

DIDATTICA

CONVEGNO SIREM 2023

New literacies. Nuovi linguaggi,
nuove competenze

Book of Abstracts

SCHOLÉ

© 2023 Editrice Morcelliana
Via Gabriele Rosa 71 – 25121 Brescia

Convegno SIREM 2023 “New literacies - Nuovi linguaggi, nuove competenze”
30 agosto-1 settembre 2023. *Book of Abstracts*.

Prima edizione: agosto 2023

www.morcelliana.com

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm), sono riservati per tutti i Paesi. Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941, n. 633. Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana n. 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org.

ISBN 978-88-284-0587-0

SOMMARIO

Sommario dei contenuti di Delio De Martino 11

SESSIONE I Coding, Robotics and Videogames

1. A. Marras, L. Negrini e A. Pasqualotto, *La robotica educativa per potenziare le funzioni esecutive a scuola: un'esperienza ticinese* 23
2. F. Pelizzari, *Indagare le aspettative sulla Robotica Educativa. Un caso studio con docenti della Scuola Primaria* 27
3. P. Kakavas e F.C. Ugolini, *Strumenti di misurazione del Pensiero Computazionale nella scuola primaria. Lo stato dell'arte* 31
4. M. Sardo, P. Kakavas, D. Morreale e F.C. Ugolini, *Ambienti ludici digitali per il coding per alunni di scuola primaria. Un'analisi sistematica* 35
5. F. Baroni, H. Lehmann, L. S. Agrati e M. Lazzari, *Robotica e coding nell'educazione STEAM: progettare con gli insegnanti in contesti ad alta complessità* 39
6. R. Nardone, *Press Start To Learn. Conoscere i videogiochi a scuola* 43
7. A. Carenzio, S. Ferrari e S. Pasta, *Giochi e videogiochi per contrastare la disinformazione: esempi e proposte nell'ambito del progetto Yo-Media* 47

SESSIONE II New competencies in school and teacher education

8. P.G. Ellerani, E. Pacetti, A. Soriani e D. Barca, *Scuola Ibrida: monitoraggio del modello organizzativo e didattico per l'avvio di una trasformazione dei curricoli nella prospettiva "grandi fenomeni della vita" attraverso le tecnologie. Un percorso nazionale di ricerca-formazione-intervento* 53
9. E. Gabbi, I. Ancillotti e M. Ranieri, *Esplorare le rappresentazioni della competenza digitale per insegnare attraverso i prodotti mediali* 57

10. M. Adamoli, <i>Lo sviluppo professionale dei docenti tra progettazione didattica e competenze digitali</i>	61
11. S. Selmi, <i>Sfide educative e nuove povertà digitali: riletture della Scuola di Barbiana nel centenario della nascita di Don Lorenzo Milani</i>	65
12. A. Roffi, <i>STEM e tecnologie digitali: una indagine sulle pratiche didattiche dei docenti della scuola secondaria di II grado</i>	69
13. L. Ferrari e P. Ingrosso, <i>Le competenze digitali dell'educatore socio-culturale nei processi di formazione iniziale e continua</i>	73
14. M. Marangi, S. Pasta, P.C. Rivoltella e M. Rondonotti, <i>Povertà educativa digitale: una rilevazione a partire dal nuovo costruito</i>	77

SESSIONE III Digital Co-Creation

15. F. Camandona e M. Talarico, <i>Realtà virtuale ed Escape room: un'esperienza con i bambini e le bambine della scuola primaria</i>	83
16. M. Fabbri, <i>Metodologie attive e collaborative e digital storytelling: stimolare le competenze individuali, sociali, digitali dei futuri educatori socio-pedagogici</i>	87
17. M. di Padova, A. Basta, D. De Martino, A. Tinterri e A. Dipace, <i>Metodi e strumenti per promuovere la digital literacy nell'istruzione superiore</i>	91
18. E.M. Cigognini, A. Nardi e A. Benassi, <i>Co-costruire artefatti digitali in Minecraft. Un'esperienza di laboratorio remoto durante la pandemia</i>	95
19. P. Frignani, P. Melillo e M. Noviello, <i>Analisi delle tendenze degli attacchi informatici e dei modelli comportamentali dei cybercriminali per lo sviluppo di strategie di difesa avanzate</i>	99
20. L. Corazza e R. Rollini, <i>Comunicare la scienza con i social network: limiti e opportunità</i>	101
21. A. Anichini, P. Giorgi e I. Zoppi, <i>Lo straniero di carta": dalle pagine di libri al digital storytelling. Analisi di un'unità didattica</i>	105

SESSIONE IV Methodologies for Media Education

22. L. Giannandrea, M. Pentucci, L.M. Capolla, F. Gratani e P.G. Rossi, <i>Metodologie ibride e situate per la ricerca didattica</i>	111
--	-----

23. M.C. Garbui, A. Quintas-Hijó, D.M. Rivoltella, L. Latre-Navarro e P.C. Rivoltella, *ESL&Physical Education in High School. A Proposal for a Quasi-Experimental Study* 115
24. G. Bonaiuti e L. Fanni, *Superare i confini dell'insegnamento tradizionale: gamification e e-portfolio come strumenti di coinvolgimento e valutazione* 119
25. M. Valentini, J.E. Raffaghelli e T. Minerva, *Captatio benevolentiae? Robotica sociale, etica dell'inganno e agire professionale dell'educatore* 123
26. G. De Simone, *Requisiti pedagogici per rendere efficaci i software didattici e l'uso da parte degli insegnanti* 127
27. D. Maggi, A. Balestra e G. Rocchi, *Tecnologia, mediazione ed estensione del corpo: nuove literacy e nuove sinergie educative* 129

SESSIONE V Media Education

28. A. Macauda, V. Russo e M.C. Sghinolfi, *Narratività tra parola e immagine. Un percorso formativo di visual literacy* 135
29. A. Carenzio ed E. Farinacci, *Dentro Black Mirror: la serialità per promuovere la media literacy nei contesti educativi* 139
30. M. Ranieri, I. Moschini e G. Cuozzo, *Analisi e produzione critica del discorso digitale: un dialogo tra Multimodalità e Media Education nel quadro del progetto europeo 'ICME'* 143
31. A. Nardi, *Lettura digitale: strumenti cognitivi e strategie didattiche* 147
32. M. Fantin, *Linguaggi, media education e intelligenza artificiale nell'infanzia e nella formazione: altri riferimenti* 151
33. S. Pasta, *Hate speech online: il coinvolgimento dei gruppi bersaglio dell'odio e la teoria del cambiamento attraverso la Media Literacy* 155
34. G. Cappello e P. Macaluso, *Media education e rappresentazioni di genere nei media: il Progetto eMERGE* 159

SESSIONE VI Critical and information literacy

35. E. Battipede e L. Botturi, *Cosa, dove e quando: come i comportamenti di ricerca online differiscono in base a obiettivi, luogo e tipologia di scuola* 165

36. C. Bellini, N. Bruno, K. Sannicandro e A. De Santis, <i>Enhancing Digital Education in Europe: exploring research on Guidelines for Teachers and Educators to Tackle Online Disinformation</i>	169
37. A. Ascione, G. d'Elia e G. de Mita, <i>New literacy and critical thinking: una ricerca trans-disciplinare per fare esperienza di corporeità tra mondo fisico e mondo digitale</i>	173
38. M. Piccinno, <i>Pensare la complessità. Il pensiero critico come risorsa per la crescita della persona</i>	175
39. R. Silva, S. Lo Jacono e S. Puecher, <i>L'ibridazione dei nuovi linguaggi tra Science Literacy e Media Literacy</i>	179
40. A. Cacchione e G. Lombardo, <i>Lo spazio dell'umano: riflessioni pedagogiche a partire dal concetto di memoria</i>	183
41. C. Gaggioli e S. Messina, <i>Nuovi alfabeti e nuovi linguaggi per apprendere. Una proposta di ricerca e formazione</i>	187

SESSIONE VII

Media, Cultures, and Participatory practices

42. G. Cioci, <i>Indagine sugli ecosistemi formativi digitali in un istituto comprensivo: un focus sulle interazioni fra elementi biotici e abiotici</i>	193
43. M. Rondonotti, <i>Le tecnologie di comunità: una scoping review</i>	197
44. A. Ambretti e L. Martiniello, <i>Sostenibilità educativa: integrazione delle nuove tecnologie per un Io ecologico nell'ottica della salute</i>	201
45. G. Mauri, <i>La realtà aumentata come terzo spazio: una revisione sistematica</i>	205
46. L. Aruta e A. Natalini, <i>Una ricerca esplorativa sul ruolo delle tecnologie nella promozione di esperienze artistico-culturali di qualità: il Salento Danza Festival</i>	209
47. P. Raviolo e M. Rondonotti, <i>eCampus Academy: un'infrastruttura per il faculty development d'ateneo</i>	213

SESSIONE VIII

Higher education

48. A. Garavaglia, I. Terrenghi, B.S.I. Fumagalli e M. Morreale, <i>Definizione di un protocollo di Faculty Development per l'uso consapevole di un Virtual Agent</i>	219
---	-----

49. A. Fornasari, <i>Immersive technologies and innovation in educational contexts: an exploratory investigation at the University of Bari</i>	223
50. L. Martiniello, S. Selmi e G. Turconi, <i>E-tutoring & Stem nelle Università Telematiche: una ricerca esplorativa</i>	227
51. F. Zanon e M. D'Agostini, <i>Il Digital Story Telling come strumento di riflessione metacognitiva per gli studenti di Scienze della Formazione Primaria</i>	231
52. I. Culcasi, M. Cinque e V. Furino, <i>Service-Learning e Digital Empowerment</i>	235
53. L. Perla, L.S. Agrati, A. Montone, <i>Tutoring intelligente e personalizzazione. Indagine sulle percezioni dei tutor di SFP</i>	239
54. R. Piazza, <i>Transforming Teaching in Higher Education: The Impact of Artificial Intelligence on Innovative Pedagogical Approaches</i>	243

SESSIONE IX Artificial Intelligence

55. M. Adamoli, A. Macaudo e C. Panciroli, <i>Explainable AI e consapevolezza critica: analisi delle competenze nei sistemi e nei processi lavorativi</i>	249
56. F. Bruni ed E. Murgia, <i>Intelligenza artificiale tra conoscenza, consapevolezza ed attese. Una indagine preliminare a Scienze della Formazione Primaria</i>	253
57. M.C. Garbui, M. Norscini e M. Amicucci, <i>Educare (al)l'Intelligenza Artificiale. L'uso di ChatGPT in azienda</i>	257
58. G. Ganino, L. La vecchia e T. Zappaterra, <i>L'uso di ChatGPT è coerente con la teoria costruttivista?</i>	261
59. S. Di Tore, G.R. Mangione e P.A. Di Tore, <i>Orgoglio, Pregiudizio e IA: prove tecniche di explainability in modelli GPT</i>	265
60. E. Farinacci e S. Messina, <i>BigAIM (Bias generated by Artificial Intelligence in audiovisual Media): una ricerca esplorativa sul rapporto tra bias algoritmico e i media audiovisivi</i>	269
61. G. R. J. Mangione, M. Pieri e F. De Santis, <i>Intelligenza artificiale ed educazione nei contesti rurali: una scoping review per orientare la ricerca</i>	273
Indice degli Autori	277

Sessione IV

Methodologies for Media Education

22. Metodologie ibride e situate per la ricerca didattica

Lorella Giannandrea¹[ORCID0000-0002-1169-4795], Maila Pentucci²[ORCID:0000-0003-3826-8128],
Lorenza Maria Capolla¹[ORCID:0009-0008-3338-1096],
Francesca Gratani¹[ORCID:0000-0003-2974-0101],
Pier Giuseppe Rossi¹ [ORCID:0000-0001-9801-6307]

¹ Università di Macerata, ² Università “d’Annunzio” di Chieti – Pescara

l.giannandrea@unimc.it, l.capolla@unimc.it, f.gratani@unimc.it,
maila.pentucci@unich.it, piergiuseppe.rossi@unimc.it

Introduzione

Il paradigma postdigitale (Jandric et al. 2018, Rossi et. al., 2023), la complessità (Durand, 2017) e l’emergenza come nuova normalità (Pentucci et al. 2023) sono le cifre entro cui vanno presi in carico i contesti formativi ed educativi contemporanei. Per cogliere le sfide emergenti, ibridazione, non linearità e visione interazionista (Rivoltella & Rossi, 2019) sono gli elementi cardine che consentono di ripensare gli spazi di apprendimento in termini di ecosistemi formativi (Jeladze et al., 2017), la progettazione dei percorsi in termini di terzo spazio in cui si incontrano mondi propri di tutti gli attori implicati, la professionalizzazione in termini di co-confronto, di integrazione tra formale e non formale, tra teoria e pratica (Rossi & Pentucci, 2021).

A questo punto sembra opportuno chiedersi se anche la ricerca educativa, in particolare nelle procedure di analisi e di interpretazione dei dati, non debba essere ripensata e adeguata a tale scenario. Infatti, per cogliere le potenzialità e l’essenza di situazioni e contesti inediti e in continua trasformazione, i paradigmi consueti, anche se scientificamente validati, possono rivelarsi insufficienti (Pentucci, 2021; Manovich, 2023). Le metodologie di ricerca e di analisi, i criteri di lettura e interpretazione di artefatti prodotti in queste situazioni didattiche, vanno a costituire corpora estremamente complessi, non strutturati e inconsueti, e possono essere esse stesse ibridate, andando a costruire di volta in volta in contesto strategie semplesse (Berthoz, 2011).

La Cultural Analysis di Manovich (2023) può supportare tale riflessione, nel momento in cui ritiene necessario per la ricerca mappare e comprendere in dettaglio la diversità e superare logiche riduzioniste e rigide connessioni causa-effetto – ossia di concentrarsi su ciò che c'è di diverso tra i vari artefatti e non solo su ciò che essi condividono, partendo da posture solo in parte delineate da ipotesi.

Descrizione

Nel presente contributo intendiamo discutere la sperimentazione di una modalità di ricerca ibrida per analizzare gli artefatti progettuali di circa 500 studenti del corso di Scienze della Formazione primaria, realizzati negli a.a. 2021-22 e 2022-23, presso l'Università di Macerata.

Per cercare di cogliere le competenze progettuali mobilitate dagli studenti e soprattutto per capire la relazione fluida tra progettazione e azione, e tra progettazione e regolazione, sono state aggregate e confrontate tre differenti metodologie di analisi.

La prima prevede la lettura di due ricercatori attraverso un approccio fenomeno-logico; la seconda è basata sull'analisi linguistica e sul modello computazionale, proponendo un metodo automatico di ricerca di termini; la terza propone l'uso dell'Intelligenza Artificiale, tramite l'utilizzo di ChatGPT (Hwang & Chang, 2021; Kooli, 2023) e si basa su un'analisi di tipo semantico.

Cercheremo di dare conto dei primi risultati della ricerca evidenziando non solo i punti di forza e i punti di debolezza di ciascuna modalità, ma anche i differenti apporti che il confronto e l'integrazione delle logiche hanno garantito e i suggerimenti metodologici che il lavoro ha fatto emergere.

Le questioni aperte da tale processo sono varie: da un lato si è colta la ricorsività tra la metodologia di analisi, la raccolta dei dati, la sistematizzazione dei corpora, dall'altro si è riflettuto sulla necessità di operare tagli in verticale (“fette” come le chiama Manovich) per cogliere la profondità dei numerosi temi emergenti. Le potenzialità dell'AI prevedono azioni non direttamente a essa connesse, quali l'automatizzazione dei processi nella costruzione dei corpora, e spostano l'attenzione anche su come e quando ibridare metodi supervisionati e non supervisionati. Inoltre diventa labile la linea di confine tra didattica e ricerca in quanto ripensare la costruzione dei corpora impatta sulle attività formativi e professionali. Tutto ciò incide sulla necessità di costruire in situazione un percorso ibrido, tra i tanti possibili, in funzione del contesto e delle esigenze specifiche.

References

1. Berthoz, A. (2011). *La semplicità*. Torino: Codice Edizioni.
2. Durand, M. (2017). *L'activité en transformation*. In J.M. Barbier & M. Durand (Eds.), *Encyclopédie d'analyse des activités* (pp. 33-56). Paris: PUF.
3. Hwang, G. J., & Chang, C. Y. (2021). A review of opportunities and challenges of chatbots in education. *Interactive Learning Environments, 1-14*.
4. Jandrić, P., Knox, J., Besley, T., Ryberg, T., Suoranta J. & Hayes, S. (2018). Postdigital science and education, *Educational Philosophy and Theory, 50*(10), 893-899.
5. Jeladze, E., Pata, K., Quaicoe, J.P. (2017). Factors Determining Digital Learning Ecosystem Smartness in Schools. *Interaction Design and Architecture(s) Journal – IxD&A, 35*, 32-55.
6. Kooli, C. (2023). Chatbots in education and research: a critical examination of ethical implications and solutions. *Sustainability, 15*(7), 5614.
7. Manovich, L. (2023). *Cultural Analytics. L'analisi computazionale della cultura*. Milano: Raffaello Cortina.
8. Pentucci, M. (2021). Riflettere sulla pratica per trasformare la pratica: primi esiti da un percorso di ricerca collaborativa in contesto di didattica d'emergenza. *Nuova Secondaria Ricerca, 10*, 387-396.
9. Pentucci, M., Magnoler, P., Capolla, L.M., Rossi, P.G. (2023). Managing the Unexpected and Unforeseen in Educational Situations: Emergency as New Normal. *Journal of Educational Research and Review, 11*(1), 1-6.
10. Rivoltella, P.C. & Rossi, P.G. (2019). *Il corpo e la macchina. Tecnologia, cultura, educazione*. Brescia: Scholé.
11. Rossi, P.G. & Pentucci, M. (2021). *Progettazione come azione simulata. Didattica dei processi e degli ecosistemi*. Milano: Franco Angeli.
12. Rossi, P.G., Pentucci, M., & Capolla, L. (in press). Designing Regulation in Action to Manage the Unforeseen. In *Teaching-learning Contexts. Edulearn23 proceedings*.

