



Tecnologie per l'apprendimento

MICHELLE PIERI

DIPARTIMENTO DI STUDI
UMANISTICI

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

1 OTTOBRE 2025

Approccio

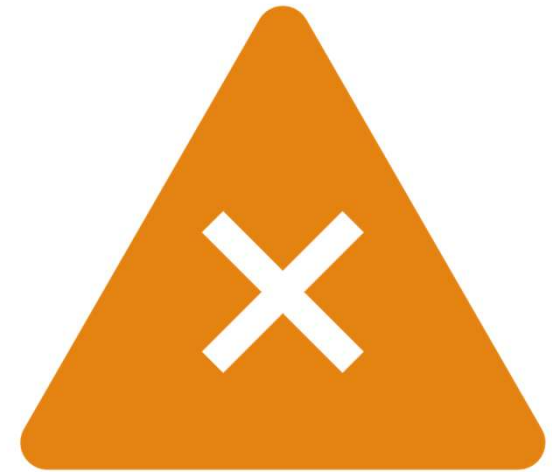
Tecnoscetticismo di ritorno

Tecnoentusiasmo

Socio-tecnologico e
culturalista

Evoluzione

- Oralità - scrittura - Internet
- ARPANET
- «everywhere and anytime»: promessa o minaccia?



Vita sullo schermo che si libera del peso del corpo?

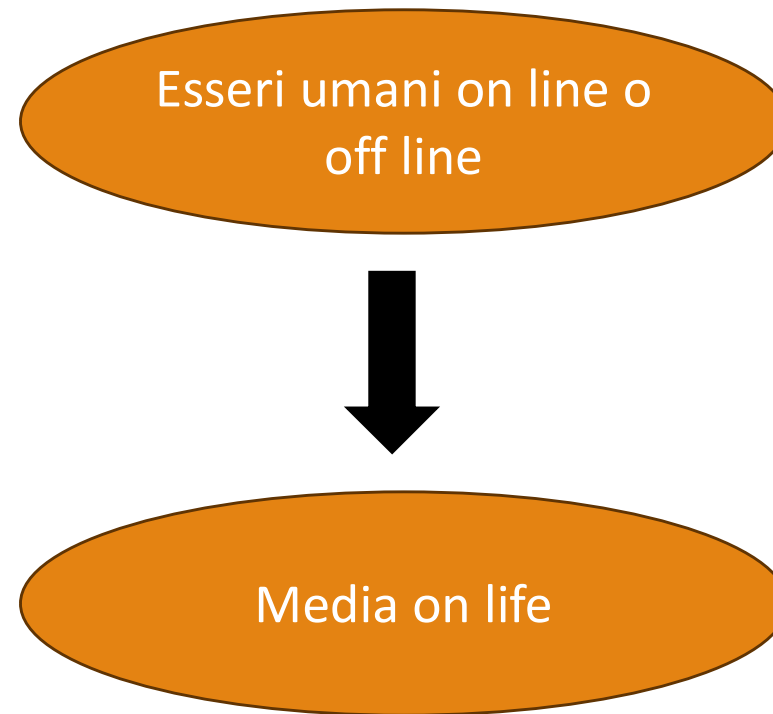
Multi User
Dungeon
(MUD)

Second life

- Ricerca e presentazione relativa a Second life.
- TEMPO: 60 MINUTI
- Estrazione

Buon lavoro!

Floridi (2017)



La tecnologia è diventata una dimensione del corpo (Braidotti, 2014).

Le tecnologie - le applicazioni di Realtà aumentata, i sistemi di guida assistita dei veicoli, i **Google glasses** e **Google lens** - aumentano la nostra corporeità e in questo modo ridefiniscono il senso stesso del nostro essere uomini, in questo mondo non in un'altra dimensione.



Logica del frammento

Dal primo numero (1876) al nuovo formato: la storia del *Corriere* attraverso le prime pagine

https://www.corriere.it/foto-gallery/14_settembre_23/dal-primo-numero-nuovo-formato-storia-corriere-attraverso-prime-pagine-2208f0b8-4303-11e4-9734-3f5cd619d2f5.shtml

A voi!!!





Logica del frammento

Differenza tra la prima pagina di un quotidiano del fine'800, di fine'900 e il quotidiano attuale.

- 1876: la prima pagina del primo numero del *Corriere della sera* presentava due articoli da leggere dalla prima all'ultima riga. La decostruzione della struttura interna, operata in fase di lettura, garantiva la comprensione del testo.
- '900: la prima pagina non cambia molto, sono presenti alcuni articoli (<5) accompagnati da immagini o disegni. Gli articoli continuano in pagine successive ma è possibile leggerne ampie parti nella prima pagina.
- Ultimi 15 anni: la prima pagina contiene spesso più di 20 input e ognuno più che essere simile a un testo è un riquadro, un oggetto grafico testuale caratterizzato da titolo, sottotitolo, poche righe di testo, spesso un'immagine.

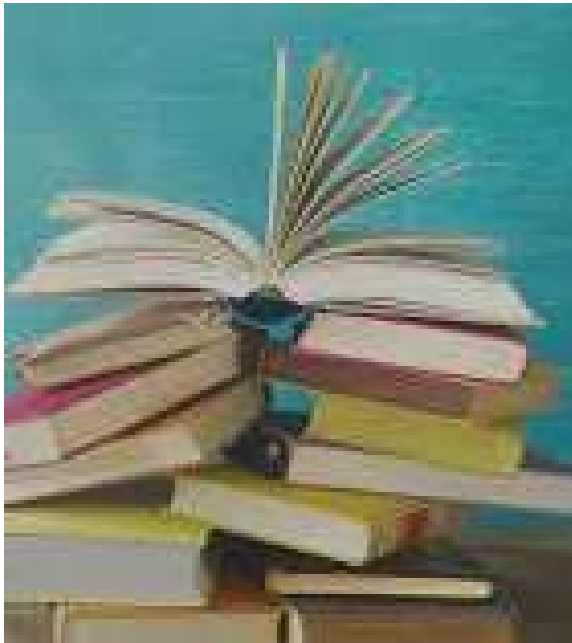


Logica del frammento

Come cambia il lettore?

- Il lettore pre 2000 doveva decostruire il testo per ricostruire il senso.
- Oggi il lettore si confronta con i riquadri, si muove velocemente con lo sguardo da un'icona all'altra con percorsi circolari o spiraliformi, legge i titoli e sottotitoli. Il lettore, esplorando le icone, elabora il senso andando a costruire una rete che connette tutti o alcuni riquadri. Mentalmente costruisce un puzzle in cui le tessere sono le icone degli articoli.
- La connessione e la coesione alla base della coerenza intratestuale sono sostituite da scelte topologiche, dalla posizione reciproca dei vari input del macrotesto contenuti nella pagina del giornale. Se prima la lettura era per articolo, ora l'interpretazione richiede una visione trasversale che tenga conto delle varie icone-input presenti.

Logica del frammento



- **La iper-testualizzazione non è presente solo nei giornali!**
 - Le pagine dei manuali scolastici sono formate da blocchi e da fumetti (immagine).
 - Il formato dei manuali spesso è costituito da una doppia pagina, che diventa una specie di manifesto.
 - Si modificano gli esercizi proposti che, oltre alla scrittura, richiedono di effettuare operazioni senso-motorie: connettere/spostare riquadri, inserire frecce, produrre mappe e tabelle.
- * Ruolo determinante della componente iconico topologica.

Aggregazione e multi-modalità

Il passaggio da una lettura come decostruzione a una lettura come aggregazione viene descritto da Kress (2009) come processo caratterizzante l'analisi dei testi multimodali.

- **Multi-modalità** non riguarda solo la presenza di più linguaggi (multimedialità), ma l'interazione di multipli processi (modi) ovvero di multiple tipologie d'azione.
- **Aggregazione** realizza/simula un processo senso-motorio sui comunicati.

Il senso, più di ieri, viene costruito dal lettore e dal suo mondo.

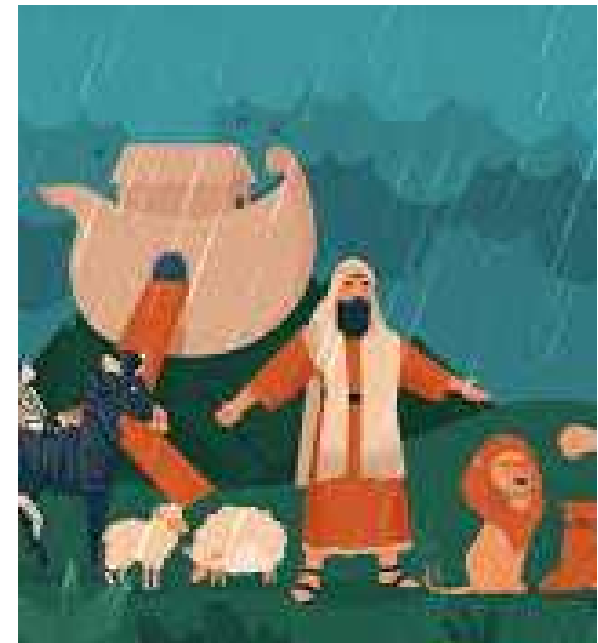
Tecnologia e didattica: diluvio di informazioni

Gli insegnanti si trovano ad operare in un contesto ad alta complessità:

- crescita vertiginosa delle informazioni - diluvio delle informazioni (**Pierre Lèvy, anni Novanta**)
- invecchiamento rapido delle conoscenze
- protagonismo (e rapidi cambiamenti) della tecnologia

Quali informazioni caricare sull'arca?

- problema di ricerca e selezione delle informazioni. Questo comporta non solo la conoscenza e l'uso esperto dei motori di ricerca e indici digitali, ma anche lo sviluppo di competenze di uso critico delle fonti;
- necessità di rendere "ricercabili" le informazioni.



Tecnologie e didattica: memorie estese

Copyright 1997 Randy Glasbergen. www.glasbergen.com



**"I forgot to make a back-up copy of my brain,
so everything I learned last semester was lost."**

Tecnologie e didattica: le ricadute per la scuola

- Sviluppo di un nuovo di approccio alla conoscenza (competenze relative a ricerca, selezione, gestione e valutazione delle informazioni).
- Contenuti didattici con forme aperte e dinamiche di organizzazione del sapere, in grado di essere aggiornati in tempo reale (*self publishing*, open libraries...)

*problematiche connesse alla validazione scientifica e all'adeguatezza dei materiali



Didattica digitale

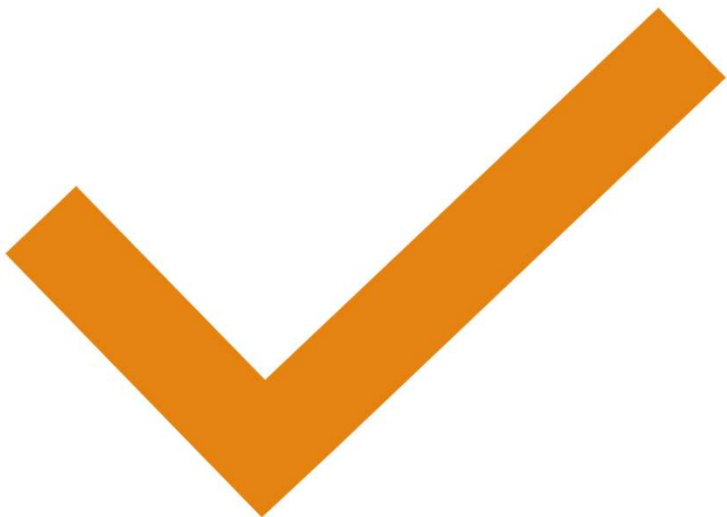
Informazione liquida e diffusa (Baumann).

Le strutture formali sono non più i soli spazi in cui è depositato il patrimonio culturale.

La scuola da dispensatrice di informazioni è diventata luogo in cui le informazioni frammentate vengono elaborate, confrontate, validate e aggregate, il soggetto opera in modo attivo.

Focalizzarsi sulle competenze relative a come si cercano, selezionano, gestiscono e valutano le informazioni (**INFORMATION LITERACY**)

Dal testo che prevedeva un lettore si passa all'ebook e all'app digitale dove il lettore diviene anche scrittore e produttore di nuovi testi, connessioni, reti...



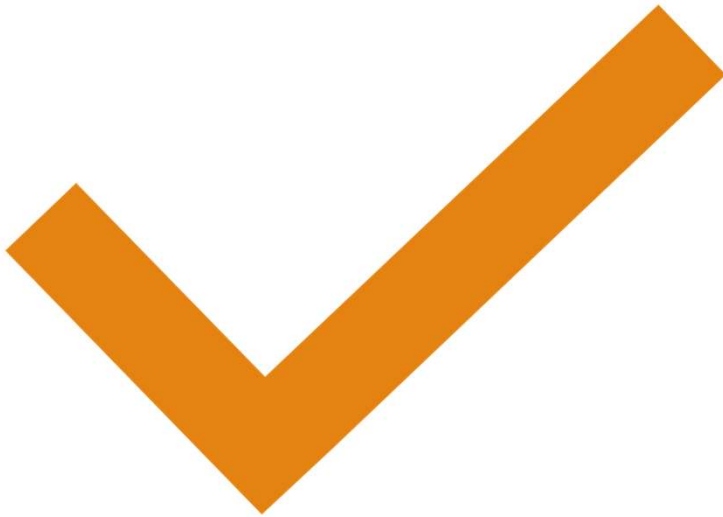
Raccomandazioni 1

La Raccomandazione 9009/18 emanata dalla Comunità Europea sulle «competenze chiave per l'apprendimento permanente» individua «8 competenze chiave essenziali per ciascuna persona in una società della conoscenza».

Darling-Hammond, in “The Flat World and Education”(2010), identifica alcune abilità che gli studenti dovrebbero sviluppare e la scuola dovrebbe promuovere:

- collaborare e comunicare efficacemente in molti formati;
- identificare e collocare le informazioni, trasformare le informazioni in nuove idee e conoscenza;
- identificare problemi e sviluppare nuovi percorsi e soluzioni;
- operare sulla propria identità professionale per un continuo miglioramento.

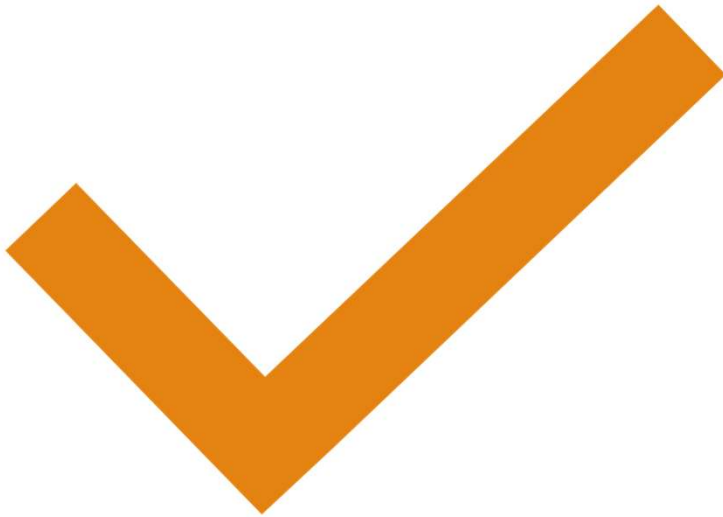
Raccomandazioni 2



Indicazioni report New Technology-based Models for Postsecondary Learning: Conceptual Frameworks and Research Agendas realizzato da Computing Research association:

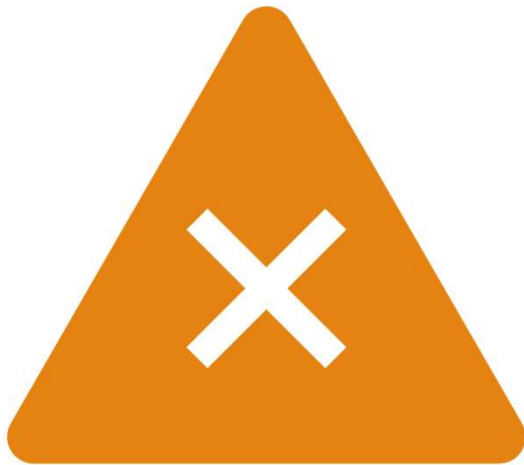
- passare dal pensare all'esperienza come un bagaglio di conoscenze che l'esperto possiede ad un mix complesso di competenze tacite e consapevoli, sempre in costruzione;
- passare da conoscenze e competenze localizzate nella mente di uno studente a conoscenze e prestazioni distribuite;
- passare dalla focalizzazione sulla memorizzazione e sulla messa in atto di azioni, concetti semplici e procedure lineari a capacità concettuali e analitiche di livello superiore, implementate in modo adattivo in diversi contesti
- riconoscere come, oltre agli aspetti concettuali e procedurali delle competenze, gli aspetti complementari delle competenze degli studenti come fattori importanti per il successo dell'istruzione post-secondaria, del lavoro e della cittadinanza.

Raccomandazioni 3



**2012 National Research Council report,
Education for Life and Work**

Come cambia il ruolo del docente?



- Passaggio da «saggio in cattedra» a «guida al fianco».
- Passaggio da docente che lavora da solo a docente che lavora in comunità.
- **Passaggio dalla TEORIA alla PRATICA!**