

Corso di Studio in  
**“Comunicazione innovativa, multimediale e digitale” [L-20]**  
a.a. 2024/2025

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

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

Docente: **Prof.ssa Ines Tedesco**  
Tutor disciplinare: **Dott. Andrea Ciuffarella**

<b>Qualifica e curriculum scientifico del docente</b>	<p>Ines Tedesco è Ricercatrice in Pedagogia Sperimentale all’Università degli studi IUL, Dottore di ricerca in Metodologie della Ricerca Educativa al Dipartimento di Scienze Umane, Filosofiche e della Formazione dell’Università di Salerno. Specializzata in Comunicazione visiva, grafica e web design all’Istituto di Comunicazione Visiva ILAS di Napoli, è stata assegnista di ricerca e cultrice della materia in Pedagogia del gioco e dell’animazione e Tecnologie dell’istruzione e dell’apprendimento.</p> <p>Coordinatrice dei servizi educativi “Cammina con noi” dell’AIDO contro le povertà educative e formatrice dei corsi di Metodologie Didattiche per Innovare del Piano Nazionale per la Formazione dei Docenti 2016-2019, è componente del comitato redazionale della collana “Tecnologie per l’Apprendimento – Didattica, Gioco, Media education” di Pensa Editore.</p>
<b>Qualifica e curriculum scientifico del tutor disciplinare</b>	<p><b>Andrea Ciuffarella</b> è docente di ruolo presso la scuola secondaria di secondo grado, collaboratore IUL come tutor sia nella laurea L-22 nell’insegnamento "Pedagogia sperimentale e nuove tecnologie" che nella laurea L-19 per la materia "Attività sperimentali per la prima infanzia".</p> <p>PhD presso l'Università degli studi de L'Aquila con ricerche nell'ambito della Match-Analysis nei giochi sportivi, in particolare calcio, calcio a 5, pallavolo e pallacanestro. Allenatore e preparatore fisico nel calcio e nella pallavolo con diverse società professionistiche.</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 cittadinanza digitale è un imperativo etico al fine di essere consapevoli dei rischi e delle opportunità della Rete.</p> <p>Nello specifico, il corso analizza le dinamiche narrative e relazionali che si sviluppano in Rete, 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>▪ Infodemia, povertà ed emergenze educative</li> <li>▪ Tecnologie e apprendimento: cenni storici</li> <li>▪ Le mitologie della retorica tecnocentrica</li> <li>▪ Oltre la retorica: la saggezza digitale</li> <li>▪ Il profilo del <i>prosumer</i></li> <li>▪ Educare alla relazione: <i>author or lemming?</i></li> </ul> </li> <li>➤ <b>Modulo 2 – Dentro la Rete: narrazioni e relazioni virtuali</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Social media, metaverso e intelligenza artificiale: quali complessità educative?</li> <li>▪ La multi-alfabetizzazione e le neoprofessionalità digitali</li> <li>▪ La narrazione del sé e la dimensione comunitaria</li> <li>▪ <i>Information overload e fact checking</i></li> <li>▪ Analisi e contrasto dei fenomeni di odio online</li> <li>▪ Dimensione etica e benessere digitale</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Modulo 3 – Loisir, gioco e apprendimento in Rete</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dimensione ludica e consumo digitale</li> <li>▪ Etica hacker e <i>maker culture</i></li> <li>▪ Videogiochi</li> <li>▪ Tecnologie immersive</li> <li>▪ Intelligenza artificiale</li> <li>▪ Perché educare alla cittadinanza digitale?</li> </ul> </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</p>

	analyzes the narrative and relational dynamics that develop on social platforms, paying particular attention to videogames.
<b>Obiettivi formativi</b>	<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 cultura hacker e maker e il loro apporto all'impostazione culturale della formazione orientata alla cittadinanza digitale.</li> </ul>
<b>Risultati d'apprendimento previsti</b>	<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> <li>2. Conoscere le dinamiche comunicative e narrative sottese alla costruzione delle relazioni virtuali e comprenderne rischi e opportunità.</li> <li>3. Conoscere le dinamiche culturali in Rete, orientate alla cittadinanza digitale.</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 della Rete.</li> </ol> <p><b>C. Autonomia di giudizio</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientarsi nella 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> </ol>

	<p>3. Esercitare attivamente la selezione e l'integrazione dei contenuti mediali anche nei momenti di intrattenimento e svago.</p> <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 il sovraccarico informativo 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> <li>3. Acquisire e sviluppare interesse per i processi apprenditivi nei contesti informali, virtuali e ludici.</li> </ol>
<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.</p>

	<p>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.</p> <p>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>➤ 1 web lesson di presentazione;</li> <li>➤ 3 web lessons in modalità sincrona di 1h ciascuna, fruibili nell’ambiente eLearning;</li> <li>➤ Podcast di tutte le videolezioni sopramenzionate.</li> </ul> <p><b>DIDATTICA INTERATTIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 forum di orientamento al corso;</li> <li>➤ 1 web lesson dedicata all’analisi dei bisogni formativi;</li> <li>➤ 9 post di approfondimento tematico nei 3 forum disciplinari (3 per modulo);</li> <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.</li> </ul>

	<p><a href="https://oaj.fupress.net/index.php/med/article/view/14742">https://oaj.fupress.net/index.php/med/article/view/14742</a></p> <p>➤ Panciroli, C., Rivoltella, P. C., Gabbrielli, M., &amp; Zawacki Richter, O. (2020). <i>Artificial Intelligence and education: new research perspectives</i>. <i>Form@re - Open Journal Per La Formazione in Rete</i>, 20(3), 1–12.</p> <p><a href="https://doi.org/10.13128/form-10210">https://doi.org/10.13128/form-10210</a></p> <p>➤ Scasciamacchia, F. (2023). <i>Metaverso e gamification: un nuovo orizzonte per la scuola?</i>. <i>IUL Research</i>, 4(7), 231–242.</p> <p><a href="https://doi.org/10.57568/iulresearch.v4i7.418">https://doi.org/10.57568/iulresearch.v4i7.418</a></p>
<b>Modalità di verifica in itinere</b>	<p>L'accesso alla prova finale (esame) è subordinato allo svolgimento delle seguenti <b>3 e-tivity</b>:</p> <p>➤ <b>E-tivity 1: Usare l'intelligenza artificiale per decostruire un falso mito della retorica tecnologica.</b> Lo studente, singolarmente o in coppia, dovrà approfondire uno tra i falsi miti indicati in consegna, usando uno strumento di intelligenza artificiale e attraverso un'analisi critica guidata.</p> <p>➤ <b>E-tivity 2: Fact-checking di una notizia online.</b> Lo studente, singolarmente o in coppia, dovrà analizzare una notizia online secondo le <i>Five Key Questions Form Foundation for Media Inquiry</i>.</p> <p>➤ <b>E-tivity 3: Analisi di un learning content creator o di una learning app.</b> Lo studente, singolarmente o in coppia, dovrà analizzare la comunicazione socialmediale di uno dei divulgatori presi in esame o di una learning app, seguendo le indicazioni proposte.</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