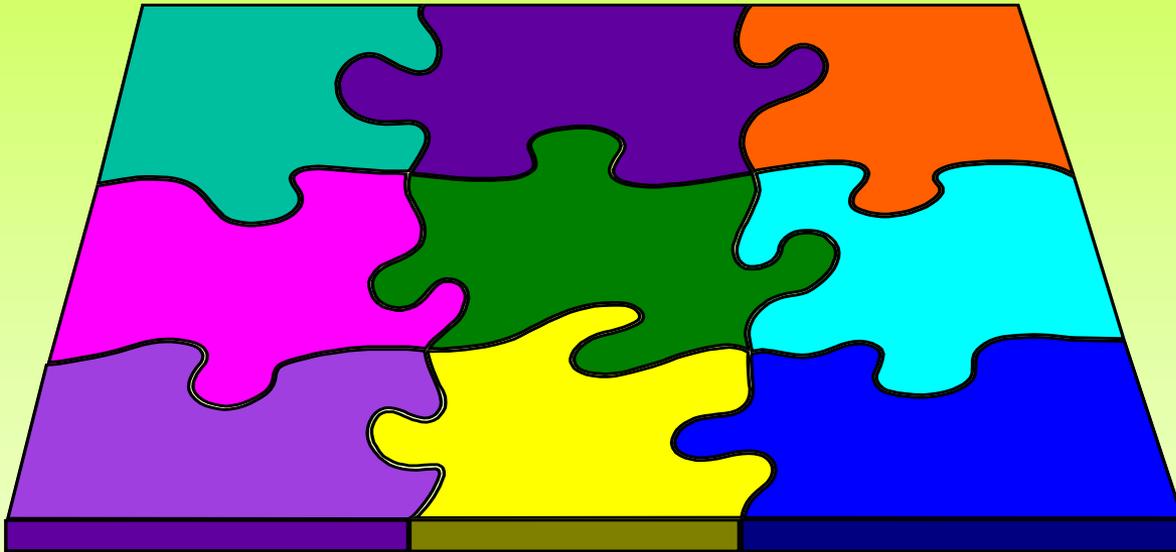


CITTADINANZA DIGITALE



Carlo Petracca

Centro Lisciani di Formazione e
Ricerca

LEGGE N. 92 DEL 22.08.2019

Sulla base di questa legge, L'EDUCAZIONE CIVICA comprende tre macroaree:

1.CITTADINANZA E COSTITUZIONE

2.CITTADINANZA DIGITALE

3.CITTADINANZA E SOSTENIBILTA'

CITTADINANZA DIGITALE

LEGGE N. 92 DEL 20 AGOSTO 2019

Art. 5 Educazione alla cittadinanza digitale

1. « *Nell'ambito dell'insegnamento trasversale dell'educazione civica, di cui all' articolo 2, e' prevista l'educazione alla cittadinanza digitale*».

Il comma 2 dell'art. 5 indica anche le abilità e le conoscenze che gli alunni devono acquisire (*dalla lettera a alla lettera g*)

CITTADINANZA DIGITALE

ART. 5 LEGGE 92/2019

- a) **analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;**
- b) **interagire attraverso varie tecnologie digitali** e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;
- c) **informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati;** ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali;
- d) **conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali** e dell'interazione in ambienti digitali, adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali;
- e) **creare e gestire l'identità digitale,** essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui; utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri;
- f) **conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza** applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali;
- g) **essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute** e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al **bullismo e al cyberbullismo.**

CITTADINANZA DIGITALE

D.M. 35 DEL 22.06.2020 – Linee guida

Per “cittadinanza digitale” deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali.

Sviluppare questa capacità a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire l’acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall’altra mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l’ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.

L’approccio e l’approfondimento di questi temi dovrà iniziare fin dal primo ciclo di istruzione: con opportune e diversificate strategie, infatti, tutte le età hanno il diritto e la necessità di esserne correttamente informate. Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi; per questa ragione, affrontare l’educazione alla cittadinanza digitale non può che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti contitolari della classe e del Consiglio di classe.

TRASVERSALITA’ E NON SOLO TECNOLOGIA!!!

LE RAGIONI 1

QUALI SONO LE RAGIONI?

LA SCUOLA E' CHIAMATA A INTERVENIRE

**LA QUALITA' DELLE
NOSTRE AZIONI DERIVA
DAL GRAPPOLO DELLE
RAGIONI CHE LE
SOSTENGONO!!!**

LE RAGIONI 1

QUALI SONO LE RAGIONI?

Viviamo senza ombra di dubbio in un'era invasa dalle tecnologie.

Il digitale è entrato in modo prorompente nella nostra vita di tutti i giorni, nelle relazioni sociali e istituzionali, nel mondo del lavoro.

L'invasione tecnologica può creare danni all'uomo. Per questo motivo c'è la necessita di educarci e di educare alla cittadinanza digitale

L'EDUCAZIONE NON PUO' IGNORARE IL PRESENTE!!!

LE RAGIONI 2

QUALI SONO LE RAGIONI?

*Perché gli strumenti hanno
permesso all'uomo il
passaggio da
animale di natura
a
animale di cultura*

LE RAGIONI 2 = TOOL MAKING

M. LAENG, *L'educazione nella civiltà tecnologica*

« Con l'ingresso nell'umanità, l'animale di natura è diventato animale di cultura: ed è riconoscibile, fra resti di focolari e di sepolture, come *tool making*, fabbricatore di strumenti»

L'evoluzione per tutti gli altri esseri viventi è stata **endosomatica** (evoluzione dei tratti interni dell'organismo) per l'uomo invece è stata anche **esosomatica** (strumenti, costumi, linguaggio, ...).

RAGIONE 2 = TOOL MAKING

QUALI SONO LE RAGIONI?

E' emblematico notare che le epoche antiche sono state classificate, distinte e periodizzate dagli storici con riferimento agli strumenti costruiti e utilizzati dall'uomo: età della pietra, età del ferro, età del bronzo, età del rame

Eetà della scrittura, età della stampa, età dei media, età delle tic

**GLI STRUMENTI HANNO CONSENTITO
L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE**

LE RAGIONI 3

GLI STRUMENTI DI COMUNICAZIONE SONO STRUMENTI DI EDUCAZIONE

Non ci può essere insegnamento/apprendimento senza comunicazione sia essa verbale o non verbale

Per insegnare l'uomo ha utilizzato:

Il corpo, i gesti

La voce (lallazione)

Le immagini (graffiti, Biblia pauperum ...)

La parola (linguaggio orale, storie, leggende, racconti, favole, miti ...)

Il silenzio = assenza della parola

La scrittura

La stampa

I media (radio, tv ...)

Le Tic

LE RAGIONI 4

AMORE E ODIO

Pur creando questi strumenti l'uomo ne ha avvertito sempre il pericolo!!!

Anche oggi di fronte alle tecnologie si registrano due schieramenti:

Gli apocalittici

Gli integrati

Anche nel mondo della scuola

(Vedi DAD - coronavirus)

LE RAGIONI 4

AMORE E ODIIO: la dinamica storica

**I SENTIMENTI CONTROVERSI SI
COMPONGONO DI NORMA CON LA VISIONE
STORICA**

**« Chi non conosce il passato è condannato
a ripeterlo »
(G. Santayana)**

LE RAGIONI 4

AMORE E ODIO: la dinamica storica

**LA DIFFIDENZA NEI
CONFRONTI DELLE
TECNOLOGIE DELLA
COMUNICAZIONE E' STATA
SEMPRE PRESENTE NELLA
STORIA**

AMORE E ODIO

PLATONE FEDRO

Socrate racconta a Fedro che il dio Theuth, inventore dei numeri, del calcolo, della geometria e dell'astronomia, per non parlare del gioco del tavoliere e dei dadi, un giorno si presentò a Thamos, Re dell'Alto Egitto, per illustrargli le sue invenzioni affinché fossero diffuse presso tutti gli Egiziani.

Tra le tante invenzioni gli presentò **l'alfabeto ossia la scrittura con queste parole:**

<< Questa scienza, o re, renderà gli Egiziani più sapienti e arricchirà la loro memoria perché questa scoperta è una medicina per la sapienza e la memoria >>

AMORE E ODIO

PLATONE FEDRO

Thamos risponde così a Theut:

«(Questo strumento) ingenererà oblio nelle anime di chi lo imparerà: essi cesseranno di esercitare la memoria perché fidandosi dello scritto richiameranno le cose alla mente non più dall'interno di se stessi, ma dal di fuori, attraverso segni estranei: ciò che tu hai trovato non è una ricetta per la memoria ma per richiamare alla mente. Né tu offri vera sapienza ai tuoi scolari, ma ne dai solo l'apparenza perché essi, grazie a te, potendo avere notizie di molte cose senza insegnamento, si crederanno d'essere dottissimi, mentre per la maggior parte non sapranno nulla; con loro sarà una sofferenza discorrere, imbottiti di opinioni invece che sapienti».

AMORE E ODIO

PLATONE FEDRO

« *Vedi, o Fedro, la scrittura è in una strana condizione, simile veramente a quella della pittura. I prodotti cioè della pittura ci stanno davanti come se vivessero; ma se li interroghi, tengono un maestoso silenzio.*

Nello stesso modo si comportano le parole scritte: crederesti che potessero parlare quasi che avessero in mente qualcosa; ma se tu, volendo imparare, chiedi loro qualcosa di ciò che dicono esse ti manifestano una cosa sola e sempre la stessa.

E una volta che sia messo in iscritto, ogni discorso arriva alle mani di tutti, tanto di chi l'intende tanto di chi non ci ha nulla a che fare; né sa a chi gli convenga parlare e a chi no. Prevaricato ed offeso oltre ragione esso ha sempre bisogno che il padre gli venga in aiuto, perché esso da solo non può difendersi né aiutarsi>

AMORE E ODIO

GOETHE = L'APPRENDISTA STREGONE

Uno stregone si assenta dal suo studio, raccomandando al giovane apprendista di fare le pulizie. Quest'ultimo si serve di un incantesimo del maestro per dare vita a una scopa affinché compia il lavoro al posto suo. La scopa continua a rovesciare acqua sul pavimento, come le è stato ordinato, fino ad allagare le stanze: quando si rende conto di non conoscere la parola magica per porre fine all'incantesimo, l'apprendista spezza la scopa in due con l'accetta, con il solo risultato di raddoppiarla, perché entrambi i tronconi della scopa continuano il lavoro. Solo il ritorno del maestro stregone rimedierà al disastro.

LO STRUMENTO SFUGGE AL CONTROLLO DEL SUO INVENTORE E ARRIVA A DANNEGGIARLO

AMORE E ODIO

LA PAROLA

La signora di Neanderthal all'apparire dei primi cugini loquenti:

« Signora mia, ma che si doveva vedere. Invece di annusarsi, invece di palparsi, invece di lottare con forza, o guaiolare dolcemente o di fare quei bei gesti così chiari, così sinceri, guardandoli bene in faccia, ha visto questi? Signora mia, io li ho visti; con quei loro vocini bassi bassi, come se accanto ci fossero orsi e tigri a cui sfuggire, manco si guardano negli occhi, muovono appena le labbra ogni tanto, la lingua gli balla in bocca che nessuno la può vedere, che schifo invece di una bella leccata, e chiamano questo parlare. Mah, dove andremo a finire ...

Non fiuteremo più, non gesticoleremo più. Che ne sarà dell'iconicità, signora mia? E della corporeità? »

Tullio De Mauro

AMORE E ODIO

Yuval Noah Harari, 21 lezioni per il XXI secolo

LE TECNOLOGIE BIOLOGICHE E INFORMATICHE PORTERANNO GRANDI RIVOLUZIONI

« Impareremo a progettare cervelli, a estendere la durata della vita e a uccidere quando vogliamo i pensieri molesti. Nessuno sa quali conseguenze potrebbero scaturirne. Gli esseri umani sono stati di gran lunga più bravi a inventare strumenti che a usarli con saggezza»

AMORE E ODIO

Yuval Noah Harari, 21 lezioni per il XXI secolo

LE TECNOLOGIE BIOLOGICHE E INFORMATICHE PORTERANNO GRANDI RIVOLUZIONI

**«Senza ombra di dubbio , tuttavia, le
rivoluzioni tecnologiche acquisiranno
slancio nei prossimi decenni, e
metteranno l'umanità di fronte alle
prove più difficili in cui si sia mai
imbattuta»**

AMORE E ODIO

Yuval Noah Harari, 21 lezioni per il XXI secolo

« La tecnologia non è cattiva. Se sapete che cosa volete nella vita, la tecnologia può aiutarvi a ottenerlo. Ma se non sapete che cosa volete dalla vita, sarà fin troppo facile per la tecnologia dare forma alle vostre intenzioni al posto vostro e prendere il controllo della vostra vita... »

Avete visto quegli zompi che vagano per le strade con le facce incollate ai loro smartphone? Pensate che siano loro a controllare la tecnologia o che sia invece quella a controllarli? »

AMORE E ODIO: CONCLUSIONE

L'attrazione e la paura hanno accompagnato la comparsa di qualsiasi strumento.

La clava

La fionda

Il fucile

La scrittura

LA stampa

La televisione

Le TIC

.....

.....

AMORE E ODIO: CONCLUSIONE

PRINCIPIO EDUCATIVO E DIDATTICO

**La tecnologia in sé e per sé è neutra:
non è né buona né cattiva**

**La transizione dal bene al male avviene
attraverso l'uso che l'uomo ne fa**

**Dobbiamo aiutare i nostri alunni a saper fare
buon uso delle tecnologie**

LO SPAZIO DIGITALE

COSA FARE?

Partiamo da questa constatazione suggerita da Derrick De Kerckhove:

*« oramai occupiamo e viviamo in tre spazi: fisico, mentale e virtuale...
Le grandi coordinate dell'essere umano (**spazio, tempo e sé**) sono profondamente cambiate a causa del digitale».*

LO SPAZIO DIGITALE

COSA FARE?

Allo spazio fisico e mentale si è aggiunto quello virtuale in cui viviamo tutti diffusi e connessi

Al tempo cronologico nostro (che non possiamo né accorciare né allungare) si è aggiunto quello veloce delle macchine che rispondono immediatamente alla domanda

Alle nostre identità(il sé) individuali e private si devono aggiungere la persona digitale, l'alter ego virtuale e, fra poco, una sorta di «gemello digitale», costituito da tutti i dati disponibili su di noi

PINOCCHIO 2.0

Tutto questo provoca una crisi di identità degli individui e delle società.

L'EDUCAZIONE SI DEVE OCCUPARE DI QUESTO TERZO SPAZIO

IN CHE MODO?

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

Pinocchio esprime il desiderio profondo di diventare umano

Il desiderio di superare la meccanizzazione e di non soccombere ad essa

Lo stomaco della balena che sputa Geppetto e Pinocchio in carne e ossa su un terreno solido rappresenta l'umano che riprende potere sulla macchina.

PINOCCHIO 2.0

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

Il nuovo Pinocchio non è fatto di legno (Collodi), ma di bit

**Occorre l'educazione di Pinocchio 2.0
= bisogna farlo ritornare umano!!!**

« La scuola ha ormai l'impegno di gestire l'educazione non solo nello spazio fisico e mentale, ma anche nello spazio virtuale » De Kerckhove

TIC E APPRENDIMENTO

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

1. Le tecnologie come strumenti di apprendimento

- *Conoscenza della struttura e del funzionamento delle tecnologie*

Si va da elementi conoscitivi semplici e anche ludici a quelli più dettagliati mano a mano che si sale nei gradini della scolarità

- *Trasmissione di conoscenze mediata dalle tecnologie*

Si tratta di sfruttare le tecnologie come mezzi di comunicazione che integrano tutti gli strumenti che nel tempo sono stati utilizzati

- *Didattica Digitale Integrata + Digitale LS Scuola*

TIC E APPRENDIMENTO

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

2. Le tecnologie come strumenti per l'apprendimento

*Le TIC devono diventare **partner intellettuali** che aiutano a pensare, creare e organizzare conoscenze. Sono utili se forniscono agli studenti opportunità di sviluppare processi cognitivi, di imparare **con** le tecnologie e non solo **dalle** tecnologie*

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

2. Le tecnologie come strumenti per l'apprendimento

- *Le TIC come partner intellettuali*
- **I ragazzi devono « saper reperire, copiare, trasferire e contestualizzare intelligentemente le conoscenze, sviluppare il pensiero laterale»**
- **Tutto il discorso che facciamo noi sulle competenze si connette a questa esigenza**

TIC E APPRENDIMENTO

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

2. Le tecnologie come strumenti per l'apprendimento

- *Le TIC come partner intellettuali*

Non bisogna dare le risposte, ma INSEGNARE agli alunni a saper fare le domande e a trovare da soli le risposte

TIC E COMPETENZE

- **RACCOMANDAZIONE CONSIGLIO EUROPEO DEL 2018:**
- *«Abilità quali la capacità di risoluzione di problemi, il pensiero critico, la capacità di cooperare, la creatività, il pensiero computazionale, l'autoregolamentazione sono più importanti che mai nella nostra società in rapida evoluzione.».*

TIC E APPRENDIMENTO

RACCOMANDAZIONE CONSIGLIO EUROPEO DEL 2018:

IMPARARE A IMPARARE

«Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio»

**LE TECNOLOGIE POTENZIANO
L'IMPARARE A IMPARARE!!!**

TIC E COMPETENZE

PRIMA QUESTIONE APERTA: IL MASTROCOLISMO CELATO O APERTO

Mastrocola difende strenuamente la scuola delle nozioni contro quella delle esperienze, l'astrazione contro il sapere pratico, le conoscenze contro le competenze, le discipline contro l'«imparare a imparare» e i metodi senza contenuti.

P. Mastrocola, *Togliamo il disturbo*, Feltrinelli, 2011

TIC E COMPETENZE

PRIMA QUESTIONE APERTA: IL MASTROCOLISMO CELATO O APERTO

La risposta di Z. Bauman:

Es. Missili balistici e missili intelligenti

Mastrocola costruisce missili balistici
noi abbiamo bisogno di «missili
intelligenti»

TIC E APPRENDIMENTO

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

2. Le tecnologie come strumenti per l'apprendimento

<< In un mondo del genere l'ultima cosa che può fare un insegnante è dare ai suoi allievi ulteriori informazioni. Ne hanno già troppe. La gente invece ha bisogno di strumenti critici per interpretare le informazioni, per distinguere ciò che è importante da ciò che è irrilevante, e soprattutto per poter inquadrare tutte le informazioni in un più ampio scenario mondiale >>

Yuval Noah. Harari, *21 lezioni per il XXI secolo*, Bompiani, 2018

TIC E APPRENDIMENTO

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

DOBBIAMO INSEGNARE AI

BAMBINI A SAPER

APPRENDERE NEL E COL

DIGITALE

Nello spazio virtuale sono disseminate le risposte, esiste una mole infinita di conoscenze che non hanno nulla a che fare l'una con l'altra

Carlo Petracca

Centro Lisciani di Formazione e
Ricerca

TIC E COLLABORAZIONE

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

3. Le tecnologie come strumenti per il costruttivismo sociale (collaboration tools)

- *Le tecnologie sono anche, come sostiene David Jonassen, **collaboration tools** nel senso che possono promuovere il costruttivismo sociale dell'apprendimento, richiamando i principi di Vygotskij.*

TIC E COLLABORAZIONE

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

3. Le tecnologie come strumenti per il costruttivismo sociale (collaboration tools)

- *Il costruttivismo sociale di Vygotskij*
- *Cooperative learning*
- *Group Investigation*
- *Le relazioni di aiuto (Tutoring, Peer education, Community learning, lezioni private dei compagni)*

LE METODOLOGE DIVENTANO IL FINE !!!

TIC E COLLABORAZIONE

3. Puntare sulla collaboratività sul piano sociale

« *La tradizione pedagogica occidentale rende poca giustizia all'importanza dell'intersoggettività nella trasmissione della cultura. Anzi, spesso non sa rinunciare alla preferenza per la chiarezza, al punto quasi da ignorare, almeno in apparenza, l'intersoggettività. Così il modello dell'insegnamento diventa quello del singolo docente, presumibilmente onnisciente, che racconta o mostra in maniera esplicita ad allievi presumibilmente ignari qualcosa di cui presumibilmente non sanno niente. Anche quando manomettiamo questo modello, ad esempio con frasi interrogative e altri interventi analoghi, rimaniamo comunque fedeli ai suoi principi impliciti. Sono convinto che uno dei più grandi regali che una psicologia culturale possa fare all'educazione sia la riformulazione di questa concezione ormai svuotata di significato. Solo una piccolissima parte del processo educativo avviene infatti per questa strada a senso unico, e si tratta probabilmente di una delle parti meno feconde di risultati» (J. Bruner)*

4. Le tecnologie come strumenti di intelligenza connettiva

- **Lo spazio virtuale ha generato di converso anche la cultura della condivisione mentale e del potenziamento cognitivo**
- **E' UNO SPAZIO IN CUI LE MENTI INTERAGISCONO per fortuna non c'è solo lo scambio delle notizie insignificanti (oggi ho mangiato una buona pizza!). Le tecnologie chiamano in causa anche processi cognitivi e li sviluppano**

4. Le tecnologie come strumenti di intelligenza connettiva

**L'interazione mentale produce il
potenziamento cognitivo**

**Risposta educativa: generare nelle
classi la densità delle relazioni
interpersonali e mentali.**

4. Le tecnologie come strumenti di intelligenza connettiva

Derrick de Kerckhove parla di **intelligenza connettiva**. Egli sostiene che La Rete porta la connettività dentro la collettività e, contemporaneamente, dentro l'individualità. Essa trasferisce a ciascuno di noi una dimensione ipertestuale: siamo noi stessi strumenti di ricerca, motori di ricerca e cursori per noi, e anche per gli altri. **Le memorie personali sono organizzate da strumenti tecnologici che permettono la socializzazione dei nostri processi cognitivi on line.** **L'intelligenza connettiva** diventa così uno strumento di connessione tra persone, tra pensieri, tra contesti, tra spazi che si collocano "oltre il senso del luogo".

4. Le tecnologie come strumenti di intelligenza connettiva

**L'interazione mentale produce il
potenziamento cognitivo**

Reuven Feuerstein

**Il Metodo Feuerstein si fonda sulla convinzione
che ogni individuo è modificabile e
può potenziare i propri processi cognitivi,
attivando risorse ancora latenti**

**Le tecnologie aiutano a creare un ambiente che
favorisce l'apprendimento, creano interesse
nei bambini e fa crescere la loro autostima**

SPAZIO MENTALE E VIRTUALE

4. Le tecnologie come strumenti di intelligenza connettiva Ri-Potenziare lo spazio mentale

**L'attività dello spazio mentale si riduce a fronte
dell'ampliamento dello spazio virtuale**

**L'AMPLIAMENTO DELLO SPAZIO VIRTUALE COMPORTA
DEI RISCHI CHE NON POSSIAMO IGNORARE**

Comunichiamo di più e pensiamo di meno!!!

**Attività' sullo sviluppo di processi cognitivi
Logica... mente - Filo e Sofia – Ricerca - Economia**

COGNIZIONE

- **4. Le tecnologie come strumenti di intelligenza connettiva**

<< Il cervello umano è un ecosistema in costante dialogo con la tecnologia e la cultura. Le tecnologie basate sul linguaggio ... possono incorniciare il cervello sia fisiologicamente, sul piano dell'organizzazione neuronale, che psicologicamente, sul piano dell'organizzazione cognitiva >>

- *Concezione del tempo: oralità e scrittura*
- *Concezione dello spazio: cannocchiale e microscopio*
- *Retta gradualmente ascendente*
- *L'uso delle emoticon*

COGNIZIONE

4. Le tecnologie come strumenti di intelligenza connettiva

DANIEL KAHNEMAN = PENSIERI VELOCI E LENTI

- Il pensiero umano funziona in base a due sistemi:
- a) *Il Sistema 1, o **Pensiero Veloce**, è inconsapevole, intuitivo e costa poca fatica.*
- b) *Il Sistema 2 è consapevole, usa ragionamenti deduttivi, richiede molta più concentrazione, ed è ovviamente **Pensiero Lento**.*

« Noi c'illudiamo spesso di farci guidare dal Sistema 2, di prendere le decisioni dopo un'attenta riflessione, mentre in realtà è il Sistema 1 a controllare la nostra vita per la maggior parte del tempo. Anche perché il Pensiero Lento è "pigro", si affatica presto.

Lui stesso, il Sistema 2, adora abbandonarsi al suo fratello veloce, i cui automatismi gli risparmiano un bel po' di energie».

COGNIZIONE

4. Le tecnologie come strumenti di intelligenza connettiva

PIERCESARE RIVOLTELLA

I media digitali sono espressione (e supporto) di un'organizzazione sociale basata sulla velocità, anzi, sull'accelerazione. Da questo punto di vista essi non rappresentano il vero problema: è la logica dell'accelerazione che occorre disinnescare.

Chiudere i media digitali fuori dalle classi, come la Francia di Macron ha fatto, credo non serva. Occorre piuttosto chiedersi come sia possibile, all'epoca dei pensieri veloci, continuare a coltivare anche l'attitudine al pensiero lento.

Il nuovo non comporta il sacrificio del vecchio: la sfida è farli coesistere. La Wolf dice che è come insegnare due lingue straniere a un bambino piccolo: educare il cervello bilingue è la sfida di oggi e di domani.

ELOGIO DELLA LENTEZZA

5. ELOGIO DELLA LENTEZZA

Lamberto Maffei presidente dell'Accademia dei Lincei ed ex direttore dell'Istituto di Neuroscienza del Cnr

«Il desiderio di emulare le macchine rapide create da noi stessi, a differenza del cervello che invece è una macchina lenta, diventa fonte di angoscia e di frustrazione»

«La netta prevalenza del pensiero rapido, a partire da quello che esprimiamo attraverso l'uso degli strumenti digitali, può comportare soluzioni sbagliate, danni all'educazione e perfino al vivere civile».

ELOGIO DELLA LENTEZZA

5. ELOGIO DELLA LENTEZZA

Dunque la riscoperta delle lentezza, seguendo il ragionamento di Maffei, potrebbe essere una buona terapia contro gli effetti dello stress digitale, dove tutto viene comunicato in tempi record attraverso e-mail, sms, tweet.

E considerando che soltanto nell'ultimo anno, per stare dietro al pressante uso di questi strumenti, abbiamo perso un'ora di sonno, forse è utile ricordarci che l'uomo non è programmato per essere troppo veloce

Bravi nel problem solving in tempo reale e a fronteggiare situazioni di emergenza, potremmo perdere progressivamente la capacità di pianificare a lungo termine.

ELOGIO DELLA LENTEZZA

5. L'ELOGIO DELLA LENTEZZA

- **La didattica insegue ritmi veloci**, con l'intenzione di trattare molti contenuti e svolgere una quantità ampia di compiti
- **Recuperare la riflessività, la capacità di pensare, di studiare e soprattutto di sentire, con i sensi e con il cuore**
- *Essenzializzare i contenuti per l'apprendimento = ricercare i nuclei fondanti*
 - *Non multa sed multum*

ELOGIO DELLA LENTEZZA

5. L'ELOGIO DELLA LENTEZZA

- L'apprendimento avviene in modo efficace quando *si* **“dilata” il tempo della comprensione, con il dialogo, con esempi (non solo dell'insegnante ma anche richiedendoli agli alunni) con il coinvolgimento dell'intera classe.**
 - Occorre insegnare ad apprendere con **lentezza!!!**
 - **Responsabilità docente: rallentare la corsa sui contenuti per potenziare il pensiero**

ELOGIO DELLA LENTEZZA

5. L'ELOGIO DELLA LENTEZZA

LA PEDAGOGIA DELLA LUMACA

(Gianfranco Zavalloni)

A scuola è necessario bandire la fretta e gli alunni devono avere la possibilità di crescere nel rispetto dei loro ritmi, dei loro modi e dei loro tempi di apprendimento.

E' importante che ai bambini venga restituito il loro "tempo", che è diverso da quello degli adulti, è un tempo più lento. I bambini devono avere il tempo di giocare, di scoprire, di assaporare ogni istante della loro vita, senza l'obbligo di dover correre per essere al passo con il più veloce, per essere in linea con il programma da svolgere

ELOGIO DELLA LENTEZZA

5. L'ELOGIO DELLA LENTEZZA

PAS (Programma di Arricchimento Strumentale)

- far controllare l'impulsività quando si deve rispondere ad una domanda o risolvere un problema
- far riflettere prima di compiere anche la più piccola azione
- chiedersi sempre quale è il problema e come lo si è risolto e perché si ha avuto successo o meno.

CITTADINANZA DIGITALE

5. ELOGIO DELL'ATTESA

Siamo nell'epoca del tempo senza attesa

Alla lentezza si lega anche un altro sentimento che abbiamo perduto con la velocità e l'accelerazione imposte dalla tecnologia: **L'ATTESA!**

- **L'attesa come pausa da gustare**
- **L'attesa come differimento del desiderio**
- **L'attesa come desiderio di tempi migliori**
- Cfr. Carlo Petracca, *Il valore educativo dell'attesa al tempo del coronavirus*, in «Pensieri ... di scuola», sito Lisciani scuola

6. Il recupero alternativo della carta

Maryanne Wolf, neuroscienziata che da anni studia il cervello che legge, ha osservato che leggere a schermo finisce per inibire, a lungo andare, la lettura profonda.

Si corre via, alla ricerca di alcuni snodi del testo che consentano di coglierne sinteticamente il senso senza prendersi il tempo di pesarne ogni singola parte: il rischio è che si comprometta la capacità di comprendere con esattezza il significato di quel che si sta leggendo.

ELOGIO DELLA CARTA

6. Il recupero alternativo della carta

Si legge, ma spesso senza capire cosa: i risultati delle prove Invalsi da qualche anno dimostrano proprio questo, ovvero una tendenziale incapacità degli studenti italiani a comprendere il significato di un testo scritto.

Sapere senza apprendere (P. Meirieu)

Cfr. Philippe Meirieu, *Essere insegnanti oggi*, in Carlo Petracca, *Per un'idea di scuola*, Lisciani, Teramo, 2019

ELOGIO DELLA CARTA

5. Il recupero alternativo della carta

Una ricerca statunitense ha dimostrato che:

« i soggetti di stampa ricordano più notizie dei soggetti online e suggeriscono che lo sviluppo di forme dinamiche di storie online negli ultimi dieci anni ha avuto scarso effetto nel renderle più impressionabili delle storie stampate »

La carta è l'unico luogo dove la parola è statica, mentre in tutti gli altri media (radio, tv, schermi, internet) la parola si muove velocemente e non permette la riflessione.

ELOGIO DELLA CARTA

5. Il recupero alternativo della carta

Nel mondo digitale all'ascoltatore sfugge il controllo sul linguaggio

La carta rallenta l'informazione e permette maggiore esercizio critico su di essa e fa riacquistare al lettore potere sul linguaggio.

ELOGIO DELLA CARTA

5. Il recupero alternativo della carta

PIERCESARE RIVOLTELLA:

La scrittura si accorcia, si fa sintetica.

Gli schermi digitali sono a questo riguardo un fattore codeterminante: proprio perché si dispone di poco tempo, il formato dello Short Message risulta assolutamente funzionale, ma a lungo andare quel formato finisce per modificare la nostra attitudine alla scrittura.

Così finiamo per essere sintetici sempre, anche quando non servirebbe o forse sarebbe meglio non esserlo.

La sinteticità delle emoticon!

ELOGIO DELLA CARTA

6. Il recupero alternativo della carta

**«I BAMBINI CHIEDONO LA TV,
LA SCUOLA OFFRA IL LIBRO»**

Marshall McLuhan

**«I BAMBINI CHIEDONO LE TIC,
LA SCUOLA OFFRA IL LIBRO»**

VEDERE COLLANA DEI MITI DELLA LS SCUOLA

ELOGIO DELLA CARTA

6. Il recupero alternativo della carta

GEORGE ORWELL, 1984

*Grande fratello, che attraverso le tecnologie
entrava nelle vite private*

RAY BRADBURY, FAHRENHEIT 451

*Una società in cui i libri erano vietati : le
persone vivevano circondate da schermi che
chiamavano la «mia famiglia»*

*La situazione sembra irreale, ma il grande
fratello esiste e i libri hanno scarso peso*

7. La mediatura (De Kerckhove)

Non possiamo negare che lo smartphone è la nuova «penna elettronica» per i nostri ragazzi

«La mediatura è l'arte dei media che incontra la letteratura, l'arte, le lettere»

Altri paesi sono più avanti di noi nel chiedere ai ragazzi questa tecnica che si realizza con le Storytelling, con le interviste o inchieste rivolte alla popolazione su vari argomenti, con l'uso non solo dello smartphone ma anche di altri media (iPad, Foto, Skype, ecc).

La narrazione transmediale. *Si tratta di un racconto che utilizza diversi media alla cui costruzione partecipano più persone, enti e istituzioni .*

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

Il digitale ha provocato la esternalizzazione della memoria

La scrittura (timori di Thamos nel Fedro di Platone)

La stampa (libri e giornali) = memoria collettiva

Il digitale = memoria universale

Questi mezzi hanno rappresentato l'antidoto all'oblio delle conoscenze e ne hanno permesso il ricordo e la trasmissione alle future generazioni

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

Domande:

- *esternalizzare la memoria non è un bene per l'uomo?*
- *Perché dovremmo ancora ricordare se siamo in grado di spostare tutte le informazioni nella memoria esterna?*
- *Perché dobbiamo ricordare i numeri telefonici nostri e dei nostri amici, il nostro pin, il nostro codice fiscale, le nostre relazioni personali?*

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

Risposte:

- *Ricordare è ciò per cui i nostri cervelli sono fatti e se non possono più eseguire questo compito ci troviamo di fronte a gravi problemi*
- *Molte informazioni e dati costituiscono la nostra identità. Carlo Petracca è anche quello che ricorda*
- *Dobbiamo inoltre ricordare molto per essere in grado di cercare informazioni sparse nei big data*
- *Quindi il cervello viene esteso dalla tecnologia.*

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

J. Eccles , *La meraviglia di essere uomo*, Armando,
Roma

"Senza la memoria non potremmo avere conoscenza dell'esistenza... Essa dà quell'unità esistenziale che è l'io che ciascuno di noi conosce"

"Senza memoria non vi sarebbe personalità umana, spirito critico e la stessa creatività"

CAPACITA' MNESTICA

8. IL RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

Il digitale ha provocato la esternalizzazione della memoria

- *esternalizzare la memoria non è un bene per l'uomo?*
- *Perché dovremmo ancora ricordare se siamo in grado di spostare tutte le informazioni nella memoria esterna?*

Risposte:

- *Ricordare è ciò per cui i nostri cervelli sono fatti e se non possono più eseguire questo compito ci troviamo di fronte a gravi problemi*
- *Molte informazioni e dati costituiscono la nostra identità. Carlo Petracca è anche quello che ricorda*

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

J. Eccles , La meraviglia di essere uomo, Armando, Roma

"Senza la memoria non potremmo avere conoscenza dell'esistenza... Essa dà quell'unità esistenziale che è l'io che ciascuno di noi conosce"

"Senza memoria non vi sarebbe personalità umana, spirito critico e la stessa creatività"

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

Quale memoria recuperare?

- ***Evitare mnemonismo***
- ***Insistere sulla capacità mnestica***
- ***Memorizzare le mappe concettuali***
- ***Memorizzare brevi testi poetici e di prosa***

NETIQUETTE DIGITALE

9. LA NETIQUETTE DIGITALE

La netiquette è una **parola macedonia** che unisce il vocabolo inglese *network* (rete) e quello francese *étiquette* (buona educazione). È un insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web di Internet.

1. Regole e principi della netiquette
2. Le regole ufficiali
3. Le regole importanti
4. Altri punti
5. I comandamenti dell'e-mail
6. Consigli per i social network
7. La netiquette di watsApp
8. Netiquette nei prodotti Wiki
9. Netiquette nel peer too peer
10. Netiquette su Twitch

TIC ED ETICA

10 . VERITA' E VALORI

*LE TIC HANNO AMPLIATO LE INFORMAZIONI A
NOSTRA DISPOSIZIONE. E QUESTO E' UN BENE*

*PERO' TRA QUESTE INFORMAZIONI CI SONO FALSE
VERITA'*

FATTI E FATTOIDI SI CONFONDONO

SCIENZA E OPINIONE NON SI DISTINGUONO

SIAMO NELL'EPOCA DELLE POST-VERITA'

TIC ED ETICA

10 . VERITA' E VALORI

*Etica e media possono ritrovarsi nell'algoritmo soltanto se saremo capaci di costruirne uno che comprenda le esigenze di tutti – afferma **Derrick de Kerckhove** –. Esiste un limite tra fatto e pettegolezzo, tra verità e fake news, tra divulgazione e propaganda.*

10. VERITA' E VALORI

*IL FILTRO DELLE NOTIZIE VIENE FATTO ANCHE DA
SOGGETTI A-SCINTIFICI E A-MORALI*

LA GARANZIA DELLE ENCICLOPEDIAE VIENE MENO

*L'EPOCA DELLE INFORMAZIONI PRODUCE
DISINFORMAZIONI, CONCEZIONI INGENUE,
MISCONCEZIONI, PREGIUDIZI*

*C'E' CONTINUITA' TRA LA DISINFORMAZIONE DEI
NOSTRI PADRI E LA DISINFORMAZIONE DEI NOSTRI
GIOVANI*

10. VERITA' E VALORI

*RECUPERARE LA RICERCA DELLE FONTI E
DELLE VERITA'*

*LA VERITA' E' ELEMENTO COSTITUTIVO DELLE
RELAZIONI UMANE*

*LA VERITA' E' ELEMENTO COSTITUTIVO DELLA
DEMOCRAZIA*

*TOTALITARISMI, FONDAMENTALISMI E
DOGMATISMI NASCONDONO LE VERITÀ*

TIC ED ETICA

9. VERITA' E VALORI

U. GALIMBERTI = L'OSPITE INQUIETANTE

L'uomo pretecnologico agiva in vista di scopi iscritti in un orizzonte di senso (religioso, politico, sociale)

La tecnica ha abolito questo scenario e le domande di senso restano inevase perché la tecnica non promuove senso, non redime, non svela verità: la tecnica funziona e basta

E siccome il suo funzionamento diventa planetario, finiscono sullo sfondo i concetti di individuo, identità, libertà, salvezza, verità ...

TIC ED ETICA

10. VERITA' E VALORI

<< ... I giovani, anche se non spesso lo sanno, stanno male. E non per le solite crisi esistenziali che costellano la giovinezza, ma perché un ospite inquietante, il nichilismo, si aggira tra loro, penetra nei loro sentimenti, confonde i loro pensieri, cancella prospettive e orizzonti, intristisce le passioni rendendole esanguine.

Le famiglie si allarmano, la scuola non sa più cosa fare. Solo il mercato si interessa di loro per condurli sulle vie del divertimento e del consumo, dove ciò che si consuma è la loro stessa vita, che più non riesce a proiettarsi in un futuro capace di far intravedere una qualche promessa>>

U. Galimberti = L'ospite inquietante