

Corso di Studio in  
**“Comunicazione innovativa, multimediale e digitale” [L-20]**  
 a.a. 2023/2024

**INSEGNAMENTO**  
**Nuovi media nei contesti di apprendimento**

SSD: M-PED/04 - CFU: 9  
 I ANNO; II SEMESTRE

Docente: **Prof.ssa Ines Tedesco**  
 Tutor disciplinare:

<p><b>Qualifica e curriculum scientifico del docente</b></p>	<p><b>Ines Tedesco</b> è Ricercatrice in Pedagogia Sperimentale all’Università degli studi IUL, Dottore di ricerca in Metodologie de dottore di ricerca in Metodologie della Ricerca Educativa al Dipartimento di Scienze Umane, Filosofiche e della Formazione dell’Università di Salerno, cultrice e assegnista in Pedagogia ludica e tecnologie didattiche.</p>
<p><b>Articolazione dei contenuti e suddivisione in moduli didattici del programma</b></p>	<p><b>INDICE E DEFINIZIONE DEI CONTENUTI</b></p> <p>Il corso approfondisce la relazione tra neotecnologie e processi educativi attraverso l’analisi del profilo del <i>prosumer</i> e delle mitologie più diffuse sulla retorica tecnocentrica. Educare alla saggezza digitale, pertanto, diventa un imperativo etico al fine di essere consapevoli dei rischi e delle opportunità della Rete. Nello specifico, il corso analizza le dinamiche narrative e relazionali che si sviluppano sulle neopiattaforme <i>social</i>, prestando particolare attenzione alla dimensione videoludica.</p> <p>L’insegnamento è costituito da <b>3 moduli</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Modulo 1 – Tecnologie, società e apprendimento</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cenni storici.</li> <li>▪ Tecnologie e apprendimento: considerazioni introduttive.</li> <li>▪ Il profilo del <i>prosumer</i>.</li> <li>▪ Educare alla relazione: <i>author or lemming?</i></li> <li>▪ Le mitologie della retorica tecnocentrica.</li> <li>▪ Oltre la retorica: la saggezza digitale.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Modulo 2 – Dentro la Rete: narrazioni e relazioni virtuali</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La dimensione comunitaria dell’apprendimento in Rete.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lo spazio-tempo digitale e la vetrinizzazione.</li> <li>▪ Social media e neo-piattaforme.</li> <li>▪ Infodemia e <i>information overload</i> tra rischi e opportunità.</li> <li>▪ L’analisi mediale delle informazioni: fake news, attendibilità e credibilità delle fonti.</li> <li>▪ La dimensione etica e il mediattivismo.</li> </ul> <p>➤ <b>Modulo 3 – Loisir, gioco e apprendimento in Rete</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Web 3.0, metaverso e intelligenza artificiale: quali complessità educative?</li> <li>▪ Loisir, terzi spazi e apprendimento ubiquo.</li> <li>▪ Aspetti critici e <i>addiction</i>.</li> <li>▪ Le strategie mediative.</li> <li>▪ Game based learning, playful learning e gamification.</li> <li>▪ Perché educare alla cittadinanza digitale?</li> </ul>
<p><b>Abstract (In Inglese)</b></p>	<p>The course analyzes the relationship between technologies and education through the analysis of the prosumer and technocentric rhetoric. Educating in digital wisdom is an ethical imperative in order to be aware of the risks and opportunities of the Internet. The course analyzes the narrative and relational dynamics that develop on social platforms, paying particular attention to videogames.</p>
<p><b>Obiettivi formativi</b></p>	<p><b>OBIETTIVI FORMATIVI</b></p> <p>Gli obiettivi dei diversi moduli possono essere così sintetizzati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Modulo 1</b> – Sviluppare una visione critica, informata e consapevole dell’evoluzione e del ruolo delle neotecnologie nei contesti di apprendimento.</li> <li>➤ <b>Modulo 2</b> – Acquisire conoscenze e competenze utili all’uso consapevole di Internet e delle piattaforme social, prestando particolare attenzione ai processi comunicativi sottesi alle narrazioni digitali collettive.</li> <li>➤ <b>Modulo 3</b> – Conoscere la relazione tra tempo libero, gioco e apprendimento in Rete, al fine di comprenderne le implicazioni socioculturali.</li> </ul>
<p><b>Risultati d’apprendimento previsti</b></p>	<p><b>A. Conoscenza e comprensione</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscere le profonde connessioni tra tecnologie, società e apprendimento e comprenderne le influenze ricorsive.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Conoscere le dinamiche comunicative e narrative sottese alla costruzione delle relazioni virtuali e comprenderne rischi e opportunità.</li><li>3. Conoscere la relazione tra apprendimento, tempo libero e spazi ludici in Rete e comprenderne criticità e potenzialità.</li></ol> <p><b>B. Conoscenza e capacità di comprensione applicate</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Riconoscere i “falsi miti” legati alle tecnologie nell’immaginario collettivo contemporaneo.</li><li>2. Assumere un comportamento di consumo tecnologico critico e consapevole nella dimensione personale e professionale.</li><li>3. Riconoscere il valore delle esperienze comunicative, relazionali e conoscitive che si realizzano nello spazio-tempo ludico in Rete.</li></ol> <p><b>C. Autonomia di giudizio</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Orientarsi nelle Rete delle informazioni digitali prendendosi cura di sé e sviluppando la propria capacità di produrre e consumare contenuti mediali.</li><li>2. Esercitare con consapevolezza la propria leadership, selezionare risorse e conquistare abilità con complessità crescente per gestire l’infodemia.</li><li>3. Esercitare attivamente la selezione e l’integrazione dei contenuti mediali anche nei momenti di intrattenimento e svago.</li></ol> <p><b>D. Abilità comunicative</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Acquisizione di un lessico specialistico e di una maggiore consapevolezza dei propri processi di consumo mediale.</li><li>2. Riconoscere e gestire l’<i>information overload</i>, ovvero il sovraccarico cognitivo dovuto alla quantità e ampiezza di fonti e informazioni circolanti.</li><li>3. Coltivare la capacità critica e metacognitiva, lavorando sull’esercizio del pensiero ipotetico e riflessivo e imparando ad attivare il confronto aperto con la propria community.</li></ol> <p><b>E. Capacità di apprendimento</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Essere in grado di proseguire in modo autonomo lo studio delle tecnologie nei contesti di apprendimento.</li><li>2. Acquisire e sviluppare interesse per le dinamiche narrative sulle piattaforme social.</li></ol>
--	---

	<p>3. Acquisire e sviluppare interesse per i processi apprenditivi nei contesti informali, virtuali e ludici.</p>
<p><b>Competenze da acquisire</b></p>	<p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p><b>A.</b> Utilizzo di libri di testo avanzati, conoscenza di alcuni temi d'avanguardia nell'ambito della materia oggetto di studio. Gli studenti saranno orientati alla consultazione di risorse bibliografiche tradizionali e digitali.</p> <p><b>B.</b> Approccio professionale al proprio lavoro e possesso di competenze adeguate per concepire argomentazioni, sostenerle e per risolvere problemi nell'ambito della materia oggetto di studio. Capacità di raccogliere e interpretare dati utili a determinare giudizi autonomia. Attraverso le proposte operative e gli esempi pratici saranno evidenziate le complessità degli argomenti trattati, così da incoraggiare metacognizione, processi auto-regolativi e auto-valutativi.</p> <p><b>C.</b> Capacità di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni ad interlocutori specialisti e non specialisti. Agli studenti saranno fornite le indicazioni metodologiche e operative per gestire con consapevolezza le dinamiche relazionali e narrative in Rete.</p> <p><b>D.</b> Capacità di intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia. Gli studenti saranno orientati e sostenuti a organizzare il proprio studio, attraverso strategie di engagement e tutoring volte a favorire meta-apprendimento e graduale autonomia.</p>
<p><b>Organizzazione della didattica</b></p>	<p><b>DIDATTICA EROGATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 9h di videolezioni registrate fruibili nell'ambiente eLearning;</li> <li>➤ 3 web lessons in modalità sincrona di 1h ciascuna fruibili nell'ambiente eLearning;</li> <li>➤ podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate.</li> </ul> <p><b>DIDATTICA INTERATTIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 forum di orientamento al corso;</li> <li>➤ 9 post di approfondimento tematico nei 3 forum disciplinari (3 per modulo);</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 3 test di autovalutazione (1 per modulo), ciascuno costituito da 15 domande a risposta multipla, con 4 opzioni di risposta di cui una vera e 3 distrattori;</li> <li>➤ 3 <i>e-tivity</i> strutturate (come descritte nelle <b>Modalità di verifica in itinere</b>).</li> </ul> <p><b>AUTOAPPRENDIMENTO</b></p> <p>Per ciascun modulo sono previsti materiali didattici: approfondimenti tematici, articoli e slide del docente, letture open access, risorse in rete, bibliografia di riferimento, ecc.</p>
<p><b>Testi consigliati per l'esame</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ranieri, M. (2011). <i>Le insidie dell'ovvio: tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica</i>. Pisa: ETS.</li> </ul> <p><b>Articoli consigliati su riviste online:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gabbi, E., Ancillotti, I., &amp; Ranieri, M. (2023). <i>La competenza digitale degli educatori: teorie, modelli, prospettive di sviluppo</i>. Media Education14(2): 5 -23. <a href="https://oaj.fupress.net/index.php/med/article/view/14742">https://oaj.fupress.net/index.php/med/article/view/14742</a></li> <li>➤ Panciroli, C., Rivoltella, P. C., Gabbrielli, M., &amp; Zawacki Richter, O. (2020). Artificial Intelligence and education: new research perspectives. Form@re - Open Journal Per La Formazione in Rete, 20(3), 1–12. <a href="https://doi.org/10.13128/form-10210">https://doi.org/10.13128/form-10210</a></li> <li>➤ Scasciamacchia, F. (2023). Metaverso e gamification: un nuovo orizzonte per la scuola?. IUL Research, 4(7), 231–242. <a href="https://doi.org/10.57568/iulresearch.v4i7.418">https://doi.org/10.57568/iulresearch.v4i7.418</a></li> </ul>
<p><b>Modalità di verifica in itinere</b></p>	<p>L'accesso alla prova finale (esame) è subordinato allo svolgimento delle seguenti <b>3 e-tivity</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>E-tivity 1: Impostazione di un dibattito sulla dicotomia “Nativi digitali versus migranti digitali”</b>. Gli studenti, preferibilmente suddivisi in coppie, dovranno realizzare un video, una presentazione o un elaborato che rappresenti le due posizioni contrapposte e la relativa sintesi conclusiva, seguendo le modalità operative e la scheda di valutazione indicate in consegna.</li> <li>➤ <b>E-tivity 2: Analisi di una (dis)informazione</b>: lo studente dovrà analizzare una notizia reperita online secondo le <i>Five Key Questions Form Foundation for Media Inquiry</i>.</li> </ul>

	<p>➤ <b>E-tivity 3: Perché educare alla cittadinanza digitale?</b> Lo studente dovrà sviluppare un sintetico elaborato sul focus della cittadinanza digitale seguendo le indicazioni previste in consegna.</p> <p><i>Le e-tivity dovranno essere consegnate obbligatoriamente entro 7 gg dalla data di appello prescelta.</i></p>
<b>Modalità di svolgimento dell'esame finale</b>	<p>La verifica dell'apprendimento avverrà attraverso il colloquio orale sui contenuti del corso e sull'eventuale relazione finale presentata. Il voto (min 18, max 30 con eventuale lode) è determinato dal livello della prestazione per ognuna delle seguenti dimensioni dell'esposizione orale: padronanza dei contenuti, appropriatezza delle definizioni e dei riferimenti teorici, chiarezza dell'argomentare, dominio del linguaggio specialistico.</p>
<b>Lingua d'insegnamento</b>	Italiano