

DIZIONARIO DELLA MEDIA EDUCATION



A CURA DI:

Suor Maria Julia Chan Chuc e Valentina Piccoli

INDICE

Coding Unplugged	2
Dieta mediale	4
Digital Storytelling	6
Media Education	8
Media Scaffolding	10
Multiliteracy	12
Onlife	14
Patto di corresponsabilità digitale	16
Post-digitale	19
Sharenting	21
Technoference	23
Transmedialità	25

CODING UNPLUGGED



Il **Coding Unplugged** è una metodologia didattica che permette di insegnare i concetti fondamentali dell'informatica e del pensiero computazionale senza l'ausilio di computer, tablet o altre tecnologie digitali.

Maggiori esponenti

I principali riferimenti teorici e pratici includono:

- **Tim Bell:** docente neozelandese ideatore di Computer Science Unplugged (CS Unplugged), il progetto pioniero che ha raccolto attività gratuite per insegnare l'informatica attraverso giochi e rompicapo fisici;
- **Alessandro Bogliolo:** professore di Sistemi di Elaborazione all'Università di Urbino e coordinatore di Europe Code Week. In Italia è il principale promotore del Coding Unplugged, autore di strumenti come CodyRoby e promotore della separazione dei ruoli tra "programmatore" ed "esecutore";
- **Seymour Papert:** sebbene legato all'uso del computer (Logo), le sue teorie sul **costruzionismo** sono alla base dell'apprendimento attraverso il fare tipico delle attività unplugged.

In che cosa consiste?

Si basa sull'uso di **oggetti analogici** (carte, scacchiere, frecce, cubetti) o del **movimento del corpo** per eseguire algoritmi. Il cuore dell'attività è la creazione di una sequenza di istruzioni non ambigue che un "esecutore" (un compagno o una pedina) deve seguire per raggiungere un obiettivo.

La postura media-educativa: il logico corporeo

La postura del Coding Unplugged è quella dell'architetto dei processi: un mediatore che sposta l'attenzione dell'interfaccia al pensiero, rendendo visibile l'invisibile. L'educatore non si limita a far muovere pedine, ma trasforma il corpo e l'oggetto in linguaggi di programmazione viventi. È un approccio che umanizza l'algoritmo, dove l'errore non è un "crash" del sistema ma un'occasione di riflessione condivisa, garantendo che la padronanza della logica prevalga sempre sull'esecuzione meccanica della macchina.

Perché è utile?

Il Coding Unplugged ha molti benefici, per esempio:

- **accessibilità:** consente di fare coding anche in scuole prive di laboratori informatici o connessione internet;
- **sviluppo cognitivo:** stimola la logica, il problem solving, l'astrazione e la capacità di scomposizione dei problemi;
- **inclusione e socialità:** favorisce il lavoro di squadra e la collaborazione, riducendo le distrazioni legate all'uso individuale dello schermo;
- **focus sul concetto:** permette di concentrarsi sulla logica dell'algoritmo senza l'ostacolo della sintassi complessa di un linguaggio di programmazione.

Possibili utilizzi nella didattica

Il Coding Unplugged è estremamente trasversale e può essere integrato in diverse attività.

- **Percorsi in palestra:** gli studenti e le studentesse diventano "robot" che si muovono su una griglia a terra seguendo i comandi di un compagno "programmatore".
- **Pixel art:** ricostruire immagini su griglie quadrettate decodificando una serie di numeri e colori (es. "3 bianchi, 2 neri").
- **Narrazione (storytelling):** creare una storia dove i personaggi si muovono su una mappa solo se ricevono le istruzioni corrette.
- **Aritmetica e Geometria:** utilizzare i reticoli per spiegare coordinate o per disegnare figure geometriche seguendo algoritmi precisi.

Bibliografia e sitografia

- Bell T., Witten I. H., Fellows M., *Computer Science Unplugged*: <https://www.cs.unibo.it/~renzo/csunplugged/csunplugged.2015.3.2.3.pdf>
- Bogliolo A., *Coding in your classroom, now!*, Giunti Scuola, 2016.
- Il portale di Alessandro Bogliolo ricco di risorse, video-lezioni e strumenti, come le carte "CodyRoby" da stampare: <https://codemooc.org/>
- Il sito ufficiale del progetto di Tim Bell: <https://www.csunplugged.org/en/>
- Liukas L., *Hello Ruby. Avventure nel mondo del coding*, Erickson 2015
- Progetto del Ministero dell'Istruzione e del CINI che offre percorsi strutturati di coding unplugged per le scuole: <https://programmalfuturo.it/>
- Resnick M., *Come i bambini. Immagina, crea, gioca e condividi*, Erickson 2018.
- Strumento italiano che permette di passare facilmente dalla Pixel Art unplugged (su carta) alla sua rappresentazione digitale: <https://www.zaplycode.it/>
- Vichi A., *Coding e pensiero computazionale nella scuola primaria*, Giunti 2018.

DIETA MEDIALE



In Italia la **Dieta mediale** è diventata un pilastro dei percorsi di benessere scolastico. Non viene più vista solo come una questione privata dalle famiglie, ma come un tema di salute pubblica e competenza civica, promosso attivamente nelle scuole per contrastare fenomeni come il calo dell'attenzione e lo stress da iperconnessione.

I maggiori esponenti

Il concetto di "dieta" applicato ai media è stato approfondito da diversi esperti che ne analizzano l'impatto sulla salute e sull'educazione.

- **Serge Tisseron:** psichiatra francese, ideatore della regola "3-6-9-12" per scandire l'ingresso corretto dei media nella vita dei bambini in base all'età.
- **Marco Gui:** sociologo e autore di *A dieta di media*, esperto nel legame tra benessere digitale e qualità del consumo tecnologico.
- **Filippo Solibello:** autore di *La dieta mediatica*, focalizzato sul recupero del controllo critico sulle informazioni.
- **CREMIT:** centro di ricerca che ha promosso il progetto "DISCUSS" per studiare le abitudini medialie dei più giovani.

In che cosa consiste?

La Dieta mediale è una strategia di igiene digitale che applica i principi della nutrizione al consumo di schermi e informazioni. Si basa su alcuni concetti chiave:

- **metafora alimentare:** proprio come il cibo, i media possono essere "nutrienti" (contenuti educativi, creativi) o "cibo spazzatura" (scrolling passivo, fake news).
- **prevenzione dell'"obesità" mediale:** evitare l'accumulo eccessivo di stimoli che porta a stress, "infobesità" (sovraccarico informativo) e calo dell'attenzione.
- **qualità vs quantità:** non si tratta di eliminare la tecnologia (digiuno), ma di selezionare ciò che si consuma e per quanto tempo.

La postura media-educativa: dall'autoregolazione all'esempio

Nella dieta mediale, la postura dell'educatore è quella dell'adulto "co-navigatore". Non basta imporre limiti di tempo; l'insegnante o il genitore deve aiutare i

ragazzi a sviluppare l'autoregolazione. La postura corretta è quella che stimola il ragazzo a chiedersi: "questo contenuto mi sta arricchendo o mi sta solo facendo perdere tempo?". In questo senso, l'adulto ha il compito di dare il buon esempio, mostrando un uso equilibrato e non compulsivo dei dispositivi.

Perché è utile?

Per insegnare la dieta mediale a scuola, si utilizzano metodologie attive che trasformano la teoria in abitudine, con benefici su:

- **salute mentale:** riduce l'ansia da confronto sociale e lo stress da iperconnessione (la cosiddetta *FOMO*, "fear of missing out").
- **benessere fisico:** migliora la qualità del sonno (limitando la luce blu) e riduce la sedentarietà
- **ripresa del controllo:** aiuta a passare da un consumo passivo ("subire" l'algoritmo) a una scelta attiva e consapevole di cosa leggere.
- **equilibrio familiare:** fornisce regole chiare ai genitori per gestire i conflitti legati all'uso dei dispositivi in casa.

Possibili utilizzi nella didattica

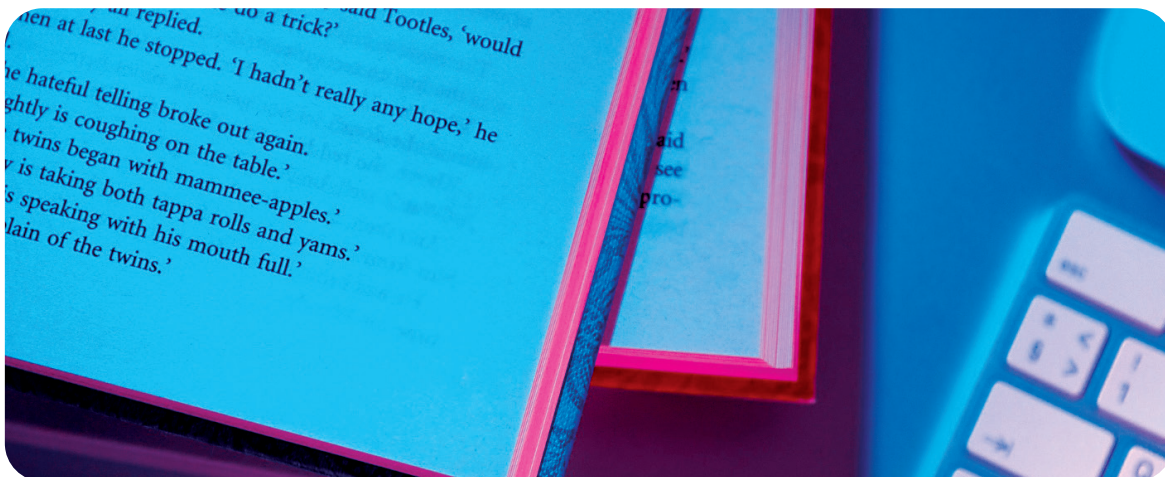
Oltre ai laboratori scolastici, ecco alcune applicazioni immediate:

- **regole in famiglia:** istituire zone "tech-free" (per esempio, niente smartphone a tavola o in camera da letto).
- **strategia delle "3-A" (CREMIT):**
- **alternanza:** alternare attività digitali e analogiche.
- **accompagnamento:** condividere l'uso dei media tra adulti e minori.
- **autoregolazione:** allenare i ragazzi a capire quando è il momento di staccare.
- **diario mediale:** un esercizio per monitorare quanto tempo si passa online e come ci si sente dopo aver usato certe app.
- **a scuola:** educazione alla Media Literacy per insegnare e distinguere le fonti attendibili dal "junk food" informativo.

Sitografia

- Dieta mediale per la famiglia: <https://www.mamamo.it/educazione-digitale/dieta-mediale-per-la-famiglia/>.
- Filippo Solibello F., *La dieta mediatica. Come sopravvivere al cambiamento mediatico, nutrire meglio il nostro cervello e vivere felici*, Cairo, 2024.
- Marco Gui - Intervista su "A dieta di media": <https://laricerca.loescher.it/a-dieta-di-media-intervista-a-marco-gui/>.
- Progetto "DISCUSS" sulla dieta dei bambini: <https://www.cremi.it/discuss-ricerca-sulla-dieta-mediale-bambini-ragazzi/>.
- Strategie per un consumo mediale equilibrato: <https://fem.digital/dieta-mediale/>.
- Una corretta dieta mediale per età: <https://neoconnessi.windtre.it/guide-risorse/articoli/una-corretta-dieta-mediale-adatta-alleta-dei-bambini/>

DIGITAL STORYTELLING



Il **Digital Storytelling** è una metodologia che unisce il racconto all'utilizzo di strumenti digitali per creare narrazioni multimediali coinvolgenti.

Maggiori esponenti

- **Joe Lambert e Dana Atchley:** considerati i fondatori del movimento moderno negli anni '90. Hanno creato il Center for Digital Storytelling a San Francisco, definendo i 7 elementi chiave di una storia digitale efficace.
- **Jerome Bruner:** psicologo che ha gettato le basi teoriche sull'importanza del pensiero narrativo per la costruzione della realtà e del Sé.
- **In Italia:** Andrea Fontana è uno dei massimi esperti per quanto riguarda lo storytelling applicato all'impresa e alla comunicazione.

In che cosa consiste?

Il Digital Storytelling consiste nel combinare diversi linguaggi (testo, immagini, audio, video e musica) per dare vita a una narrazione breve. A differenza di una semplice presentazione, si focalizza sulla struttura narrativa: un protagonista, un problema da risolvere e un messaggio emotivo da trasmettere.

La postura media-educativa: l'educatore nello storytelling

La postura nel Digital Storytelling è quella del regista critico: un mediatore che desacralizza la tecnologia per rimettere al centro il senso del racconto. L'educatore non insegna solo a usare il software, ma guida a una scelta etica dei linguaggi, privilegiando la profondità del messaggio, sull'estetica dell'effetto speciale. È un equilibrio che trasforma il montaggio in pensiero critico, garantendo che l'umanità della storia prevalga sempre sull'automatismo dello strumento digitale.

Perché è utile?

Il Digital Storytelling serve a sviluppare competenze fondamentali nel secolo attuale perché:

- **sviluppa la competenza digitale:** insegna a usare software di editing, ricercare fonti e gestire contenuti multimediali.
- **potenzia il pensiero critico:** richiede di selezionare, sintetizzare e organizzare le informazioni in modo logico.
- **migliora la comunicazione:** aiuta a trasmettere messaggi complessi in modo memorabile ed emozionante.

Possibili utilizzi nella didattica

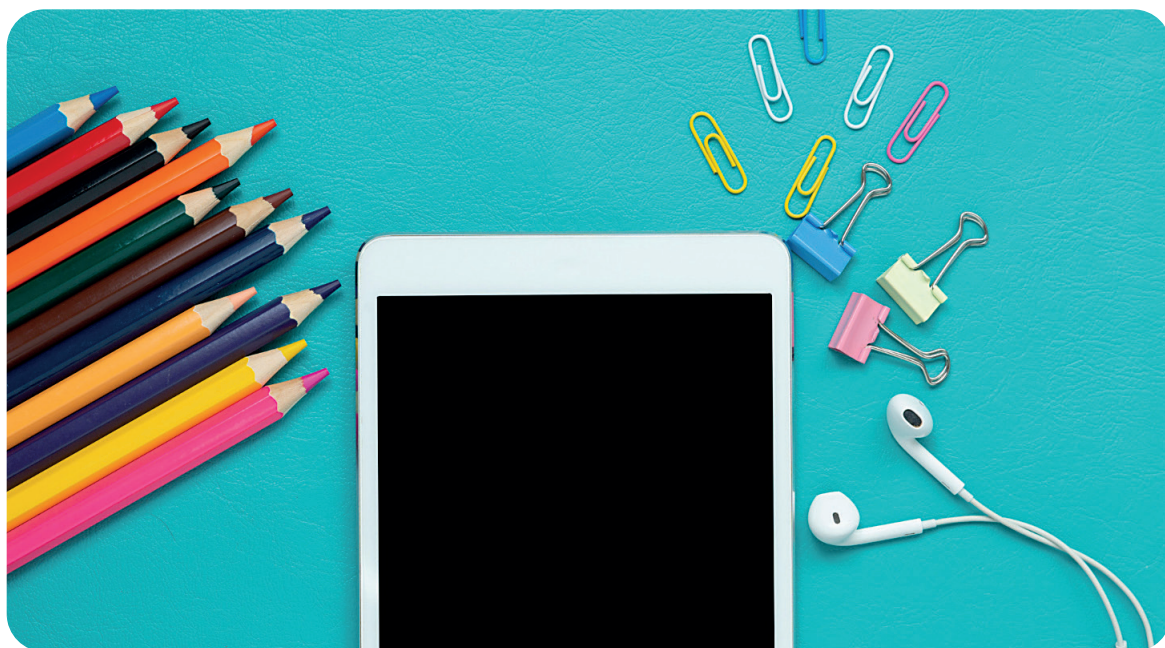
Nella scuola, il Digital Storytelling trasforma gli studenti e le studentesse da consumatori passivi a creatori attivi, attraverso:

- **documentazione di esperienze:** gli studenti possono raccontare gite, progetti o percorsi di alternanza scuola-lavoro.
- **spiegazione di concetti complessi:** creare video-storie per spiegare fenomeni scientifici o periodi storici dal punto di vista di un personaggio (es. "Un giorno nella vita di un cavaliere").
- **Educazione civica ed emotiva:** affrontare temi sociali o riflessioni personali, favorendo l'inclusione e l'empatia.
- **laboratori di scrittura creativa:** usare strumenti come il Sito Ufficiale Storybird o Book Creator per pubblicare libri digitali illustrati.

Bibliografia e sitografia

- Banzato M., *Digital literacy. Cultura ed educazione per la società della conoscenza*, Mondadori, Milano 2011.
- Bertolini, C., Contini, A., *Digital storytelling for education. Theories and good practices in preschool*, Aracne, Roma 2018.
- Di Blas N., *Storytelling digitale a scuola*, Pearson/Apogeo, Milano 2016.
- Documento ufficiale che spiega perché le competenze digitali (incluso il DST) siano essenziali per i docenti moderni: <https://www.unesco.org/en/digital-competencies-skills/ict-cft>.
- Educational Uses of Digital Storytelling: sito dell'Università di Houston (Bernard Robin) con tutorial, esempi e risorse per docenti divisi per materia: <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>.
- Il portale fondativo del centro di Joe Lambert: <https://www.storycenter.org/>
- L'Istituto Nazionale di Documentazione per la Ricerca Educativa offre moltissime risorse e casi studio su come lo storytelling innova la scuola italiana: <https://www.indire.it/progetto/avanguardie-educative/>.
- Lambert, J. *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*, Routledge, 2013.
- Ohler J., *Digital Storytelling in the Classroom. New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*, Corwin, 2013.
- Petrucco C., De Rossi M., *Narrare con il digital storytelling. Didattica e riflessività*, Pensa MultiMedia, Lecce 2009.
- Piattaforma del Ministero dell'Istruzione (PNRR) per la formazione dei docenti sulle tecniche di narrazione digitale: <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>.
- Rivista italiana di riferimento per l'innovazione didattica, contenente numerosi casi studio sul DST nelle scuole italiane: <https://www.rivistabricks.it/>.
- Robin B. R., *Digital Storytelling. A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*, in «Theory Into Practice», 47(3), 2008.
- Trincherò R., *Costruire unità di apprendimento. Guida alla progettazione a ritroso*, Carocci, Roma 2012.
- Una risorsa per valutare gli strumenti digitali di storytelling sotto il profilo pedagogico e della sicurezza: <https://www.commonsense.org/education>.

MEDIA EDUCATION



Oggi, nel contesto italiano, la **Media Education** è diventata una necessità strutturale, entrando ufficialmente nelle classi attraverso l'Educazione civica e il Piano Nazionale Scuola Digitale. Grazie al lavoro costante del MED e alle teorie di Rivoltella, non si insegna più solo a "usare il computer", ma si accompagna lo studente verso una cittadinanza digitale consapevole.

I maggiori esponenti

La Media Education non è una disciplina improvvisata, ma affonda le sue radici nel lavoro di grandi studiosi.

- **Célestin Freinet:** il pioniere che già negli anni Venti portò la tipografia a scuola, per rendere gli studenti e le studentesse produttori attivi di messaggi.
- **Pier Cesare Rivoltella:** il massimo esponente italiano attuale sul tema. A lui dobbiamo l'introduzione del metodo EAS (Episodi di Apprendimento Situato) per una didattica attiva, digitale e laboratoriale.
- **Geneviève Jacquinot:** studiosa francese che ha promosso il superamento del pregiudizio verso i media ("media culture").
- **MED (Associazione Italiana Media Education):** Fondata da Roberto Giannatelli, è il punto di riferimento nazionale che coordina la ricerca e la formazione dei docenti in Italia.

In che cosa consiste?

È un percorso educativo volto a sviluppare competenze critiche, creative ed etiche nell'uso dei media. Si articola su tre dimensioni fondamentali.

1. **Educazione ai media:** capire come funzionano (es. analizzare gli algoritmi o la pubblicità).
2. **Educazione con i media:** usarli come strumenti per studiare (es. tablet per le scienze o piattaforme collaborative).
3. **Educazione per i media:** diventare autori (es. produrre un video o un podcast).

La postura media-educativa: abitare il digitale

Il cuore di questi percorsi non è solo lo strumento tecnico, ma la "postura" dell'educatore.

È l'atteggiamento di chi non si pone come "giudice" o "censore", ma come compagno di viaggio critico. Significa "abitare" il digitale insieme i ragazzi, partendo dai loro interessi per trasformarli in occasioni di apprendimento. Questa postura trasforma l'aula in un laboratorio dove il docente guida lo studente nell'esplorazione critica della realtà.

Perché è utile?

Per mettere in pratica questa visione, si utilizzano metodologie attive. Pier Cesare Rivoltella, massimo esponente italiano del settore, ha introdotto ad esempio il metodo **EAS (Episodi di Apprendimento Situato)**, che punta su una didattica digitale e laboratoriale. Attraverso queste pratiche (come il *debate* o il Digital Storytelling), la Media Education diventa utile per:

- **senso critico:** insegna a distinguere tra fatti e opinioni, proteggendo dalle *fake news* attraverso il *fact-checking*.
- **cittadinanza responsabile:** previene fenomeni come il cyberbullismo, promuovendo un'etica della condivisione.
- **creatività digitale:** trasforma lo studente da fruitore passivo a *media maker* consapevole, capace di usare il video o l'audio per esprimersi.

Possibili utilizzi nella didattica

Nella pratica, la Media Education può avere molte applicazioni.

- **Media Making scolastico:** creazione di podcast, blog di classe o piccoli documenti per raccontare il territorio.
- **Laboratori di fact-checking:** imparare a verificare le fonti di un post sui social prima di condividerlo.
- **Gestione della privacy:** percorsi pratici sulla reputazione online e sulla protezione dei propri dati.
- **Didattica immersiva:** uso consapevole della realtà virtuale o di piattaforme di collaborazione per lezioni interattive.

Bibliografia e sitografia

- Artemedialab - Perché la Media Education è importante: <https://www.artemedialab.it/didattica/media-education/>
- Innovapolis - Definizione e obiettivi della Media Education: <https://innovapolis.org/media-education/>
- MED - Associazione Italiana Media Education: <https://www.medmediaeducation.it/>
- Non solo Pedagogia - Media Education a scuola: pratiche e strategie: <https://nonsolopedagogia.it/media-education-a-scuola-pratiche-strategie/>
- Rete Senza Fili - Approccio innovativo ed Edutainment: <https://www.rete-senzafili.it/media-education-ed-edutainment-lapproccio-innovativo-di-rete-senza-fili/>
- Rivoltella, P.C (a cura di), *Media Education in Italia. Oggetti e ambiti della formazione*, Franco Angeli, Milano 2025.

MEDIA SCAFFOLDING



Il **Media Scaffolding** (o impalcatura mediale) è l'applicazione del concetto psicologico di "scaffolding" attraverso l'uso di tecnologie e strumenti multimediali per supportare l'apprendimento.

Maggiori esponenti

Il concetto affonda le radici nella psicologia dello sviluppo e si è evoluto con l'informatica didattica:

- **Lev Vygotskij**: ideatore della **Zona di Sviluppo Prossimale (ZSP)**, il fondamento teorico dello scaffolding.
- **Jerome Bruner**: colui che ha coniato il termine "scaffolding" per descrivere il processo con cui un esperto affianca un principiante nell'apprendimento, fornendogli gradualmente "impalcature" mentali che forniscono da supporto per diventare sempre più competente nella materia.
- **Wood, Bruner e Ross (1976)**: i primi a teorizzare le funzioni dell'impalcatura nel problem solving.
- **Yelland e Masters (2007)**: hanno introdotto specificamente il termine "**Cognitive Scaffolding**" in contesti tecnologici, analizzando come il computer possa fungere da partner cognitivo.
- **Kim e Hannafin (2011)**: hanno esplorato i diversi tipi di scaffolding nei contesti di apprendimento basati sulla tecnologia (tecnico, concettuale, strategico).

In che cosa consiste?

Si tratta di utilizzare **media e risorse digitali** come strutture di supporto temporanee che aiutano lo studente a compiere un'attività che non riuscirebbe a gestire da solo. A differenza dello scaffolding tradizionale (umano), qui l'aiuto è mediato da software, video, mappe concettuali interattive o simulazioni che:

- **semplificano il compito**, riducendo il carico cognitivo attraverso la visualizzazione di passaggi complessi;
- **forniscono indizi**: tramite pop-up, glossari ipertestuali o feedback immediati;
- **scompaiono gradualmente**: man mano che l'utente acquisisce autonomia (*fading*).

La postura media-educativa: l'impalcatura cognitiva

La postura dell'educatore nel Media Scaffolding è quella di un regista dell'invisibilità: chi educa agisce come un architetto che progetta supporti digitali destinati gradualmente a sparire. Il suo ruolo è mettere in discussione l'auto-

sufficienza tecnologica per rimettere al centro lo sforzo cognitivo dello studente; non usa i media per semplificare il compito, ma per renderlo accessibile senza eliminare la sfida. È una postura di monitoraggio discreto, che trasforma il software da semplice strumento a "impalcatura cognitiva", garantendo che la tecnologia non sostituisca il pensiero, ma ne sostenga l'espansione nella zona di sviluppo prossimale.

Perché è utile?

Il Media Scaffolding è fondamentale per progettare ambienti di apprendimento, in quanto:

- **personalizza l'apprendimento**: permette a ogni studente e studentessa di procedere con i propri tempi, accedendo ai supporti mediali solo quando necessario.
- **favorisce l'autonomia**: chi studia impara a usare gli strumenti digitali per risolvere problemi in modo indipendente.
- **accessibilità**: offre canali diversi (visivo, uditivo, testuale) per studenti e studentesse con Bisogni Educativi Speciali (BES) e non solo, rendendo il contenuto più accessibile.

Possibili utilizzi nella didattica

Il Media Scaffolding trasforma gli strumenti digitali in "compagni di viaggio", per esempio con:

- **visual scaffolding**: uso di infografiche interattive o video-tutorial per "mostrare" come svolgere un esperimento o un calcolo.
- **mappe concettuali digitali**: strutture parzialmente completata (es. su CmapTools) che gli studenti devono integrare.
- **ipertesti con glosse**: testi digitali dove parole difficili sono collegate a spiegazioni audio o immagini per supportare la comprensione del testo.
- **simulazioni interattive**: l'uso di piattaforme come PhET per guidare gli studenti nella scoperta di leggi fisiche attraverso manipolazioni protette.

Bibliografia e sitografia

- Bruner J. S., *Il processo educativo*, Armando Editore, Roma 1983.
- Calvani A., *Le tecnologie educative*, Carocci, Roma 2014.
- INDIRE - Scaffolding: il portale dell'Istituto Nazionale di Documentazione offre numerosi articoli sulla didattica laboratoriale e il supporto mediato.
- Kim M. C., Hannafin M. J., *Scaffolding problem solving in technology-enhanced learning environments*, in «Family and Consumer Sciences Research Journal», 2011.
- Ranieri M., *Le insidie dell'ovvio. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*, ETS, Pisa 2011.
- Rivoltella P. C., *La previsione. Neuroscienze, apprendimento, didattica*, Editrice La Scuola, Brescia 2014.
- Trinchero R., *Valutare l'apprendimento nell'era digitale*, Franco Angeli Editore, Milano 2013.
- Vygotskij L. S., *Storia dello sviluppo delle funzioni psichiche superiori*, Giunti-Barbera, Firenze 1974.
- Yelland N., Masters J., *Rethinking scaffolding in the information age*. Computers & Education, 2007.

MULTILITERACY



Oggi la scuola italiana riconosce la **Multiliteracy** come "competenze chiave per il XXI secolo". Non si tratta più solo di saper leggere un libro, ma di saper decodificare un mondo fatto di icone, video e dati, come previsto dalle recenti riforme sull'innovazione didattica e l'integrazione di tutti gli studenti e le studentesse.

Maggiori esponenti

Il concetto di Multiliteracy nasce dalla necessità di aggiornare l'idea stessa di "alfabetismo" in un mondo dominato dai media. I suoi maggiori esponenti sono:

- **New London Group (1996)**: un collettivo di 10 studiosi (tra cui Bill Cope e Mary Kalantzis) che ha pubblicato il manifesto *A Pedagogy of Multiliteracies*.
- **Bill Cope e Mary Kalantzis**: i principali teorici che hanno evoluto il concetto del "*Learning by Design*".
- **In Italia**: il concetto è stato approfondito dagli esperti di Media Education Pier Cesare Rivoltella e Alessandra Carenzio (CREMIT) che hanno lavorato per portare queste competenze nelle scuole italiane.

In che cosa consiste?

L'alfabetizzazione non è più solo saper leggere e scrivere testi su carta, ma saper gestire molteplici forme di linguaggio in contesti multiculturali. Include quindi:

- **multimodalità**: il significato non passa solo dalle parole, ma dalla combinazione di: testo, immagini, audio, gesti, spazio e icone.
- **oltre il testo**: un video, un podcast o un'infografica sono "testi" da saper leggere e produrre con la stessa dignità di un tema scritto.
- **ponte culturale**: riconosce che in una società globalizzata esistono diversi modi di comunicare, legati alle diverse culture.

La postura media-educativa: insegnante come "designer"

In questo scenario, la postura dell'educatore è quella del "designer di ambienti di apprendimento". L'insegnante non è più l'unica fonte del sapere, ma colui che progetta situazioni in cui gli studenti possono sperimentare linguaggi diversi. La postura è quella dell'ascolto e della valorizzazione: l'adulto riconosce che lo studente può dimostrare ciò che ha imparato anche attraverso un video o un podcast, non solo con l'interrogazione tradizionale. È quindi una postura inclusiva, che abbatte le barriere comunicative.

Perchè è utile?

Le *multiliteracies* si attivano attraverso metodologie che mettono lo studente al centro.

- **Digital Storytelling**: creare narrazioni multimodali che fondono voce, musica e immagini.
- **Flipped classroom (classe capovolta)**: utilizzata per permettere agli studenti di esplorare i contenuti multimedialità a casa e produrre nuovi significati in classe.
- **Peer learning**: gli studenti collaborano per integrare le proprie competenze (chi è bravo col video, chi con la scrittura, chi con la grafica).

Questo approccio è fondamentale per:

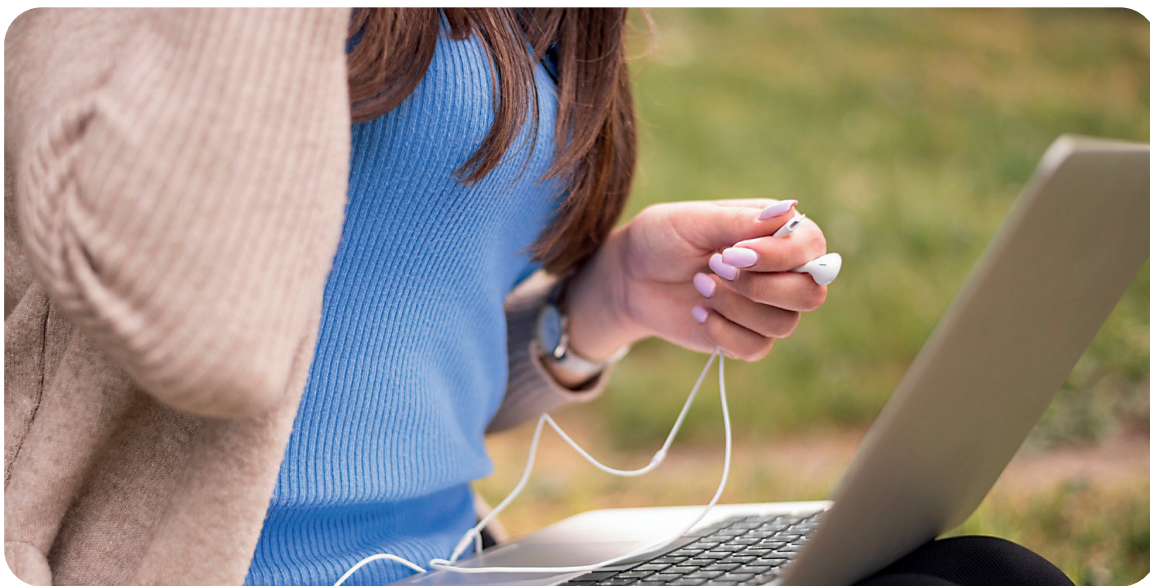
- **inclusione**: permette a tutti gli studenti e le studentesse di esprimersi attraverso il canale a loro più congeniale (es. un disegno o un audio al posto del testo).
- **pensiero critico**: insegna a non subire i messaggi dei media, ma ad analizzare come vengono costruiti (es. perché in quel video hanno usato quella musica?).
- **apprendimento attivo**: trasforma lo studente da fruitore a "produttore" di contenuti (*prosumer*).

Possibili utilizzi nella didattica

- **Didattica L2 (Italiano per stranieri)**: usare immagini, mappe e oggetti reali per superare la barriera linguistica iniziale.
- **Analisi del social**: studiare come cambia il significato di un messaggio se passa da un post scritto a un video su Tik Tok.
- **Valutazione alternativa**: permettere agli studenti e alle studentesse di presentare una ricerca tramite un blog, un video-saggio o un podcast invece della solita verifica scritta.

Sitografia

- Approccio multiletterario per l'apprendimento delle lingue negli adulti: <https://www.youtube.com/watch?v=DNtPgykIKGs&list=RDsNRsCVwab9U&index=10>
- European Commission - Multiliteracy: A new basic skill: <https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/expert-views/multiliteracy-new-basic-skill-21st-century-classroom>
- Inclusione attraverso la pedagogia della Multiliteracy: <https://www.edcan.ca/articles/inclusive-education-supported-through-multiliteracies-pedagogy/>
- Indire - Flipped Classroom e Multiliteracy: <https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/flipped-classroom>
- Mettere in pratica la Multiliteracy in classe: <https://singteach.nie.edu.sg/2022/10/20/putting-multiliteracies-into-practice-in-the-classroom/>
- Pillole di Media Education: <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2023/09/18/multiliteracies/>



In Italia, il concetto di **Onlife** è stato accolto con forza nel dibattito pedagogico, in particolare da Pier Cesare Rivoltella e dal MED. Nella scuola italiana di oggi, l'Onlife non è più un'astrazione: con l'introduzione dell'Educazione civica digitale e i bandi ministeriali (come il "Bando Onlife"), il sistema scolastico riconosce che il "digitale" non è un mondo a parte, ma una dimensione quotidiana in cui gli studenti e le studentesse crescono e si relazionano.

I maggiori esponenti

Il termine **Onlife** è stato approfondito da:

- **Luciano Floridi**: nel 2015, il progetto della Commissione europea curato da Floridi, *The Onlife Manifesto*, ha analizzato come le tecnologie modellino ormai la condizione umana.
- **Luca Rosati** per quanto riguarda il design delle esperienze.

In che cosa consiste?

L'Onlife rappresenta il superamento definitivo della distribuzione tra online e offline. Non siamo più "connessi" a intervalli, ma viviamo in una realtà ibrida. Per spiegarlo, Floridi usa due concetti chiave.

1. **Metafora della mangrovia**: Come le mangrovie vivono dove l'acqua dolce incontra quella salata (acqua salmastra) noi viviamo nel punto di incontro tra digitale e fisico.
2. **L'infosfera**: Un ambiente globale dove noi (agenti biologici) e gli artefatti digitali interagiscono costantemente, rendendo impossibile separare le due sfere.

La postura media-educativa nell'Onlife

Abitare l'Onlife richiede all'educatore una postura specifica: quella del "facilitatore di senso". Se la vita è ibrida, l'insegnante non può più limitarsi a proibire lo smartphone, ma deve porsi come guida per aiutare i ragazzi e capire che le azioni compiute online hanno conseguenze reali. Questa postura implica il superamento del pregiudizio che vede il digitale come "meno vero" rispetto al fisico. Il docente accompagna lo studente a vivere questa "realtà salmastra" con consapevolezza, proteggendo la propria reputazione e quella altrui.

Perché è utile?

Questo approccio è utile per:

- **consapevolezza educativa:** prevenire cyberbullismo, e gestire l'identità ibrida;
- **inclusione:** è alla base per progetti (come il "Bando Onlife") volti a ridurre il digital divide e formare i giovani alle nuove dinamiche del lavoro.

Possibili utilizzi nella didattica

A scuola, l'Onlife è il pilastro di una didattica ibrida che integra l'aula fisica con piattaforme digitali e l'uso consapevole dell'intelligenza artificiale.

Per navigare nell'Onlife, la scuola italiana adotta metodologie che uniscono apprendimento e cittadinanza.

- **EAS** (Episodi di Apprendimento situato): per analizzare episodi di vita quotidiana digitale e riflettere sulle scelte fatte in rete.
- **Service Learning:** per creare progetti che usino la tecnologia per rispondere a bisogni reali della comunità (es. mappare il territorio o aiutare gli anziani con le app).

Sitografia

- Education Marketing - Il futuro della scuola Onlife: <https://www.education-marketing.it/eventi/e-se-il-futuro-della-scuola-fosse-on-life/>
- Fondo Repubblica Digitale - Il Bando Onlife spiegato da Floridi: <https://www.fondorepubblicadigitale.it/il-prof-floridi-racconta-il-bando-onlife/>
- Generazioni Connesse - Definizione di Onlife: <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2021/12/22/onlife/>
- Luca Rosati - Progettare esperienze onlife: <https://www.lucarosati.it/blog/progettare-esperienze-onlife>
- Luciano Floridi, "Che cos'è l'Onlife" (Youtube): <https://www.youtube.com/watch?v=aUu4N62bWXw>
- ReWriters - Infosfera ed esistenza Onlife: <https://rewriters.it/infosfera-ed-esistenza-onlife-come-viviamo-linfinita-connessione-della-realta-informazionale/>

PATTO DI CORRESPONSABILITÀ DIGITALE



Il **Patto di Corresponsabilità Digitale** rappresenta un'evoluzione del classico Patto Educativo di Corresponsabilità, estendendo l'alleanza tra scuola e famiglia alle sfide poste dal digitale.

Maggiori esponenti

Il concetto è promosso dalle principali istituzioni educative e di tutela, oltre che da associazioni e studiosi.

- **Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM):** attraverso le linee guida per l'Insegnamento dell'Educazione Civica e il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD).
- **Generazioni Connesse (SIC Italia):** il centro coordinato dal Ministero che offre modelli e risorse per la gestione della sicurezza online (consultabili sul loro sito).
- **Esperti di Cittadinanza Digitale:** pedagogisti e giuristi che sottolineano la necessità di un accordo formale per prevenire fenomeni come il cyberbullismo e il *grooming* (adescamento online).
- **Marco Gui:** Sociologo dell'Università di Milano-Bicocca, esperto di "benessere digitale", ha sottolineato l'importanza di patti territoriali e scolastici per limitare l'uso eccessivo dei media.
- **Movimento di Avanguardie Educative (INDIRE):** Ha inserito la "creazione di patti per la scuola digitale" tra le buone pratiche per trasformare il modello didattico.
- **Associazioni di genitori ed educatori:** Gruppi come "Patti Digitali" (una rete di genitori e insegnanti) hanno formalizzato protocolli per ritardare l'ingresso dei minori sui social e gestire lo smartphone.

In che cosa consiste?

Si tratta di un documento formale sottoscritto da **scuola, famiglia e studente**. Definisce i diritti e, soprattutto, i doveri relativi all'uso delle tecnologie digitali. Non è un semplice elenco di divieti, ma un impegno condiviso su:

- **uso dei dispositivi:** regole per l'utilizzo di smartphone e PC a scuola e a casa;
- **netiquette:** impegno a mantenere un comportamento rispettoso e corretto nelle interazioni online;
- **protezione dei dati:** responsabilità nella gestione di immagini e informazioni personali;
- **gestione dei conflitti:** procedure da seguire in caso di episodi critici (es. cyberbullismo).

La postura media-educativa: l'alleato coerente

La postura media-educativa nel Patto di Corresponsabilità Digitale è quella del garante dell'alleanza: un mediatore che trasforma il contratto formale in una pratica di cittadinanza vissuta. L'educatore non si pone come un controllore solitario, ma come un co-costruttore di regole condivise tra scuola e famiglia. Si tratta quindi di una postura di coerenza educativa, che supera la delega tecnologica per abitare insieme i confini del digitale, garantendo che la responsabilità collettiva prevalga sempre sull'isolamento delle singole agenzie educative.

Perché è utile?

Il Patto di Corresponsabilità Digitale ha molti vantaggi.

- **Prevenzione legale:** definisce chiaramente le responsabilità, proteggendo l'istituzione scolastica e i genitori in caso di usi impropri della rete.
- **Coerenza educativa:** evita che lo studente riceva messaggi contrastanti tra casa e scuola sul "cosa è lecito fare online".
- **Empowerment di chi studia:** responsabilizza studenti e studentesse, rendendoli protagonisti attivi della propria sicurezza digitale.
- **Creazione di un'alleanza educativa:** il docente non è più solo nell'affrontare sfide come il cyberbullismo o la distrazione da smartphone. Il patto divide la responsabilità tra scuola e famiglia, allineando i messaggi educativi.
- **Riduzione dei conflitti:** molte tensioni tra insegnanti e genitori nascono da visioni opposte sulla tecnologia. Avere un documento condiviso previene i malintesi e fornisce una base oggettiva per la gestione dei problemi.
- **Promozione del benessere digitale:** permette al docente di spostare il focus dal semplice "divieto" (approccio punitivo) alla "responsabilità" (approccio educativo), trasformando studenti e studentesse in soggetti attivi, consapevoli della propria cittadinanza digitale.

Possibili utilizzi nella didattica

Il Patto di Corresponsabilità Digitale non deve essere solo "subito", ma può diventare uno strumento didattico vivo, in diversi modi.

- **Analisi di casi studio:** utilizzare il Patto per valutare situazioni ipotetiche ("Se accadesse questo, quale punto del Patto staremmo violando?").
- **Infografiche di sintesi:** trasformare i punti del Patto in poster o grafiche digitali realizzate con Canva da appendere in aula.
- **Laboratorio di scrittura collaborativa:** invece di imporre un regolamento, il docente può guidare la classe nella redazione del patto. Gli studenti e le studentesse analizzano i rischi e propongono le regole, aumentando la loro adesione emotiva al documento finale.

- **Unità di Apprendimento (UdA) di Educazione civica:** il patto diventa l'oggetto di studio per comprendere concetti come il diritto alla privacy, il diritto d'autore e il rispetto dell'altro online.
- **Simulazioni di Scenari (Role Playing):** utilizzare il patto per analizzare casi ipotetici (es. "Uno studente pubblica una foto scattata in classe: quali punti del patto sono stati violati?").
- **Incontri scuola-famiglia tematici:** il docente può utilizzare il patto come traccia per condurre workshop con i genitori, fornendo loro consigli pratici su come gestire la coerenza educativa tra i due mondi.

Bibliografia e sitografia

- Gheno V., Mastroianni B., *Tienilo acceso. Posta, commenta, condividi senza spegnere il cervello*, Longanesi, 2018.
- Gui M., *Il digitale a scuola. Rivoluzione o abbaglio?*, Il Mulino, Bologna 2019.
- Il portale Generazioni Connesse offre una guida per le scuole sulla redazione della *E-policy*, il documento che contiene il patto digitale: <https://www.google.com/search?q=https://www.generazioniconnesse.it/site/it/e-policy/>
- Lamberti S., *Cittadinanza digitale e patti di corresponsabilità*, Franco Angeli, Milano 2021.
- Risorse ministeriali che inquadrano il patto digitale all'interno dell'insegnamento della cittadinanza: https://www.istruzione.it/educazione_civica/
- Rivoltella P. C., *Nuovi alfabeti. Educazione e culture nella società post-mediale*, Scholé, Brescia 2020.
- Un codice utilizzato spesso come base valoriale per i patti di corresponsabilità digitale per promuovere un linguaggio rispettoso: <https://www.paroleostili.it/>
- Una risorsa preziosa che raccoglie esempi di patti siglati tra genitori e scuole in diverse città italiane: <https://pattidigitali.it/>

POST-DIGITALE



Nella scuola italiana, il **Post-digitale** si traduce nel superamento dell'entusiasmo acritico per i "laboratori informatici". Oggi, grazie anche alle riflessioni del MED e di Pier Cesare Rivoltella, la sfida non è più portare i computer in classe, ma gestire una didattica dove il digitale è l'ambiente naturale in cui avvengono le relazioni, lo studio e la cittadinanza.

Maggiori esponenti

Il concetto di Post-digitale non indica la fine del digitale, ma la sua completa integrazione nella normalità.

- **Nicholas Negroponte (1998)**: il primo a dire che "la rivoluzione digitale è finita", non perché scomparsa, ma perché diventata banale e onnipresente come l'aria.
- **Kim Cascone (2000)**: ha portato il termine nell'arte, parlando di "estetica dell'errore" (*glitch*): quando la tecnologia è ovunque, l'artista si concentra sui suoi difetti umani.
- **Florian Cramer**: il principale teorico contemporaneo dell'argomento, secondo cui il post-digitale è l'era della "disillusione" verso le promesse magiche della tecnologia.
- **In Italia**: Maurizio Bolognini (arte) e Alessandro Ludovico (editoria ibrida), che studiano come la carta e il digitale oggi convivono senza combattersi.

In che cosa consiste?

Il post-digitale è la condizione storica in cui il digitale ha perso il suo fascino di "novità" per diventare lo sfondo invisibile della nostra vita.

- **Tecnologia trasparente**: non ci stupiamo più di avere Internet in tasca; la notiamo solo quando non funziona (come l'elettricità).
- **Ibridazione e ritorno al materiale**: è la riscossa dell'analogico "potenziato" dal digitale (es. il ritorno dei dischi in vinile venduti online, o i libri cartacei impaginati con algoritmi).
- **Oltre il disincanto**: superata l'idea che il digitale risolva ogni problema, ci si concentra su come usarlo in modo più umano, etico e critico.

La postura media-educativa: l'educatore critico

In un'era post-digitale, la postura dell'educatore è quella del "critico consapevole". poiché la tecnologia è ovunque, il docente non deve più promuoverne l'uso a tutti i costi, ma deve essere consapevole di quando l'analogico è più efficace del digitale e viceversa. La postura corretta è quella che desacralizza lo strumento per rimettere al centro il contenuto e la riflessione etica (privacy, sostenibilità, benessere). È una postura di equilibrio che evita sia il rifiuto totale, sia l'accettazione passiva.

Perché è utile?

Questo approccio è utile per:

- **spostare l'attenzione:** non ci si focalizza più sullo "strumento" (il tablet, l'app), ma sull'esperienza umana e sul contenuto;
- **consapevolezza critica:** aiuta a riflettere su temi come la privacy, la sorveglianza e il bisogno di "disconnessione", proprio perché siamo immersi nel digitale;
- **maturità tecnologica:** permette di scegliere lo strumento migliore per ogni scopo, che sia una penna o un'intelligenza artificiale, senza pregiudizi.

Possibili utilizzi nella didattica

- **Arte e creatività:** uso del *glitch* (errori digitali) come forma espressiva per riflettere sul limite della tecnologia.
- **Editoria ibrida:** creare giornalini scolastici cartacei che contengono QR Code per approfondimenti video o podcast.
- **Digital detox:** laboratori scolastici sulla gestione del tempo e sulla riscoperta della concentrazione profonda.

L'approccio post-digitale a scuola utilizza metodologie che mescolano fisico e virtuale.

- **Didattica Phygital (Fisico + Digitale):** attività che partono dalla realtà materica (es. un orto o un esperimento chimico) e usano il digitale per documentare, analizzare o condividere i dati.
- **Tinkering:** una metodologia che usa strumenti digitali (stampanti 3D, Arduino) per creare oggetti fisici reali.
- **Debate sulla sostenibilità digitale:** riflettere sull'impatto ambientale dei server e dei rifiuti elettronici per una cittadinanza consapevole.

Sitografia

- L'era post-digitale e le nuove competenze: <https://www.zerounoweb.it/iot/nellera-post-digital-e-il-momento-di-puntare-su-nuove-competenze-e-tecnologie-partendo-dal-cloud/>
- Sfide ed evoluzione dell'era post-digitale: <https://www.gasparotto.biz/2020/03/lera-post-digitale-sfide-evoluzione-strategie/>

SHARENTING



Il termine **Sharenting** nasce dalla fusione delle parole inglesi *share* ("condividere") e *parenting* ("genitorialità"). Indica la pratica, ormai diffusa, dei genitori di condividere online contenuti (foto, video, aneddoti) riguardanti i propri figli.

Maggiori esponenti

Il fenomeno è oggetto di studio per esperti di diritto, psicologia e sociologia.

- **Stacey Steinberg**: docente di legge e autrice di ricerche fondamentali sull'impatto dello sharenting sul diritto alla privacy e all'autonomia dei minori.
- **Garante per la Protezione dei Dati Personali**: in Italia, l'autorità ha emesso diversi moniti e vademecum (consultabili sul Sito del Garante Privacy) per sensibilizzare sui pericoli legati all'identità digitale dei più piccoli.
- **Save the Children**: l'organizzazione analizza costantemente il fenomeno nel contesto della Cittadinanza Digitale, per proteggere i minori dallo sfruttamento e dal cyberbullismo.

In che cosa consiste?

Lo Sharenting consiste nella pubblicazione sistematica di contenuti multimediali che ritraggono i minori sui social media. Questa pratica crea una "traccia digitale" del bambino prima ancora che egli possa esprimere il consenso, esponendolo potenzialmente a rischi come:

- **furto d'identità digitale**;
- **violazione della privacy** a lungo termine;
- **pedopornografia** (attraverso la riappropriazione di foto innocue da parte di malintenzionati).

La postura media-educativa: il custode dell'identità

Nei confronti dello Sharenting, chi educa deve assumere la postura del custode consapevole: un mediatore che antepone il diritto all'oblio del minore alla propria gratificazione sociale. L'educatore (o il genitore) non vede il figlio come un contenuto da pubblicare, ma come un soggetto titolare di una propria dignità ancora in divenire. È un esercizio che trasforma la condivisione in protezione, garantendo che l'autodeterminazione dei bambini e delle bambine prevalga sempre sull'automatismo del "post" compulsivo.

Perché è utile conoscerlo?

Essere consapevoli dello Sharenting è vitale per:

- **tutelare i minori:** proteggere l'immagine e la dignità dei bambini nel tempo;
- **sviluppare una consapevolezza digitale:** capire che ogni dato immesso in rete è difficile da cancellare, e l'importanza del diritto all'oblio;
- **assumersi una responsabilità genitoriale ed educativa:** educare gli adulti a un uso etico della tecnologia per evitare che la vita privata diventi pubblico spettacolo.

Possibili utilizzi nella didattica

A scuola, lo Sharenting è un tema centrale per i percorsi di **Educazione Civica Digitale**, con:

- **dibattiti guidati:** analizzare casi reali o simulati per stimolare il pensiero critico sul confine tra vita pubblica e privata;
- **laboratori sul consenso:** insegnare agli studenti e alle studentesse (e indirettamente alle famiglie) l'importanza di chiedere il permesso prima di pubblicare foto altrui;
- **analisi delle tracce digitali:** esplorare come i contenuti pubblicati oggi possano influenzare la reputazione futura (per esempio in ambito lavorativo);
- **regolamenti di classe:** co-creare con gli studenti e le studentesse un "codice di condotta" per la gestione delle immagini durante gite o attività scolastiche.

Bibliografia e sitografia

- Articoli e guide pratiche di Save the Children per sensibilizzare sulle conseguenze della condivisione online: <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/campagne/educazione-digitale>
- Falletta P., *Diritto e privacy sui social network*, Giuffé, Milano 2018.
- Iannaccone G., Turi G., *Stop allo sharenting. Guida per genitori e educatori*. EPC Editore, 2022.
- Il blog di ricerca di Sonia Livingstone che raccoglie studi accademici aggiornati sul tema: <https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/>
- Il Safer Internet Centre italiano, coordinato dal Ministero dell'Istruzione, offre materiali didattici su privacy e sicurezza online: <https://www.generazioniconnesse.it/site/>
- Livingstone S., Blum-Ross A., *Figli connessi. Come la tecnologia plasma la vita dei bambini*, Erickson, Trento 2022.
- Livingstone S., *Ragazzi online. Crescere con i media digitali*, Franco Angeli Editore, Milano 2018.
- Pagina ufficiale del Garante Privacy italiano con consigli e avvertimenti per i genitori: <https://www.garanteprivacy.it/temi/minori/sharenting>
- Pellai A., Tamborini B., *Vietato ai minori di 14 anni*, De Agostini, 2019.
- Steinberg S., *Growing Up Shared: How Parents Can Share Smarter on Social Media and What You Can Do to Keep Your Family Safe in a No-Privacy World*, Sourcebooks, 2020.

TECHNOFERENCE



Il termine **Technoference** (o interferenza tecnologica) descrive le interruzioni nelle interazioni sociali interpersonali causate dall'uso di dispositivi digitali.

Maggiori esponenti

Il concetto è stato introdotto e studiato principalmente in ambito psicologico e sociologico.

- **Brandon T. McDaniel:** ricercatore che ha coniato il termine nel 2014, studiando come l'uso eccessivo dello smartphone interferisca con la qualità della vita di coppia e del legame genitori-figli.
- **Jenny Radesky:** pediatra ed esperta di sviluppo infantile, che ha analizzato l'impatto della Technoference durante i pasti o i momenti di gioco, evidenziando come la distrazione digitale dei genitori possa influenzare lo sviluppo emotivo e comportamentale dei bambini.
- **Sherry Turkle:** sociologa del MIT che, pur non usando sempre questo termine specifico, ha parlato ampiamente nel suo libro *Insieme ma soli* della frammentazione della conversazione umana a causa dei media digitali.

In che cosa consiste?

Si verifica quando l'attenzione di una persona viene sottratta a un interlocutore fisico da un dispositivo (notifiche, chiamate, controllo compulsivo del feed). A differenza della dipendenza digitale, la technoference si focalizza sull'interruzione della connessione relazionale, con:

- **frammentazione del dialogo;**
- **diminuzione dell'empatia** e della sintonizzazione emotiva;
- **senso di frustrazione o esclusione** nell'interlocutore "trascurato".

La postura media-educativa: il pensiero relazionale

La postura media-educativa nella Technoference deve essere quella del presidio relazionale: un mediatore che riconosce nel silenzio digitale lo spazio necessario per l'ascolto autentico. L'educatore non demonizza lo strumento, ma ne governa l'invasione per restituire importanza al "qui ed ora" della comunicazione interpersonale. È un esercizio di ecologia dell'attenzione che trasforma la disconnessione tecnologica in una riconnessione umana, garantendo che la presenza fisica dell'altro prevalga sempre sull'urgenza effimera della notifica.

Perché è utile conoscerlo?

Essere consapevoli del fenomeno della Technoference ha un impatto su:

- **benessere relazionale**, migliorando le relazioni;
- **sviluppo cognitivo**: nei bambini, la technoference costante dei caregiver può rallentare l'acquisizione del linguaggio e la regolazione delle emozioni;
- **produttività e focus**: comprendere queste interferenze permette di gestire meglio il *multitasking* e di recuperare la capacità di concentrazione profonda (*deep work*).

Possibili utilizzi nella didattica

Il tema è perfetto per percorsi di **consapevolezza digitale** e **psicologia**, per esempio con:

- **esperimenti di osservazione**: chiedere agli studenti di osservare per un'ora (al parco o in un bar) quante volte le interazioni tra persone vengono interrotte da uno smartphone, discutendo poi i risultati in classe.
- **analisi dell'impatto emotivo**: scrivere brevi racconti o testi riflessivi su come ci si sente quando si viene "ignorati" per una notifica (fenomeno del *phubbing*).
- **attività che coinvolgano i genitori**: organizzare incontri scuola-famiglia per sensibilizzare i genitori sull'importanza del "tempo senza schermi" per la crescita dei figli.

Bibliografia e sitografia

- Goleman D., *Focus. Come mantenere l'attenzione in un mondo di distrazioni*, Rizzoli, Milano 2013.
- Iannaccone G., *Sempre connessi. Genitori e figli nell'era digitale*, EPC Editore, 2021.
- McDaniel B. T., Radesky J. S., *Technoference: Parent Distraction With Technology and Associations With Child Behavior Problems*, Child Development, 2018.
- Onlus dedicata alla sicurezza e al benessere digitale dei minori, con approfondimenti sull'impatto dei media sulle relazioni: <https://www.fondazione-carolina.org/2021/>
- Pellai A. *Appre-ndere. Le sfide della scuola digitale*, Franco Angeli Editore, Milano 2021.
- Pellai A., Tamborini B., *Vietato ai minori di 14 anni*, De Agostini, 2019.
- Portale di divulgazione scientifica che raccoglie gli studi principali sul fenomeno: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/lifetime-connections/202203/is-technoference-damaging-your-relationships>
- Rivoltella P. C., *Apprendere a distanza. Teorie e metodi*, Raffaello Cortina Editore, 2021.
- Turkle S., *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Einaudi, Torino 2019.

TRANSMEDIALITÀ



In Italia, la **Transmedialità** sta entrando nelle aule grazie alla sperimentazione di nuovi linguaggi audiovisivi: non si tratta più solo di guardare un film in classe, ma di utilizzare la narrazione transmediale per collegare diverse materie, trasformando la didattica in un'esperienza immersiva e partecipativa.

I maggiori esponenti

La teoria della Transmedialità nasce e si sviluppa grazie a studiosi che hanno compreso il potere delle storie che "viaggiano" tra i media.

- **Henry Jenkins:** il "padre" di questa teoria. Nel suo libro *Cultura Convergente* (2006) definisce il **Transmedia Storytelling** come il processo in cui elementi di una storia sono dispersi su più canali.
- **Paolo Bertetti:** studioso italiano che analizza come i mondi narrativi si estendono tra brand, intrattenimento e nuovi media.
- **Max Giovagnoli:** esperto di immaginari transmediali e tecniche di narrazione per l'industria cinematografica.
- **Serge Tisseron/CREMIT:** studiano l'apprendimento e la partecipazione dei giovani, fornendo un ponte tra la Transmedialità alla pedagogia.

In che cosa consiste?

È una tecnica narrativa in cui una storia non viene solo "spostata" da un media all'altro, ma espansa. Ogni medium aggiunge un pezzo unico e nuovo al puzzle, come nei seguenti casi.

- **espansione vs ripetizione:** a differenza della crossmedialità (es. il libro uguale al film), qui il film racconta una parte, il fumetto un'altra, il videogioco un'altra ancora.
- **world building:** la narrazione di un intero universo (un "mondo") così dettagliato da poter ospitare infinite storie (es. Marvel, Star Wars).
- **cultura partecipativa:** il pubblico non guarda e basta; cerca i pezzi della storia, li condivide e crea contenuti propri. È ciò che accade con le *fanfiction*, storie scritte dai fan che amplificano una storia già esistente.

La postura media-educativa: l'insegnante come regista

In un contesto transmediale, la postura dell'educatore cambia radicalmente: diventa un "regista di apprendimento". Invece di trasmettere nozioni, organizza un ecosistema di risorse. Il docente non deve conoscere ogni singolo pezzo del puzzle, ma deve stimolare la curiosità e la creatività degli studenti e delle studentesse affinché siano loro a "comporre" la storia. Per questo, deve valorizzare le loro produzioni (video, blog, podcast) come strumenti di studio reale.

Perché è utile?

Questo approccio è utile per:

- **coinvolgimento (engagement):** trasforma lo spettatore da ricevente passivo a "esploratore" attivo.
- **semplificazione del complesso:** il linguaggio audiovisivo rende immediati concetti difficili, mentre gli altri media permettono di approfondire a piacimento.
- **Media Literacy:** insegna a navigare criticamente tra diversi formati e piattaforme.

Possibili utilizzi nella didattica

La Transmedialità a scuola si sposa perfettamente con metodologie attive, come:

- **Digital Storytelling:** usare strumenti digitali per raccontare storie, permettendo di approfondire i temi attraverso diversi linguaggi (video, audio, testo).
- **EAS (Episodi di apprendimento Situato):** utilizzati per produrre micro-contenuti (es. un breve video o un podcast social) che facciano parte di un progetto più grande.

Sono molti, tuttavia, gli utilizzi possibili della Transmedialità.

- **Didattica transmediale:** Progettare percorsi in cui gli studenti e le studentesse imparano la storia o la letteratura usando film, podcast e creando a loro volta piccoli video o blog (es. "Il diario social di un personaggio storico").
- **Marketing e brand:** creare universi narrativi attorno a un progetto per renderlo memorabile e "spalmabile" (condivisibile) sui social.
- **Edutainment:** usare videogiochi o Realtà Virtuale (VR) per far vivere fisicamente l'impatto emotivo e la memoria.

Sitografia

- Glossario; la tecnica transmediale: <https://www.capterra.it/glossary/1117/transmedia#:~:text=La%20transmedialit%C3%A0%20%C3%A8%20una%20tecnica,di%20creare%20un'esperienza%20centralizzata.>
- Intervista a Paolo Bertetti, "Che cos'è la transmedialità": <https://www.fantascienza.com/27635/benvenuti-nell-esperienza-transmediale-intervista-a-paolo-bertetti.>
- Storytelling Transmediale: [https://lacontent.it/transmedia-storytelling/.](https://lacontent.it/transmedia-storytelling/)
- Transmedialità tra brand ed entertainment: [https://www.mariagraziafala.it/transmedia-storytelling-tra-brand-ed-entertainment/.](https://www.mariagraziafala.it/transmedia-storytelling-tra-brand-ed-entertainment/)

Scopri l'area di *Dire, fare, insegnare*
dedicata alla Scuola dell'infanzia,
ricca di articoli e materiali didattici.

