spazio



A pensare che un tempo i docenti escogitavano di tutto pur di non fare copiare i propri alunni da internet, dinnanzi al sopraggiungere dell'intelligenza artificiale, a confronto, tutto ciò appare ridicolo e senza senso. Negli ultimi anni, si fa un gran dibattere attorno al tema dell'intelligenza artificiale e del suo uso o abuso, a seconda dei punti di vista, anche in ambito didattico. Favorevoli e contrari all'uso di tale supporto portano all'attenzione del grande pubblico dati e argomentate ricerche pur di far prevalere l'una o l'altra fazione. Di fronte ad un così controverso scenario, utile e quanto mai saggio, sembra essere la decisione di far nostro il pensiero di un grande filosofo quale Baruch Spinoza, secondo cui occorrerebbe «non ridere, non piangere né detestare ma (cerca solo di) capire», perché questo alla fine dei conti è il compito di un attento osservatore e bravo educatore.



In realtà, di intelligenza artificiale se ne è cominciato a parlare fin dalla comparsa delle prime macchine da calcolo: l'umanità non ha fatto altro che convivere con queste forme di intelligenza artificiale. Pensiamo alla capacità del nostro cellulare di riconoscere il nostro volto per esempio, oppure al semplice registro elettronico che quotidianamente utilizziamo nelle nostre aule. Apparentemente semplici operazioni che accompagnano la nostra vita quotidiana, ma nel loro complesso utili strumenti che ci rendono la vita più semplice e comoda. Si comincia a parlare di intelligenza artificiale, dicevamo prima, già dal 1950 quando per la prima volta il geniale

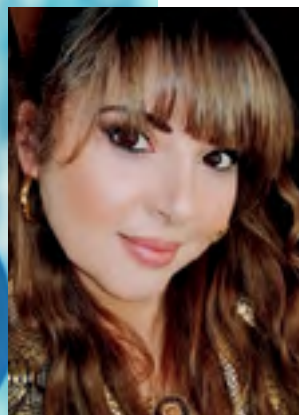


RAPIMENTI VIRTUALI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

a cura di Claudia Ambrosio

Grazie ai moderni algoritmi di intelligenza artificiale generativa i cybercriminali hanno a disposizione nuove e potenti armi per mettere a segno rapimenti “virtuali”. Quanto si conosce di questo fenomeno e che strumenti abbiamo per prevenirlo?

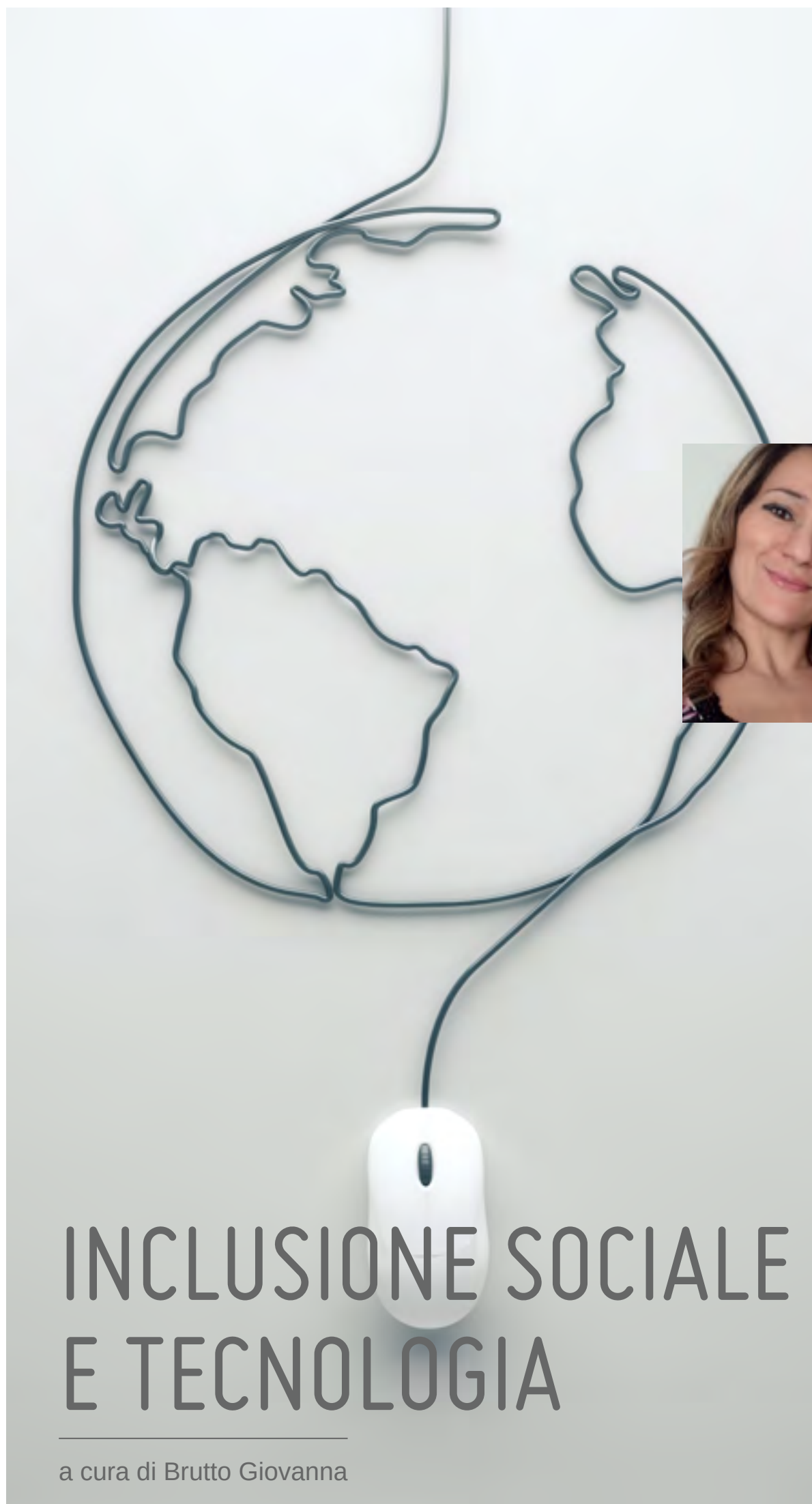
In un mondo online in cui i cybercriminali si inventano di tutto non stupisce il nuovo allarme in arrivo dagli Stati Uniti: l'ultima frontiera del cyber crimine sono i rapimenti “virtuali” a scopo di estorsione, il fenomeno dei rapimenti virtuali è in crescita, tanto che le aziende che si occupano di cybersicurezza stanno iniziando a pubblicare suggerimenti destinati al grande pubblico, alle persone comuni.



In primis occorre dire che non si tratta di un fenomeno del tutto nuovo, visto che la stampa americana ne parlava già nel 2017, citando i primi casi avvenuti nel 2013 in Messico, ma è con il boom dell'intelligenza artificiale che i rapimenti virtuali stanno entrando in una nuova fase potenzialmente più invasiva e pericolosa per chi la subisce.

Prima di addentrarci nella trattazione occorre chiedersi cosa sono i rapimenti virtuali spesso, infatti, non si conosce tale fenomeno o si corre il rischio di fraintenderne la portata: un rapimento virtuale è un rapimento che non c'è, ma che un criminale fa credere ci sia al fine di estorcere denaro ad una vittima.

Rientra, pertanto, a pieno titolo nel novero delle truffe on line, da cui si differenzia per la peculiarità del tema



INCLUSIONE SOCIALE E TECNOLOGIA

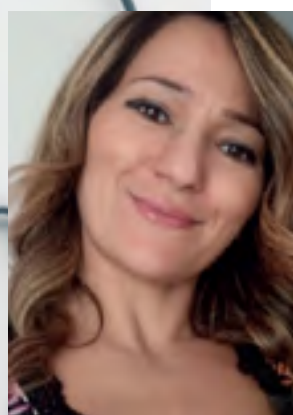
a cura di Brutto Giovanna

Lo scopo di questo articolo è cercare di comprendere cos'è l'inclusione sociale e quale è la sua relazione con la tecnologia.

Una comunità inclusiva è una società in cui tutte le persone, indipendentemente dal loro orientamento sessuale, identità di genere, etnia, status socio-economico, abilità fisiche e mentali, sono accettate, rispettate e valorizzate. In una comunità inclusiva, tutti sono liberi di esprimere le loro opinioni, di partecipare attivamente alla vita sociale e di godere degli stessi diritti e privilegi. Inoltre, esse danno supporto e risorse a coloro che sono emarginati o esclusi, in modo da garantire che tutti abbiano un accesso equo alle opportunità e ai servizi: promuovono la diversità, la tolleranza e la comprensione reciproca tra tutte le persone. Come si può promuovere l'inclusione sociale?

INCLUSIONE SOCIALE E DIVARIO DIGITALE

L'inclusione e l'integrazione sono due concetti diversi, ma correlati che si riferiscono alla partecipazione delle persone a una comunità o società. L'inclusione si riferisce alla possibilità di far parte di un gruppo o sistema, senza essere discriminati o esclusi in base alle proprie caratteristiche personali (come la razza, l'etnia, il genere, la disabilità, l'orientamento sessuale, ecc.). L'integrazione, invece, si riferisce al processo di accettazione reciproca tra le persone e alla creazione di una comunità unita, in cui tutte le persone hanno gli stessi diritti e le stesse opportunità.



ASPETTI ETICI DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE: VERSO UNA NORMATIVA EUROPEA

a cura di Gennaro Eleonora Converti

Gli aspetti etici dell'intelligenza artificiale (IA) e della robotica sono di fondamentale importanza sia nel presente che nel futuro, poiché influenzano profondamente la società, la cultura e l'etica stessa. La comunità globale deve lavorare insieme per sviluppare linee guida e regolamenti che garantiscono che l'IA e la robotica siano utilizzate in modo responsabile e benefico per l'umanità.



Negli ultimi anni l'Intelligenza Artificiale ha segnato progressi rapidi e inimmaginabili ed è sempre più pervasiva in una vasta gamma di applicazioni. Si pensi alla guida autonoma, il riconoscimento facciale, la diagnosi medica, il supporto decisionale, le Chatbot.

Occorre distinguere due tipi di intelligenze artificiali:

l'Intelligenza Artificiale classica che si basa su algoritmi che utilizzano l'apprendimento supervisionato, in cui un modello viene addestrato su un insieme di dati etichettati per fare previsioni o classificazioni;

l'Intelligenza Artificiale generativa che mira a generare nuovi contenuti, basandosi sulle reti neurali artificiali in grado di generare dati, immagini, testi o suoni che sembrano provenire da fonti reali.

Tuttavia, con il crescente impiego delle diverse forme dell'Intelligenza Artificiale sorgono di pari passo preoccupazioni di natura etica in quanto sono da considerarsi imprescindibili temi come sicurezza, responsabilità, trasparenza, bias culturali. Notevoli saranno le implicazioni nell'ambito

MENO DIGITALE NELLE SCUOLE MATERNE SVEDESI

a cura di Massimiliano Nespola



Una scelta in linea con le raccomandazioni OMS a tutela dei più piccoli

L'impatto delle tecnologie sui bambini è un tema di costante interesse per "Icted Magazine". Ai lettori interessati al tema, non sarà sfuggita in questi giorni la seguente notizia arrivata dalla Svezia: la Ministra dell'Istruzione Lotta Edholm ha stabilito l'eliminazione dell'apprendimento digitale per i bambini al di sotto dei sei anni.

Un provvedimento del genere ha avuto una certa attenzione sulla stampa. Alcuni titoli, come spesso accade, hanno esteso la portata del provvedimento, lasciando intendere che l'impostazione delle politiche del Ministero svedese sarebbe in qualche modo avversa alle tecnologie. Tuttavia, bisogna anzitutto comprendere

nei dettagli la natura del provvedimento. Anzitutto, esso nasce per controbilanciare una decisione di segno opposto dell'Agenzia nazionale per l'istruzione: quella cioè di rendere obbligatori i dispositivi digitali nelle scuole materne.

Ecco quindi che questo fatto si presenta come un'ennesima riproposizione della dicotomia tra apocalittici e integrati, nel campo degli studi sui mezzi di comunicazione. E, come spesso si verifica, la verità sta in mezzo; o meglio, nelle molte sfumature che si rilevano quando ci si avvicina a temi del genere.

Ma è l'Organizzazione mondiale della Sanità che ha fatto da tempo chiarezza in merito, guardando ai minori: secondo l'OMS invero, i processi di apprendimento, specialmente tra i più piccoli, non sono affatto agevolati dall'utilizzo di tecnologie digitali. Per sviluppare empatia, socialità e anche contrastare l'obesità, è necessario mettere in atto alcuni comportamenti, per i minori, su cui ci soffermeremo.

Anche per gli adulti, comunque, l'utilizzo delle tecnologie digitali non sempre è risolutivo, per esempio quando più persone si trovano a dover interagire con le innumerevoli piattaforme oggi disponibili. I tempi di risposta sono differenti, anche solo per fattori generazionali e, in generale, perché le modalità di utilizzo variano in base a predisposizioni e scelte personali.

Sfogliando poi la pubblicazione dal titolo "Dipendenze da Internet", diffusa nel marzo 2022 dall'Istituto superiore di Sanità, colpiscono alcuni dati interessanti. Una affermazione su tutte, a livello generale, è quella secondo cui "La letteratura sulla prevenzione della dipendenza da Internet è scarsa". Ma anche volendo indagare, nello specifico, sul fenomeno del ritiro sociale indotto dalle tecnologie, la cosiddetta sindrome di hikikomori, si riscontra che "Il concetto di hikikomori presenta una serie di criticità, prime fra tutte l'assenza di



QUANDO WEB E SOCIAL NETWORK DIVENTANO L'ANTICAMERA DELLA VIOLENZA

a cura di Federica Giandinoto



Fallimento delle agenzie educative: minori colpevoli di stupri di gruppo organizzati anche su internet.

I recenti stupri di gruppo di Palermo e Caivano ai danni di donne giovani o giovanissime, avvenuti con una strana e grottesca coincidenza temporale entrambi i primi di luglio di quest'anno, hanno toccato ed oserei dire turbato la sensibilità di tutti gli utenti dei mezzi di informazione e comunicazione, per la loro brutalità e crudeltà.

Lo stupro è certamente uno degli illeciti penali più gravi ed infamanti che si possano commettere su una donna, peggio ancora se compiuto da un gruppo di uomini, fatto che, per il codice penale, costituisce di per sé un aggravante del reato di violenza sessuale.

Ciò che colpisce, in queste due vicende legate da un filo rosso, è la giovanissima età degli autori dei barbari atti, tutti adolescenti

- nel caso di Caivano ancor più giovani - dato anagrafico non irrilevante e che ci fa tutti interrogare con allarme sull'esito dello sviluppo delle competenze morali delle attuali generazioni, nonché del processo educativo messo in atto dai loro genitori e dalla scuola.

Troppi casi si sono verificati nel corso di questi ultimi anni, nei quali giovani in età puberale si sono resi protagonisti di condotte aggressive di vario genere, dal bullismo all'omicidio alla violenza sessuale, perché purtroppo i fatti di Palermo e Caivano non sono un'eccezione.

Non si vuole qui colpevolizzare coloro che si trovano a svolgere il ruolo di genitori, compito al giorno d'oggi divenuto ancor più arduo ed irto di ostacoli, né puntare il dito contro la scuola, fondamentale agenzia educativa, che non può sostituirsi alla sua comprimaria, la famiglia, bensì solo affiancarvisi, nel tentativo di raggiungere l'obiettivo di guidare nel mondo della società i giovani in età evolutiva.

Si vuole semplicemente capire cosa è mancato, in questi ultimi venti anni, nel percorso pedagogico, dove si è verificato il corto circuito, dove si è sbagliato.

Sembra che le prime a mancare, ad un certo punto, siano state le regole, quelle che si apprendono sin da piccoli all'interno del contesto familiare, venute meno a causa dell'assenza delle figure genitoriali, troppo spesso avvolte nella frenetica quotidianità di una vita stressante e piena di impegni, che non ha più consentito loro di dedicare del tempo ai propri figli.

Le regole danno dei limiti, delle indicazioni sulla via da seguire, insegnano i ruoli, prima del gioco, poi sociali, trasmettono l'empatia ed il rispetto per l'altro.

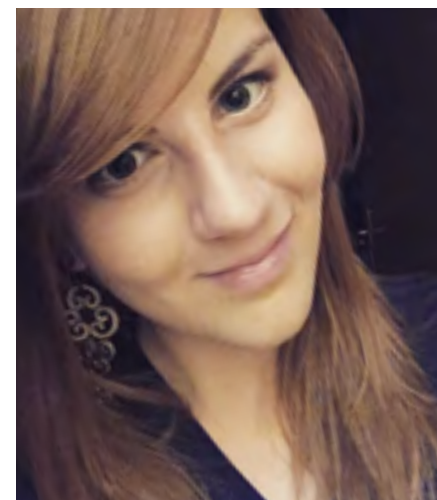
I genitori delle ultime generazioni hanno dovuto, ed a volte anche voluto, delegare la loro funzione ai ed alle baby-sitter, non sempre adeguati nell'educare; alcuni si sono fatti sostituire addirittura dalla televisione, internet e dai videogiochi, quando avevano la necessità di andare a lavorare e non potevano affidare i minori a nessun adulto.

I professori di scuola hanno perso ormai da molto tempo la



IL DIGITALE NELLA GESTIONE DELLE SCUOLE: NUOVE “ABITANZE” ED ECOSISTEMI DI APPRENDIMENTO

a cura di Ludovica Zoccali



La presente riflessione indaga gli effetti dell'evoluzione digitale nei processi di gestione dell'apprendimento scolastico, ripercorrendo i piani di sviluppo delle tecnologie per la didattica che hanno interessato il nostro Paese durante gli scorsi decenni e accogliendo la nuova idea di “ecosistema di apprendimento” delineata recentemente con il c.d. Piano Scuola 4,0, la cui relativa linea di investimento, la linea di investimento 3.2 del PNRR (Missione 4, componente 1), denominata nello specifico “Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori”, mira a promuovere un forte impulso alla trasformazione degli spazi scolastici in ambienti innovativi di apprendimento e alla realizzazione di laboratori per le professioni digitali del futuro, per un investimento complessivo di 2,1 miliardi. Infine, oltrepassando il legame fra pro e contro dei piani di sviluppo delle tecnologie per la didattica e richiamando la definizione secondo cui la digitalizzazione è nello specifico un sottosistema dello sviluppo sostenibile insieme alla sostenibilità ambientale, sociale ed economica, promuove un

utilizzo del digitale “socialmente accettabile” anche all'interno delle “nuove abitazioni scolastiche”.

Da oltre un secolo e mezzo, lo spazio di apprendimento concepito in maniera tradizionale dalle istituzioni scolastiche, i cui limiti organizzativi appaiono ancora oggi spesso legati ai retaggi della società industriale, e realizzato nel modello dell'aula scolastica, ha influenzato il processo di apprendimento di diverse generazioni di studenti. Solo più recentemente, dagli studi di settore, è emerso che esso non

