



Collaborative Knowledge Building Group



PEARSON



Università degli Studi di Pavia

IV Congresso Nazionale CKBG

“Tecnologia e Leggerezza” ovvero come rimuovere ‘peso’ dagli individui, organizzazioni, comunità, città

Pavia, 29-31 Gennaio 2014

Università degli Studi di Pavia

**Corso Strada Nuova, 65
Pavia**

PROGRAMMA SCIENTIFICO

Il tema si riferisce esplicitamente al testo di I. Calvino "Sei memo per il prossimo millennio" (1988). Calvino considera la leggerezza una qualità fondamentale della letteratura, uno strumento attraverso cui guardare ai fenomeni umani in modo nuovo. Si comprende bene cosa Calvino intenda per "leggerezza" pensando ai suoi romanzi "Le città invisibili" e "Il barone dimezzato": luoghi e personaggi spogliati, scarnificati ma non semplificati, al contrario, lo scopo è quello di individuarne l'essenziale per poi comprenderne meglio la complessità.

Il riferimento a Calvino ha una doppia valenza. Da una parte invita a riflettere sulle tra connessioni tra psicologia e letteratura con possibilità di indagare le trame narrative che vengono prodotte nelle interazioni on line, sia dal punto di vista metodologico, in cui si punta più alla narrazione del particolare che alla generalizzazione. In questo caso potrebbe essere interessante presentare e discutere metodi di analisi e valutazione.

Dall'altra il pensiero di Calvino ci induce a ri-pensare il ruolo della tecnologia: non più uno strumento per fare o per comunicare ma un dispositivo culturale capace di mettere in luce l'essenzialità delle persone, dei luoghi e delle organizzazioni entro cui funzionano, che rendendosi leggeri e invisibili contribuiscano alla loro vivibilità, sostenibilità, umanità. In definitiva si tratta di dare significato a contesti informali, come i network, che assumono sempre più una inclinazione di strutturazione della dimensione identitaria del singolo.

La vita delle persone si snoda in una dialettica di sviluppo attraversata da una sequenza di contesti. L'insieme di questi contesti e delle funzioni che a essi si riferiscono è dunque il teatro della quotidianità, delle forme di vita che in essa si sviluppano e quindi anche delle direzioni delle traiettorie di sviluppo.

D'altra parte, dato il loro carattere informale e poco strutturato degli ambienti on line, essere assumono una commutazione routinari alimentata da motivazioni e criteri che, giorno per giorno, appaiono come quasi inconsapevoli. Può succedere che intervengano cambiamenti non previsti che permettono di trasformare una routine in una nuova scelta consapevole adottando adeguate strategie d'azione. Tutto questo rimanda al concetto di sostenibilità, che comporta necessariamente una discontinuità sistemica e quindi una nuova riprogettazione del Sé definendo nuovi obiettivi. Ciò garantisce la costruzione non solo di una rete informatica ma soprattutto reti di persone e generare nuove forme di quotidianità.

La rete assume così un ruolo di amplificatore di esperienze generando una forma di realtà aumentata (augmented reality) che permette all'individuo di pensarsi in modo "estensivo" Un luogo potenziato è un luogo ibrido (fisico e virtuale), in rete con altri luoghi, in cui sono realizzabili inedite forme di organizzazione, di conoscenze e di interazione sociale. Relazioni flessibili, reversibili ma potenzialmente stabili, in quanto radicate in un luogo e connesse alla rete delle comunità che in quel luogo si intrecciano. I luoghi potenziati sono dunque luoghi dove l'individuo può sperimentarsi in forme sempre più complesse e diversificate senza una particolare nostalgia per il passato, ma permette di mettere in relazione il vissuto individuale con le sfide della contemporaneità che consentono al soggetto di avere una percezione allargata del Sé.

COMITATO SCIENTIFICO

Anna Maria Ajello – Università Sapienza di Roma
Alessandro Antonietti – Università Cattolica di Milano
Ottavia Albanese – Università di Milano Bicocca
Stefano Cacciamani – Università della Valle D’Aosta
Elena Caldirola – “Centro per l’E-learning e l’innovazione didattica”, Università di Pavia
Donatella Cesareni - Università Sapienza di Roma
Massimo Giuliani – Centro Milanese di Terapia della Famiglia
M. Beatrice Ligorio – Università di Bari
Stefania Manca – ITD-CNR, Genova
Maria Assunta Zanetti – Università di Pavia
Francesca Zanon – Università di Trieste

COMITATO ORGANIZZATIVO

Valeria Cavioni – Università di Pavia
Gianluca Gualdi – Università di Pavia
M. Beatrice Ligorio – Università di Bari
Stefania Manca – ITD-CNR, Genova
Valentina Percivalle – Università di Pavia
Carlotta Poggi – Università di Pavia
Roberta Renati – Università di Pavia
Maria Assunta Zanetti – Università di Pavia

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA

Valeria Cavioni – Università di Pavia
Valentina Percivalle – Università di Pavia

Sito Web: <http://www.ckbg.org/congresso2014/>

INDICE DEI CONTRIBUTI

Sessione "Paper"	7
1P. Letteratura e tecnologie del sé: esplorazioni sulle "goffaggini" di ciascuno (Albarea, R.).....	7
2P. La dimensione pragmatica della partecipazione in comunità professionali technology-based (Annese, S., Impedovo, M. A.).....	8
3P. L'analisi degli errori tramite video-annotazione per l'apprendimento di conoscenze procedurali (Boldrini, E., Cattaneo, A.).....	10
4P. Effetti di differenti implementazioni del principio "Embedded and Transformative Assessment" sull'interdipendenza tra lettura e scrittura in corsi universitari on line (Cacciamani, S., Perrucci, V.).....	11
5P. Studenti universitari: un'indagine sugli usi e i consumi delle tecnologie (Cavalli, N., Ferri, P., Mainardi, A., Mangiatordi, A., Micheli, M., Pieri, M., Pozzali, P., Scenini, F.).....	12
6P. Trame narrative nel social publishing (Chiarella, D., Cutugno P., Marconi, L., Morgavi, G.).....	13
7P. Serious Game, empowerment e autoregolazione appresa dei comportamenti di cura del diabete: Uno studio esplorativo con giovani (D'Aprile, G., Ulloa Severino, A.).....	14
8P. Regolazione condivisa: un facilitatore nella costruzione di oggetti condivisi all'interno delle KBC (Girani De Marco, B., Albanese, O.).....	15
9P. Riflessioni del Sé. Identità e social network (Denicolai, L.).....	16
10P. Digital Mapping e Mappe Emotive (Di Palma, M.T., Cinalli, D.).....	17
11P. Scuola senza libri cartacei: il progetto Cobipad (Ferri, P., Pieri, M.).....	18
12P. Integrare aggiornamento e formazione attraverso una rete di <i>social collaboration</i> per l'apprendimento continuo (Gabri, S.).....	19
13P. Yukendu: perdere peso, guadagnare tempo e sviluppare peso. Analisi di un servizio di Mobile Health Coaching (Gatti, F., Brivio, E., Galimberti, C.).....	20
14P. L'uso delle tecnologie in ambito scolastico: il punto di vista dei docenti (Legrottoglie, S., Ligorio, M. B.).....	21
15P. Facilità d'uso e utilità: indicatori di accettazione di dispositivi mobili nella formazione professionale (Motta, E., Cattaneo, A.).....	22
16P. Una via di "connessione" tra psicologia e cyberpsicologia: le cyberviolenze online/offline (Mottola A., De Simone G.).....	23
17P. Facebook e Messaggi in aula e durante lo studio. Strategie per difendersi dalla dipendenza da connessione (Paoletti, G.).....	24
18P. Processi di appropriazione mediata: un caso di instrument genesis parziale (Ritella, G., Impedovo, M. A.).....	25
19P. Tecnologie e formazione docenti: tra forma mentis e modus operandi (Rosa, A., Torre, E. M.).....	26
20P. Quel che resta del tutor: effetti della tutorship distribuita su partecipazione e percezione degli studenti (Sansone, N.).....	27
21P. Didattica, tecnologie e sostenibilità in un percorso laboratoriale universitario (Traverso, A., Pennazio, V.).....	28
22P. Studenti europei in rete: internet a scuola e fra scuole (Zanetti, M.A., Percivalle, V.).....	29

23P. “Giocare a pensare”: un’esperienza di formazione degli insegnanti all’uso di robot educativi tra Scuola Primaria e Università (Zecca, L., Datteri, E.).....	30
Sessione “Esperienza a scuola”	31
1ES. “I ragazzi del giovedì al Comenio”: “un gruppo aperto” nella lotta contro l’omofobia e lo stigma di genere (Amodeo, A.L., Nappa, M.R., Carpinelli, L. , Cesarano, V.P.)	31
2ES. Il mondo dà i numeri: previsioni, scienza e suono (Cavicchi, V.)	32
3ES. Leggere Manzoni con Twitter (Costa, P.).....	34
4ES. Le sfide per la scuola digitale (Giannoli, F.)	35
5ES. Disabilità, gioco e robotica: una ricerca nella scuola dell’infanzia (Pennazio, V.)	36
6ES. L’uso del forum nella scuola secondaria (Zanon, F.).....	37
Sessione “Show case”	38
1SC. Il Counseling Psicologico on line: nuova frontiera nel supporto e prevenzione del disagio adolescenziale Igbt (Carpinelli, L., Nappa, M.R., Amodeo, A.L., Cesarano,V.P.)	38
2SC. ELFo: Tecnologia e magia (Castro, M. de los Angeles, Testaceni, G.)	39
3SC. Webinar: aspetti metodologici e resistenze tecnologiche (Vanin, L., Ballor, F.)	40
Sessione “Poster”	41
1Ps. Tecnologia per la valutazione della formazione post laurea (Bianco, G., Wulstan Christiansen, T., Iacobellis, G.)	41
2Ps. “Mai più odio di genere”. L’uso dell’etnografia virtuale per approfondire le <i>questioni di genere</i> (Cuccurullo, A., Rodriguez, E.)	42
3Ps. Bullismo e Cyberbullismo: una rassegna bibliografica (De Simone, G., Cuccurullo, A.)	43
4Ps. Role Taking in un corso Blended: analisi degli stili partecipativi (Di Maso, R., Sansone, N.).....	44
5Ps. Scrivoanchio.it: una piattaforma a supporto dell’apprendimento in comunità virtuali (Rodio, M., Loperfido, F. F.).....	45
6Ps. Nomophobia e adolescenza: una rassegna bibliografica (Rodriguez, E. , Mottola, A.)	46
7Ps. Analisi di prodotti collaborativi in un corso blended (Ligorio, M. B., Laterza, G., D’Aprile, G.)	47
Sessione “Simposi”	48
1S - Smart mobility and smart learning for digital citizenship (Proponente: Caldirola, E.)	48
1S.1 La formazione superiore di massa: cosa possono fare le tecnologie, cosa può fare l’università? (Federici, G.V.)	49
1S.2 Dalle OER ai MOOCs: nuove prospettive per i processi di knowledge sharing per la didattica (Sancassani, S.).....	50
1S.3 Le tecnologie ICT a supporto della mobilità nell’ambito di esperienze internazionali (Caldirola, E.) .	51
2S - Tecnologie e scuola: collaborare per co-costruire (Proponenti: Cesareni, D., Aimi, B.)	52
2S.1 Flipped classroom: un’esperienza di innovazione didattica in un liceo di Parma (Aimi, B., Cecchinato, G., Papa, R., Guarini, F.)	54
2S.2 Una risorsa Web per la valutazione cooperativa e partecipata a scuola degli apprendimenti: “comunità di valutazione” e formazione docimologica (Benvenuto, G., Ferrante, S., Santilli, R.).....	55
2S.3 A distanza ma non distanti (Moreschi, L., Belotti, C., Bolzan, P.)	56

2S.4 Parole leggere catturate dalla rete. Un'analisi dello stile comunicativo e dei contenuti di blog e siti prodotti da classi della scuola secondaria di primo grado (Casano, A., Morani, R.M.).....	57
2S.5 "Napoleone era pure basso...". Lettura, scrittura e orientamento motivazionale in una Knowledge Building Community di storia (Cingolani, I., Cacciamani, S.).....	58
3S - Apprendimento sostenibile e tecnologie: Come supportare lo sviluppo sostenibile nei contesti educativi ed organizzativi (Proponente: D'Aprile, G.)	59
3S.1 Creatività e Ambiente. Un percorso multimediale per sviluppare atteggiamenti ecosostenibili nella Scuola Primaria (Colombo, B., Danisi, F., Valenti, C.).....	61
3S.2 Attività di apprendimento blended come esperienza per supportare l'espressione democratica del sé (Loperfido, F.F.).....	62
3S.3 La costruzione di una piattaforma per la promozione della sostenibilità come processo dialogico (Ligorio M. B., Ritella, G.).....	63
3S.4 L'apprendimento sostenibile organizzativo: un modello psicosociale (D'Aprile, G.).....	64
4S - Innovazione digitale: applicazioni e potenzialità nelle Università (Proponente: Ferlini, F., Zatti, A.) .	65
4S.1 Strategie di sviluppo per l'innovazione digitale: il programma ICT4University (Donzelli, P., Di Loreto, F.).....	67
4S.2 L'effetto di "leggerezza" dei servizi digitali sulla mobilità degli studenti (Ferlini, F.).....	68
4S.3 Il ruolo del telelavoro nella dematerializzazione della mobilità sistemica: il caso dell'Università di Pavia (Zatti, A.).....	69
5S - Atemporalità e assenza di radicamento a un luogo (Giuliani, M.)	70
5S.1 Di alcune cose che si possono fare per percepire i luoghi, e del modo in cui l'uso astuto del web può permettere di conservare, condividere, connettere, organizzare, strutturare tali percezioni (Mozzi, G.) .	71
5S.2 Realtà aumentata, arte e poesia lungo le vie aquilane (Guazzaroni, G.).....	72
5S.3 Sotto il tetto di una storia. La parola e il legame coi luoghi (Nardecchia, L., Giuliani, M.).....	73
6S - Il movimento Student Voice: ascoltare gli studenti per migliorare la scuola. Quale il ruolo delle tecnologie? (Student Voice Movement: Listen to students to improve school. What's the role for technologies?) (Proponente: Grion, V.)	74
6S.1 Learning from Students Before Managing Classrooms: Using Email to Connect Secondary Students and Preservice Teachers (Cook-Sather, A.)	76
6S.2 La student voice in università tra tecnologia e innovazione (Garavaglia, A., Nigris, E., Petti, L., Zuccoli, F.).....	77
6S.3 Knowledge and culture as analytical axis to think the contemporary education in Brazil: using digital ethnography and listen to student's voice (de Mattos, C., Cruz Borges, L.P.)	78
6S.4 Students and Technology in the contexts of communication between home and school (Pieri, M.)	79
6S.5 Facebook a scuola in ottica Student Voice: riflessioni dallo studio di un caso (Grion, V., Manca, S.)	80
7S - Ambienti ludici, educativi e riabilitativi basati sul paradigma dell'Internet of Things (IOT) (Proponente: Miglino, O.)	81
7S. 1 Il progetto Infazia.digitales: nuove tecnologie per supportare i processi di apprendimento/insegnamento nella scuola dell'infanzia e primaria (Miglino, O., Di Fuccio, R.).....	82
7S.2 Abbassare le barriere comunicative con gli "smart objects" (Ricci, C., Rega, A.).....	83

7S.3 Direzioni future. Implementazioni delle funzioni di Adaptive Tutoring nell'ambito del progetto europeo ENACT (Di Ferdinando, A., Gigliotta, O., Schembri, M.).....	84
8S - Tecnologia Positiva: usare le tecnologie per aumentare il benessere individuale e collettivo (Proponenti: Riva, G. , Gaggioli, A.).....	85
8S.1 Che cosa sono le Tecnologie Positive (Gaggioli, A.).....	86
8S.2 I Videogiochi come Tecnologie Positive: Opportunità e Sfide (Triberti, S.).....	87
8S.3 Dispositivi portatili per auto-potenziarsi (Villani, D.)	88
8S.4 La Rete dei Ricordi: il progetto Nostalgia Bits (Scaratti, C., Morganti, L.)	89

Sessione "Paper"

1P. LETTERATURA E TECNOLOGIE DEL SÉ: ESPLORAZIONI SULLE "GOFFAGGINI" DI CIASCUNO (ALBAREA, R. *)

* Università degli Studi di UDINE, IUSVE (Istituto Universitario Salesiano di Venezia),

roberto.albarea@uniud.it

Riprendendo suggestioni da precedenti lavori di ricerca, la proposta riguarda il rapporto educazione e letteratura.

Il presupposto è che la letteratura (come "leggerezza pensosa") può configurarsi quale terreno di incontri e di crescita tra persone e narrazioni diverse.

Attraverso la lettura di filosofi, pedagogisti e scrittori emerge il valore della letteratura come autoformazione ed esegesi del sé. In questo senso le tecnologie del sé e dell'agire, promuovendo sensibilità, gusto e self-reflexivity sono un efficace antidoto nei confronti di un uso non sostenibile, indiscriminato e acritico della rete e della tecnologia in genere.

Un tema inusuale su cui si è lavorato è quello della goffaggine, nei suoi risvolti problematici e/o positivi, intesa come dimensione comune ad ogni persona (ne parla Paul Klee nei suoi diari, in quanto inciampo dell'artista). Goffaggine propria di ogni essere umano che si maschera, si nasconde, si rivela, si costruisce, inciampa sempre in qualcosa di inaspettato, tenta una riorganizzazione continua di se stesso, cercando di essere "sempre a posto", adeguato alla situazione, ma inevitabilmente si trova "fuori posto". Si sente che "qualcosa" scappa via, procede per vie traverse. Non solo un lavoro di cervello, ma una sorta di movimento permanente, interpellante e ineludibile.

Si è lavorato su L'idiota di Dostoesvskij, le lettere di Seneca a Lucilio, i racconti di I. Calvino e sul "triumvirato" della Residencia di Madrid: l'amicizia inusuale fra F. G. Lorca, S. Dalí e L. Buñuel.

Queste letture/percorsi di formazione hanno dato i loro frutti con studenti di Scienze della Formazione, con i corsisti SISS, con studenti in Psicologia dello IUSVE e con giovani di associazioni e genitori di comunità territoriali.

Si tratta della capacità di riorganizzare se stessi, per gestire in modo sostenibile le proprie contraddizioni, i propri limiti, capacità e timori, attraverso momenti di riflessione, allestimento di scene teatrali e percorsi di pratica laboratoriale.

I risultati sono riscontrabili solo a media e lunga scadenza, come avviene quando si intende la formazione come Bildung, ma qualche risultato immediato si è visto, come si dirà in loco.

2P. LA DIMENSIONE PRAGMATICA DELLA PARTECIPAZIONE IN COMUNITÀ PROFESSIONALI TECHNOLOGY-BASED (ANNESE, S.* , IMPEDOVO, M. A.**)

*Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”, susanna.annese@uniba.it

** Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”, aimpedovo@gmail.com

Lo studio si colloca nel filone dei workplace studies (Luff, Hindmarsh e Heath, 2000), con un focus sulla sostenibilità sociale (Bansal, 2005) quale soddisfacimento dei bisogni e delle attese anche delle forze sociali esterne all’impresa (Van Marrewijk, 2003). Lo sviluppo sostenibile è possibile nelle Comunità di pratica (Wenger, 1998) quando è sostenuto da relazioni collaborative, che creano reti sociali supportive (Degli Antoni & Sacconi, 2011).

Il contesto della ricerca è rappresentato dal progetto Di Co. Te., promosso dall’Università degli Studi di Bari per sostenere la collaborazione in un network di PMI. La ricerca ha analizzato le dinamiche di costruzione della partecipazione mediata dalla tecnologia (sito web e gruppo Facebook) nell’arco di tre sessioni di un training formativo. In particolare, sono state indagate le dinamiche pragmlinguistiche delle relazioni partecipative, verificando l’impatto della mediazione tecnologica nel contesto comunitario.

Il corpus dei dati è costituito da nove interviste effettuate con tre imprenditori nelle tre sessioni di training. Il lavoro si fonda su una precedente analisi del contenuto in cui sono state indagate le dinamiche comunicative della partecipazione attraverso le occorrenze e co-occorrenze di categorie pertinenti. La presente ricerca ha rintracciato le porzioni testuali delle co-occorrenze per rielaborarle alla luce della teoria degli Atti linguistici di Austin (1962). Sono stati individuati gli atti illocutori e perlocutori per eseguire “un’analisi della direzionalità” nel rapporto di elicitazione tra gli uni e gli altri.

I risultati offrono una lettura longitudinale delle dinamiche di costruzione pragmlinguistica della partecipazione. L’evoluzione innescata dal training formativo comporta che relazione collaborativa e negoziazione co-costruttiva generino l’integrazione dell’artefatto tecnologico a favore di un’agentività che, seppure limitata alla propria azienda, innesca un senso di appartenenza circoscritto al qui e ora delle relazioni comunitarie.

Tra individualità e membership, la collaborazione consente la co-costruzione dell’uso delle tecnologie. La pratica collaborativa si configura come la capacità –mediata dalla tecnologia- del sistema di far evolvere la tensione tra “agency” e “communion” (van Marrewijk, 2003) della comunità verso nuove forme sociali di sostenibilità. In tal senso le tecnologie, “co-costruite” nel loro uso, sono in grado di “alleggerire” la partecipazione alle pratiche cooperative e sostenibili di comunità

professionali. Il processo collaborativo attivato grazie alla mediazione delle tecnologie permette la costruzione di reti sociali inclusive e sostenibili (Hutton, 1995).

3P. L'ANALISI DEGLI ERRORI TRAMITE VIDEO-ANNOTAZIONE PER L'APPRENDIMENTO DI CONOSCENZE

PROCEDURALI (BOLDRINI, E. *, CATTANEO, A. **)

*Istituto Universitario Federale per la Formazione Professionale (IUFPF), elena.boldrini@iuffp-svizzera.ch

**Istituto Universitario Federale per la Formazione Professionale (IUFPF), alberto.cattaneo@iuffp-svizzera.ch

Nell'ambito dell'acquisizione di conoscenze procedurali, l'uso di esempi che presentano errori ha un grande potenziale (Große & Renkl, 2007) dal momento che l'individuazione di errori promuove la riflessione sugli elementi corretti (Siegler 2002, Booth *et al.* 2013; Wuttke & Seifried 2012), soprattutto se supportata da *spiegazioni scritte* esplicitate autonomamente (Durkin & Rittle-Johnsons 2012). Inoltre, la rappresentazione video (Arguel & Jamet 2009) può essere un valido supporto per riprodurre le procedure professionali e per permettere una *video-annotazione* sulle stesse.

Lo studio, condotto con apprendisti impiegati di commercio (n=136), esamina l'efficacia dell'analisi scritta di errori tramite *video-annotazione* (n_{exp}=96) a confronto di un'analisi condotta su elementi corretti (n_{ctrl}=40) della medesima procedura professionale. Le misure considerate nello studio sono: a) conoscenze dichiarative relative alla procedura (misurata per mezzo di un pre- e di un post-test), b) numero di elementi identificati nel processo di analisi e c) qualità della descrizione finale della procedura in oggetto, che costituiva il compito assegnato ad entrambe le condizioni. a) Considerando i risultati del pre- e del post-test, entrambi i gruppi incrementano la loro conoscenza della procedura in maniera significativa. b) Il gruppo sperimentale ha individuato nel video meno elementi rispetto al gruppo di controllo; ciononostante la correlazione tra il numero di elementi identificati e la qualità della descrizione finale è altamente significativa per il gruppo sperimentale, ma non per quello di controllo (Exp: $r(96)=.459$, $p<.0001$; Ctrl: $r(40)=.253$, $p>.05$). c) Per quanto riguarda gli elementi riportati nella descrizione finale della procedura, il gruppo sperimentale ha indicato una quantità significativamente più alta del gruppo di controllo sia di elementi corretti $t(134)=3.244$, $p<.001$, $r=.27$, sia di errori potenziali da evitare $t(134)=5.44$, $p<.0001$, $r=.43$.

Lo studio ha dimostrato il valore formativo dell'analisi di errori supportata da una video-annotazione nel campo dell'acquisizione di una procedura professionale.

4P. EFFETTI DI DIFFERENTI IMPLEMENTAZIONI DEL PRINCIPIO “EMBEDDED AND TRANSFORMATIVE

ASSESSMENT” SULL’INTERDIPENDENZA TRA LETTURA E SCRITTURA IN CORSI UNIVERSITARI ON LINE

(CACCIAMANI, S. *, PERRUCCI, V. *)

*Università della Valle d’Aosta, s.cacciamani@univda.it, v.perrucci@univda.it

Il presente studio ha analizzato gli effetti di differenti implementazioni in corsi universitari on line del principio “Embedded and transformative assessment” identificato da Scardamalia (2002) all’interno modello della Knowledge Building Community. Utilizzando l’approccio “Design Based Research”, sono stati implementati presso l’Università della Valle d’Aosta tre corsi on line diversamente strutturati per le fasi di valutazione sia delle strategie utilizzate sia della conoscenza costruita. Le tre implementazioni erano così differenziate: nel primo caso la valutazione della conoscenza e delle strategie avveniva in incontri in presenza alla fine di ogni modulo; nel secondo caso in un portfolio on line alla fine di ogni modulo, in cui la valutazione della conoscenza era integrata con una discussione in presenza; nel terzo caso la valutazione delle strategia avveniva a metà del corso in un portfolio on line, mentre la valutazione della conoscenza avveniva in incontri in presenza alla fine di ogni modulo. Sono state rilevate l’interdipendenza tra lettura e scrittura, calcolata mediante correlazione tra note lette e note scritte, e l’interdipendenza tra i soggetti, esaminata mediante la densità della lettura e della scrittura. Dai risultati emerge nella seconda implementazione una più elevata interdipendenza tra lettura e scrittura dopo il modulo immediatamente successivo il portfolio online, ma una minore interdipendenza tra i partecipanti nella lettura e scrittura. Alcune implicazioni riguardanti la relazione tra l’implementazione del principio “Embedded and Transformative Assessment” e l’attività di costruzione di conoscenza con riferimento all’attivazione epistemica degli studenti sono state identificate per le future direzioni di ricerca.

5P. STUDENTI UNIVERSITARI: UN'INDAGINE SUGLI USI E I CONSUMI DELLE TECNOLOGIE (CAVALLI, N.*,
FERRI, P.* , MAINARDI, A.* , MANGIATORDI, A.* , MICHELI, M.* , PIERI, M.* , POZZALI, P.** ,
SCENINI, F.*)

*Università degli Studi di Milano-Bicocca, nicola.cavalli@gmail.com, paolo.ferri@unimib.it,
a.mainardi1@campus.unimib.it, andrea.mangiatordi@unimib.it, m.micheli6@campus.unimib.it,
michelle.pieri@unimib.it, francesca.scenini@gmail.com

**Università Europea di Roma, andrea.pozzali@gmail.com

Questo contributo è finalizzato a presentare e discutere i risultati sull'utilizzo delle tecnologie in generale e delle piattaforme e dei servizi Web 2.0 nello specifico da parte degli studenti dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca ottenuti grazie all'indagine sulla dieta mediale e sui profili di utilizzo delle nuove tecnologie di rete condotta dall'Osservatorio sui Nuovi Media dell'Università di Milano-Bicocca NuMediaBiOs. Questa indagine, che è alla sua terza edizione, è stata realizzata nell'A.A. 2011-2012 e ha coinvolto 2433 studenti. Lo strumento utilizzato è stato un questionario composto di 33 domande: rilevazione dei dati anagrafici generali, rapporto con la tecnologia, consumi culturali, ruolo di Internet all'interno della vita quotidiana, utilizzo di piattaforme e servizi Web 2.0 in generale e utilizzo di Facebook nello specifico. Dall'indagine è emerso che se Facebook da un lato diviene sinonimo di Internet per una parte consistente del campione e viene utilizzato anche a discapito di altre applicazioni prima popolari (es. Msn Messenger), dall'altro il coinvolgimento attivo non sembra ancora essere predominante. Facebook viene utilizzato in modo particolarmente intenso per le conversazioni private, mentre le "comunicazioni pubbliche" sono meno diffuse. L'utilizzo delle piattaforme del Web 2.0 è consistente ma generalmente "elementare", ossia un atteggiamento da "lurkers" che rende necessaria una forte attività di evangelizzazione, di rafforzamento dei collegamenti nel network di studenti, di costituzione di norme di reciprocità nella condivisione, nonché di una effettiva validità ed efficacia dei contenuti e delle procedure in vista di un possibile utilizzo di queste piattaforme a scopo didattico nell'ambito dei nostri corsi universitari.

6P. TRAME NARRATIVE NEL SOCIAL PUBLISHING (CHIARELLA, D.* , CUTUGNO P.* , MARCONI, L.* ,
MORGAVI, G.**)

*CNR – Istituto di Linguistica Computazionale “A. Zampolli”, davide.chiarella@ilc.cnr.it,
paola.cutugno@ilc.cnr.it, lucia.marconi@ilc.cnr.it

**CNR – Istituto di Elettronica ed Ingegneria dell’Informazione e delle Telecomunicazioni,
giovanna.morgavi@ieiit.cnr.it

Negli ultimi anni il passaggio dal web 1.0 al web 2.0 ha permesso la creazione di contenuti da parte degli utilizzatori della Rete: hanno visto così la luce reti sociali, blog, forum, chat e wiki.

Fenomeni, quali la scrittura collaborativa/collettiva, che erano nati già ad inizio del 20° secolo hanno trovato la loro naturale collocazione all’interno del Web 2.0 e una vasta platea di riferimento di “scrittori” e lettori in molteplici lingue.

È il caso del sito 20lines, una piattaforma di Social Publishing che unisce scrittura collettiva e lettura interattiva al fine di innovare la creazione di un racconto. Su 20lines ogni storia si compone di 6 sezioni di massimo 20 righe ciascuna. Ogni sezione può però essere riscritta da chiunque così che, da uno stesso incipit, si possano sviluppare infinite possibili trame. La scrittura così ottenuta risulta essere non lineare e sociale poiché la trama finale, composta da solo sei sezioni, viene scelta in base alle preferenze degli stessi utenti.

Studiando le sequenze di alcune storie si è cercato di individuare una metodologia che consentisse, da una parte di verificare le connessioni tematiche linguistiche e, dall’altra di comprendere quanto individui diversi leghino o meno tra loro gli eventi significativi della narrazione.

In particolare, l’analisi di frequenza ha permesso di individuare sia le forme più usate sia le concordanze delle stesse (liste di contesti in cui una determinata parola appare); inoltre sono state lemmatizzate tutte le storie analizzate. In seguito, si è verificata la coesione e la coerenza dei frammenti di testo scritti dai diversi autori.

Il lavoro ha, inoltre, come obiettivo quello di rilevare le possibili affinità e/o differenze, scelta una specifica tematica, tra i lavori di narrazione collaborativa e del singolo “scrittore”.

7P. SERIOUS GAME, EMPOWERMENT E AUTOREGOLAZIONE APPRESA DEI COMPORTAMENTI DI CURA DEL
DIABETE: UNO STUDIO ESPLORATIVO CON GIOVANI (D'APRILE, G.* , ULLOA SEVERINO, A.*)

*Grifo multimedia S.r.l. – Bari, g.daprile@grifomultimedia.it, a.ulloa@grifomultimedia.it

I Serious Game (SG) sono ambienti educativi capaci di stimolare processi di apprendimento autoregolato, situato e sociale. In ambito sanitario si sviluppano SG per formare operatori sociosanitari ed educare pazienti a gestire autonomamente le malattie. Nonostante i crescenti sviluppi imprenditoriali di SG, in letteratura la relazione tra SG, dimensioni socio-psico-pedagogiche connesse alla cura delle malattie non sono sufficientemente indagate. Riteniamo che esplorare questa relazione possa fornire utili informazioni per progettare SG per la salute. Nello specifico, ipotizziamo che: (1) l'atteggiamento verso i SG correli con empowerment e adherence terapeutica, processi psicosociali che i pazienti possono apprendere per autogestire la malattia; (2) genere ed età correlino con le suddette variabili. A 80 giovani diabetici pugliesi, coinvolti nel progetto "Serious game per l'empowerment di giovani malati di diabete", finanziato dalla Regione Puglia e gestito da Grifo multimedia in partnership con il Dipartimento di Biomedicina dell'Età evolutiva (Università di Bari), è stato somministrato un questionario composto da tre scale (Likert a 5 punti): (1) ICT Attitude Scale, adattata ai SG; (2) Diabetic Empowerment Scale; (3) Adherence in Diabetes Questionnaire. La matrice dei dati raccolti è stata sottoposta ad analisi correlazionale, t-Test e ANOVA. I risultati confermano le ipotesi. In conclusione, questa ricerca, da un punto di vista teorico, induce a ripensare ai SG come artefatti che mediano i processi psicosociali autoregolativi connessi al diabete; da un punto di vista applicativo, stimola la progettazione interdisciplinare di SG per diabetici, tenendo conto dell'impatto delle variabili anagrafiche e dei processi autoregolativi appresi dal target specifico.

**8P. REGOLAZIONE CONDIVISA: UN FACILITATORE NELLA COSTRUZIONE DI OGGETTI CONDIVISI ALL'INTERNO
DELLE KBC (GIRANI DE MARCO, B. *, ALBANESE, O. *)**

*Università degli Studi di Milano-Bicocca, barbara.demarco1@unimib.it,
ottavia.albanese@unimib.it

Le comunità di co-costruzione di conoscenza (KBC, Scardamalia, 2006) sono contesti complessi. Il ruolo individuale nella generazione del sapere non è sempre rigidamente definito e la capacità di regolare in modo condiviso l'apprendimento può risultare un facilitatore per lo studente (Hadwin e Oshige, 2011; Girani De Marco e Albanese, 2012).

Mettere a disposizione degli studenti specifici spazi di condivisione dei processi può favorire una partecipazione più efficace e garantire la creazione di prodotti collettivi di qualità superiore.

Abbiamo quindi confrontato i wiki sviluppati da studenti universitari iscritti a tre edizioni successive del corso universitario online di psicopedagogia dei Processi di Apprendimento:

- AA 2010-2011, n. studenti 52, n. wiki 11
- AA 2011-2012, n. studenti 122, n. wiki 43
- AA 2012-2013, n. studenti 101, n. wiki 30

I wiki prodotti dagli studenti sono stati suddivisi in 3 tipologie: assenza di forum per la regolazione condivisa del processo di scrittura (C1), creazione autogestita (C2) o introduzione sistematica degli stessi (C3).

I dati evidenziano:

- un progressivo miglioramento nella qualità dei wiki (indici di coesione, coerenza interna e organizzazione dei saperi) dalla condizione C1 alla condizione C3
- un aumento spontaneo nell'uso di organizzatori anticipati nella condizione C2.

L'emergere spontaneo nella condizione C2 di spazi per regolazione condivisa e il miglioramento nella qualità dei wiki, evidenziato già nella condizione C2 e ancor più evidente nella condizione C3, inducono a considerare la regolazione condivisa del processo di elaborazione del wiki come un elemento facilitatore per la partecipazione alla KBC.

9P. RIFLESSIONI DEL SÉ. IDENTITÀ E SOCIAL NETWORK (DENICOLAI, L.*)

* Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione,
lorenzodenicolai@gmail.com

L'attualità tecnologica è immagine e motore di una condizione ibrida del nostro essere, in parte virtuale, in parte reale, sempre sospeso tra queste due nature dominate dalla connessione alla rete. L'io che si manifesta nei profili dei social network è una nostra rappresentazione e, come tale, passibile di mendacità oppure è piuttosto una riflessione veritiera dell'io? Se così fosse, il potersi *rispecchiare* nel profilo dei network significherebbe poter rielaborare continuamente il proprio io, in un processo di costante adattamento del sé alla realtà che ci circonda (o al gruppo sociale di cui si è parte), esattamente – e paradossalmente – come avviene nella fisicità quotidiana. Parimenti, dalla quotidianità, l'identità virtuale avrebbe attinto le dinamiche comunitarie e collettive che oggi rappresentano i principali aspetti comportamentali del web (scanditi dalle azioni “base” dell'interattività: il collettivizzare, il collaborare, il partecipare, il condividere).

Partendo dalla questione della veridicità o della *mimesis* (per dirla con Platone) identitaria, proverò a tracciare rapidamente un ipotetico processo di costruzione e di sviluppo del sé attraverso il medium interattivo, specificando come l'azione sul web possa essere motivo di riconoscimento identitario. Per la trattazione dell'argomento, che è alla base di un'ipotetica nuova considerazione dell'io tecnologico, farò riferimento, tra gli altri, alle teorie del pragmatista americano George Herbert Mead sulla questione del rispecchiamento del sé e del gesto vocale/simbolo significativo, all'opera di John Searle riguardo alla formazione dell'intenzionalità individuale e collettiva e a taluni aspetti di antropologia della performance di Victor Turner.

10P. DIGITAL MAPPING E MAPPE EMOTIVE (DI PALMA, M.T.*, CINALLI, D.*)

*Università degli Studi di Pavia,

Il seguente contributo presenta l'esperienza svolta nell'ambito del progetto europeo LLP, SHARP, che nel triennio 2009-2012 ha visti coinvolti 11 partner, tra cui Università di Pavia, Provincia di Pavia e CEM.

L'obiettivo dell'intero progetto è stato quello di utilizzare le nuove tecnologie, in particolare i tools, offerti dal web, al fine di ridurre il grosso gap, rappresentato oggi dal digital divide, che relega, spesso, in posizioni marginali della società, i soggetti non alfabetizzati dal punto di vista tecnologico.

L'esperienza presentata si propone di incrementare la conoscenza e la capacità di utilizzo di alcune applicazioni presenti nella rete e di offrire agli adulti che frequentano l'Unitre uno strumento per ricostruire ambienti, memorie, esperienze passate della città di Pavia che possono testimoniare e raccontare le principali trasformazioni urbanistiche, culturali e sociali di cui sono stati a volte testimoni a volte protagonisti.

11P. SCUOLA SENZA LIBRI CARTACEI: IL PROGETTO COBIPAD (FERRI, P.*, PIERI, M.**)

*Università degli Studi di Milano-Bicocca, paolo.ferri@unimib.it, michelle.pieri@unimib.it

In questo contributo verrà presentato il progetto Cobipad in corso presso l'Istituto Cobianchi di Verbania e monitorato dall'Università degli Studi di Milano-Bicocca. Questo progetto, iniziato nell'Anno Accademico 2012/2013, coinvolge due classi terze liceo, che utilizzano un tablet Apple iPad al posto dei libri di testo cartacei. L'idea di utilizzare un tablet per sostituire i libri di testo cartacei è nata da una approfondita riflessione condotta nel corso degli anni sulle modalità di apprendimento degli adolescenti, i net gens, e sull'uso della tecnologia nella didattica. La finalità di questa innovazione è quella di riposizionare lo studente al centro del processo di apprendimento, consentendogli di imparare facendo, innovando le pratiche didattiche con metodologie esportabili e replicabili e mettendo in atto una didattica per competenze, di tipo laboratoriale, attiva e centrata sullo studente, che permetta di lavorare in gruppo, di esercitarsi nel problem posing e nel problem solving e di utilizzare una pluralità di fonti e strumenti per acquisire autonomia e spirito critico. Tra gli obiettivi principali del progetto vi sono: riposizionare lo studente al centro del processo di apprendimento consentendogli di imparare facendo; creare un ponte tra educazione informale, non formale e formale; insegnare un uso corretto (tecnico e etico) delle nuove tecnologie; sfruttare le risorse della rete ampliando così gli strumenti a disposizione per l'apprendimento; sviluppare intelligenza connettiva ; imparare a imparare con l'intelligenza distribuita; sviluppare la competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria, e last but not least, potenziare le competenze didattiche, informatiche e comunicative dei docenti.

12P. INTEGRARE AGGIORNAMENTO E FORMAZIONE ATTRAVERSO UNA RETE DI *SOCIAL COLLABORATION* PER
L'APPRENDIMENTO CONTINUO (GABRI, S.*)

*Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, sara.gabri@unicatt.it

Introduzione. Le tecnologie hanno introdotto nuovi modi di gestire le dinamiche formative, assottigliando il confine tra ciò che è formalmente considerabile formazione e ciò che rientra nell'apprendimento in ottica di *lifelong learnig*.

Scopo della ricerca è comprendere come integrare negli spazi di formazione classica la ricchezza degli spunti di apprendimento informale generato nelle Comunità di Pratica Virtuali di un'organizzazione multinazionale.

Metodo. La ricerca è stata condotta nel quartier generale di una multinazionale italiana.

Il campione è composto da 10 moderatori delle VirtualCoP e 5 dirigenti della *university* interna all'organizzazione. Sono state condotte interviste etno-narrative ed osservazioni delle pratiche d'uso dell'ambiente di *collaboration* aziendale, esplorando i diversi *tool* a disposizione dei dipendenti.

Risultati. L'analisi del contenuto ha evidenziato che, nonostante i *webinar* e lo scambio di conoscenza attraverso le Comunità di Pratica siano ampiamente utilizzati per l'aggiornamento professionale - più dei corsi erogati dalla *university* interna - non viene riconosciuto formalmente un legame tra l'apprendimento favorito da strumenti di *collaboration* e l'apprendimento esperito nel contesto formativo classico.

Conclusioni. Per ovviare a questo blocco ed integrare apprendimento formale e informale si sta avviando un progetto di creazione di una rete di docenti interni, che attraverso una nuova piattaforma virtuale sviluppi percorsi di apprendimento anche non formalizzato, in modo che anche la formazione non caratterizzata dall'erogazione in aula ma che richiede partecipazione online, venga ugualmente riconosciuta come apprendimento.

13P. YUKENDU: PERDERE PESO, GUADAGNARE TEMPO E SVILUPPARE PESO. ANALISI DI UN SERVIZIO DI
MOBILE HEALTH COACHING (GATTI, F. *, BRIVIO, E. *, GALIMBERTI, C. *)

*Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Dipartimento di Psicologia, Centro Studi e Ricerche di Psicologia della Comunicazione, fabiana.gatti@unicatt.it, eleonora.brivio@unicatt.it, carlo.galimberti@unicatt.it

Introduzione. Yukendu è un servizio di health coaching su supporto mobile/PC che aiuta a raggiungere buoni livelli di benessere psicofisico. L'App consente –quando l'utente lo ritiene opportuno, dovunque si trovi- di: contattare il coach via Skype/SMS; fruire di video tutorial per gli esercizi fisici; scegliere tra gli alimenti previsti dal piano alimentare personalizzato; avere una guida per l'autoascolto.

Lo scopo pragmatico della ricerca è valutarne l'efficacia. Gli obiettivi sono 1. Comprendere gli stili di comunicazione coach-coachee funzionali al raggiungimento degli obiettivi, 2. Rilevare le criticità presenti nel protocollo Yukendu.

Metodo. Utilizzando una prospettiva etnometodologica, è stata condotta un'analisi del contenuto qualitativa sulle telefonate tra 4 coach e 54 utenti (150 telefonate totali) per individuare i fenomeni rilevanti. In seguito, saranno sottoposte ad analisi del contenuto qualitativa 28 sessioni e relative chat di 6 utenti (1 successo, 1 insuccesso e 4 abbandoni) per individuare gli snodi critici della relazione in rapporto al (mancato) raggiungimento degli obiettivi.

Risultati. I risultati delle analisi preliminari rivelano che lo stile di conduzione (Advice vs Coaching), le modalità di avvio della relazione, la capacità di individuare/gestire le criticità e sostenere il coachee (responsabilizzazione, motivazione), e rappresentazione del servizio sono elementi critici, tanto da richiedere una riflessione sull'adeguatezza del coaching per questo tipo di servizi.

Conclusioni. Al termine della sperimentazione sarà possibile identificare coloro che hanno raggiunto il proprio obiettivo di salute o meno e coloro che hanno abbandonato il programma, in modo da analizzare in dettaglio le dinamiche relazionali coach-coachee che hanno caratterizzato il percorso.

14P. L'USO DELLE TECNOLOGIE IN AMBITO SCOLASTICO: IL PUNTO DI VISTA DEI DOCENTI (LEGROTTAGLIE,
S. *, LIGORIO, M. B. *)

*Università degli Studi di Bari "Aldo Moro", sandra.legrottaglie@uniba.it,
mariabeatrice.ligorio@uniba.it

Introduzione. Obiettivo del presente contributo è comprendere la percezione che insegnanti di diverso grado scolastico hanno del computer e di internet nel processo di insegnamento/apprendimento. Molti studi hanno già documentato i cambiamenti che l'uso di questi strumenti producono in ambito scolastico (Cacciamani, 2006; Ligorio, et al., 2009; Spadaro, Cesareni, 2006), resta però ancora inesplorato lo specifico modo con cui gli insegnanti percepiscono le tecnologie a sostegno dell'efficacia dell'apprendimento.

Metodo. È stata utilizzata un'intervista narrativa semi-strutturata, condotta con la tecnica del rispecchiamento, audioregistrata e successivamente trascritta. Tra le varie dimensioni, l'intervista esplora gli aspetti connessi all'utilizzo delle tecnologie in classe.

Sono stati intervistati 65 insegnanti (20 di scuola primaria, 22 di scuola media inferiore e 23 di scuola media superiore; 44 donne). Attraverso l'analisi tematica del contenuto è stato sviluppato un doppio sistema di categorie: aspetti positivi versus negativi; contrapposizioni concettuali del tipo cartaceo versus digitale, tecnologia versus materia viva, computer versus insegnante.

Risultati. Le descrizioni che i docenti effettuano delle tecnologie sono più positive (75) che negative (31). Sono gli insegnanti di scuola media inferiore e superiore che forniscono maggiormente risposte positive in cui le tecnologie sono considerate utili per la gestione della didattica in classe. Invece, gli insegnanti di scuola primaria sono quelli più critici verso le tecnologie.

Conclusioni. Emerge una percezione positiva delle tecnologie anche se, nella maggior parte dei casi, sono descritte come contenitori e fonti di informazioni e notizie. Non emerge un loro utilizzo a sostegno dei processi di apprendimento.

15P. FACILITÀ D'USO E UTILITÀ: INDICATORI DI ACCETTAZIONE DI DISPOSITIVI MOBILI NELLA FORMAZIONE
PROFESSIONALE (MOTTA, E. *, CATTANEO, A. *)

* Istituto Universitario Federale per la Formazione Professionale (IUFPF), elisa.motta@iuffp-
svizzera.ch, alberto.cattaneo@iuffp-svizzera.ch

Nel sistema professionale svizzero, gli apprendisti acquisiscono esperienze in luoghi di apprendimento differenti (*in primis*, scuola e azienda). I *dispositivi mobili*, se ben accettati dai diversi attori del sistema, possono aiutare a promuovere la connettività tra i diversi contesti formativi. Consideriamo la *facilità d'uso* e l'*utilità* percepite dai fruitori, come indicatori e presupposti per un'accettazione di tali dispositivi.

Nel presente studio, abbiamo coinvolto apprendisti appartenenti a tre differenti campi professionali: cuochi (n= 30), pasticceri-panettieri (n= 15) e meccanici d'auto (n= 19). Abbiamo messo loro a disposizione due diversi strumenti, *headband cameras* e *smartphones*, per catturare materiale visuale sulle situazioni professionali vissute sul posto di lavoro. Differenti soluzioni (hypervideo per le headband cameras e una piattaforma per gli smartphone) sono stati utilizzati per permettere agli apprendisti di portare a scuola tale materiale ed integrarlo in attività didattiche condivise con l'insegnante ed i compagni.

Per valutare l'usabilità degli strumenti abbiamo utilizzato un questionario prevalentemente basato sui modelli TAM (Davis, 1989) e UTAUT (Venkatesh *et al.*, 2003) e opportunamente adattato alle peculiarità della sistema della formazione professionale. I risultati ottenuti confermano la fattibilità dell'approccio e l'usabilità di entrambi gli strumenti: non sono emerse differenze significative né tra i due differenti dispositivi implementati nello stesso campo professionale, né tra le differenti professioni che hanno sperimentato l'uso del medesimo strumento.

Questi risultati sottolineano il potenziale dei *dispositivi mobili* per promuovere la connettività tra i luoghi dell'apprendimento nel sistema duale della formazione professionale.

16P. UNA VIA DI “CONNESSIONE” TRA PSICOLOGIA E CYBERPSICOLOGIA: LE CYBERVIOLENZE

ONLINE/OFFLINE (MOTTOLA, A. *, DE SIMONE, G. **)

* Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Dipartimento di Studi Umanistici, Scuola di Dottorato in Scienze Psicologiche e Pedagogiche, annalisa76mottola@tiscali.it

** Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Dipartimento di Studi Umanistici, gabriella.desimone1988@gmail.com

Introduzione. Grooming, trolling, cyberbashing, outing, sono solo alcune delle nuove forme di violenza perpetrate nel cyberspazio. L’obiettivo di questo lavoro è quello di classificare e chiarire le definizioni di tali forme di violenza attraverso un’accurata indagine in letteratura scientifica, passando per la scoperta del nuovo termine coniato ad hoc: cyberviolenza.

Metodo. Si è proceduto con l’analisi di 30 manuali-libri pubblicati negli ultimi cinque anni sui temi della cultura del cyberspazio ed in particolare sulle forme di violenza perpetrate nella realtà virtuale. Inoltre è stata sistematizzata la letteratura reperibile nei seguenti database: Psychomedia, PubMed, JSTOR, PsychINFO, TOXLINE, utilizzando le seguenti parole chiave: cyberspazio, cyberviolenza, cyberbulling, cyberstalking, grooming, trolling, cyberbashing, flaming, cyberminacce.

Risultati. L’indagine ha evidenziato che il cyberspazio permette nuove forme di violenza con specifiche peculiarità, esempio: grooming, trolling, cyberbashing, flaming, harassment, impersonation, denigration, outing, trickery, exclusion. Le dinamiche sono differenti rispetto a violenze perpetrate nel mondo naturale e la digitalizzazione ha permesso la nascita di forme di violenza che nel mondo naturale non avrebbe potuto essere messe in atto.

Conclusioni. La chiarificazione delle differenti definizioni di cyberviolenza e l’evidente differenziazione dalle modalità classicamente intese di forme di violenza messe in atto nel mondo naturale, è ritenuto un passaggio utile alla conoscenza di quanti, soprattutto addetti ai lavori, entrino in contatto con queste modalità interattive nuove, e cerchino di indagarne i contenuti, i vissuti, gli stati psichici, al fine di rilevarne fattori di rischio e fattori protettivi.

17P. FACEBOOK E MESSAGGI IN AULA E DURANTE LO STUDIO. STRATEGIE PER DIFENDERSI DALLA
DIPENDENZA DA CONNESSIONE (PAOLETTI, G.*)

* Università di Trieste, Dipartimento di Studi Umanistici, paolet@units.it

Introduzione. L'indagine che proponiamo è stata condotta con studenti a cui è stato chiesto di valutare se e quanto la connessione con Facebook e Messaggi può interferire con la conduzione dei loro compiti primari (ascoltare la lezione, studiare). Abbiamo indagato sulla diffusione dell'abitudine di ricevere/spedire comunicazioni durante le lezioni e durante lo studio e ci siamo chiesti se gli studenti sono consapevoli dei possibili effetti del multitasking, se ricorrono a strategie di calibrazione dell'attenzione e volizione, con lo scopo di individuare possibili categorie a rischio e possibili soluzioni al problema di disattenzione.

Metodo. Per lo studio sono state usate interviste e questionari. Le interviste, condotte con 10 giovani adulti, hanno consentito di definire le aree tematiche e problematiche rilevanti. I questionari, somministrati a 50 studenti universitari con vari livelli di profitto accademico, hanno avuto lo scopo di inquadrare gli utenti come Light o Heavy Media Multitasker, stabilire quale è la dieta mediale in aula e durante lo studio, vedere se c'è una relazione tra questa, strategie di auto-regolazione, tipo di motivazione accademica, risultati accademici.

Risultati. I risultati fin qui ottenuti dipingono almeno due categorie di utenti di social software; una con scarse capacità di controllo sull'ambiente di apprendimento e sul proprio comportamento, la quale riferisce l'abitudine di ricevere/spedire informazioni durante le lezioni e lo studio.

Conclusioni. Nelle prime fasi dell'indagine avevamo formulato l'ipotesi che tra gli studenti fosse diffusa una forma di dipendenza da giochi online. Con le interviste abbiamo individuato uno scenario diverso, in cui è diffuso soprattutto il bisogno di mantenere un collegamento continuo con i pari.

18P. PROCESSI DI APPROPRIAZIONE MEDIATA: UN CASO DI INSTRUMENT GENESIS PARZIALE (RITELLA, G.*,
IMPEDOVO, M. A**)

*University of Helsinki, gritella@gmail.com

**Università degli Studi di Bari "Aldo Moro", aimpedovo@gmail.com

Considerando la prospettiva socio-culturale e in particolare l'orientamento teorico della Teoria dell'Attività (Leont'ev, 1978; Vygotskij, 1990), si ritiene che la struttura triangolare soggetto-artefatto-oggetto permetta di cogliere la complessità dei processi di apprendimento. La mediazione dell'artefatto implica processi di appropriazione (strumental genesis) e dinamiche di double stimulation.

Alla luce di tale prospettiva teorica, il presente contributo ha l'obiettivo di indagare i processi di appropriazione di strumenti virtuali utilizzati durante un percorso di apprendimento, indagando se e come le tecnologie sono trasformate in tool che mediano le attività.

Il contesto è stato il progetto Di.Co.Te, promosso dall'Università degli Studi di Bari per supportare processi di sostenibilità tra un network di PMI pugliesi. I ricercatori hanno organizzato un training di tre sessioni rivolto agli imprenditori per supportarli nell'utilizzo di una piattaforma online e un gruppo Facebook relativo al progetto.

La raccolta dei dati è avvenuta attraverso la compilazione di una storia d'uso da parte degli imprenditori e la videoregistrazione delle sessioni. La lettura delle storie d'uso ha permesso un primo screening per rintracciare l'avvenuta, la parziale o mancata presenza dell'instrumental genesis. È seguita l'analisi del video e la definizione delle seguenti categorie: schemi d'uso, schemi di azione mediata dallo strumento, schemi di attività collettiva mediata dallo strumento, object, tool, evento dell'interazione.

Dai risultati emerge che: 1) vi è la presenza di schemi d'uso incompleti, soprattutto nella I sessione, che solo talvolta nell'ultima sessione diventano schemi più complessi; 2) l'object evolve da tecnologia a costruzione di progetti collaborativi tra le aziende, senza tuttavia diventare un tool invisibile; 3) rispetto all'interazione comunicativa, si può osservare l'alternanza tra diverse posizioni di interazione tra i ricercatori ed il partecipante.

19P. TECNOLOGIE E FORMAZIONE DOCENTI: TRA FORMA MENTIS E MODUS OPERANDI (ROSA, A. *, TORRE, E. M. *)

* Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'educazione,
alessia.rosa@unito.it, emanuela.torre@unito.it

Introduzione. La professionalità docente è oggi chiamata a rispondere ai cambiamenti nelle forme di sviluppo cognitivo, apprendimento e comunicazione delle nuove generazioni e della società nel suo complesso, caratterizzate da una continua immersione mediatica. La progettazione e la valutazione disciplinare devono essere ripensate in prospettiva media-educativa così come avviene per le attività di aggiornamento dei docenti, sempre più ancorate al web. Scopo del presente lavoro è quello di effettuare una ricognizione ed analisi delle risorse on line disponibili per la formazione dei docenti, per apprezzarne poi la ricaduta sulla didattica, sul breve e medio periodo, a livello di singolo insegnante e di scuola.

Metodo. Sulla base degli indicatori di qualità desunti dalla letteratura in materia di didattica e tecnologie, l'indagine ha analizzato, attraverso una griglia valutativa costruita ad hoc, le principali risorse formative presenti in rete e rivolte agli insegnanti della scuola secondaria di I grado. È stata poi osservata la ricaduta a breve termine di alcune proposte di innovazione connesse alle tecnologie didattiche mediante l'analisi, a diversi livelli, dei progetti didattici attuati dai docenti partecipanti ai percorsi formativi. Infine è stata verificata la ricaduta a lungo termine della formazione, attraverso l'analisi dei POF degli istituti coinvolti nelle attività di aggiornamento.

Risultati. L'analisi comparativa delle differenti proposte formative può consentire di evidenziare le più efficaci strategie di utilizzo della rete come strumento di formazione e condivisione delle nuove acquisizioni.

Conclusioni. Il lavoro dimostra l'importanza di un ripensamento della formazione in cui le tecnologie divengono forma mentis prima che modus operandi.

20P. QUEL CHE RESTA DEL TUTOR: EFFETTI DELLA TUTORSHIP DISTRIBUITA SU PARTECIPAZIONE E PERCEZIONE DEGLI STUDENTI (SANSONE, N.*)

* Università degli Studi di Bari "Aldo Moro", nadiasansone@gmail.com

La Tutorship distribuita (Ligorio et al. 2002) viene spesso utilizzata nei contesti didattici basati su apprendimento collaborativo e comunità di pratiche (Brown & Campione, 1990). Questo studio si focalizza su un percorso universitario di tipo Blended (Alvarez, 2005; Ligorio et al., 2006) con l'obiettivo di osservare l'impatto della tutorship sulla partecipazione e di rilevare la percezione degli studenti circa la sua efficacia. I dati analizzati si riferiscono al Corso di Psicologia dell'E-Learning (Università degli Studi di Bari, a.a. 2010-2011), frequentato da 17 studenti e diviso in 5 moduli didattici. Il corpus dei dati riguarda 12 studenti-tutor e comprende:

- tutti gli inserimenti online (N=8.789)
- le schede di autovalutazione compilate alla fine di ciascun modulo (N=70).

Sugli inserimenti sono state effettuate analisi quantitative (confronto tra le medie della partecipazione individuale) e qualitative del contenuto tramite una griglia di analisi appositamente costruita. Le schede sono state sottoposte ai test statistici t-di Student ed F di Fischer.

L'analisi quantitativa mostra un incremento sistematico e consistente della partecipazione nel modulo in cui si riveste il ruolo del tutor, mentre l'analisi qualitativa rivela come gli studenti-tutor tendono a diventare maggiormente supportivi (25,4%) e collaborativi (25,8%) e conservano questo stile anche dopo il tutoraggio, sebbene con alcune differenze di genere (più supportive le studentesse, più collaborativi gli studenti). Emerge, infine, una percezione diffusa e consistente circa l'utilità della tutorship distribuita, sia ai fini della partecipazione che dell'apprendimento. I risultati confermano la capacità di questa strategia nel promuovere una partecipazione attiva e nel sollecitare l'acquisizione di competenze sociali.

21P. DIDATTICA, TECNOLOGIE E SOSTENIBILITÀ IN UN PERCORSO LABORATORIALE UNIVERSITARIO

(TRAVERSO, A.* , PENNAZIO, V.**)

* Università di Genova, Dipartimento DISFOR, a.traverso@unige.it, valentina.pennazio@unige.it

Il contributo intende presentare una esperienza di didattica laboratoriale universitaria (corso di laurea in Scienze dell'educazione) condotta con le tecnologie sui temi dell'educazione alla sostenibilità. Nello specifico, in continuità con quanto emerso dal Summit Rio+20, che auspica la promozione di conoscenze e tecnologie appropriate e convenienti, intendiamo sottolineare:

- a) lo sviluppo di programmi di formazione ed educazione che preparino gli studenti a carriere in settori legati alla sostenibilità;
- b) un efficace uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per migliorare i risultati di apprendimento, la ricerca ed il trasferimento di informazioni (principio 230 della Dichiarazione The Future We Want)
- c) rafforzare la cooperazione tra il mondo della scuola, le comunità locali, le agenzie educative e per promuovere un'istruzione di qualità a tutti i livelli.

Il laboratorio ha previsto modalità di lavoro in presenza e in rete orientate alla costruzione di conoscenze e competenze non più identificabili solamente come un contenuto culturale autonomo, riutilizzabile e modulare, ma connotate da un alto valore formativo. Il tema della sostenibilità è perfettamente congruente con tale approccio in quanto è costituito e genera saperi interdisciplinari, sociali e culturali che necessitano di una produzione e comprensione comunitaria.

Verranno presentate le istanze progettuali, i processi interni e i prodotti di ciascuna fase di lavoro mettendo in evidenza le potenzialità ed i limiti dell'utilizzo delle tecnologie in relazione all'oggetto culturale affrontato.

Gli esiti del laboratorio evidenziano le differenze di struttura e contenuto (efficacia comunicativa, efficacia, pertinenza e rilevanza delle "prove scientifiche" degli elaborati, impatto emotivo) tra quelli prodotti in presenza senza l'uso delle tecnologie; quelli elaborati in presenza con le tecnologie e quelli definiti a distanza (in rete) con l'uso delle tecnologie.

22P. STUDENTI EUROPEI IN RETE: INTERNET A SCUOLA E FRA SCUOLE (ZANETTI, M.A.* , PERCIVALLE,
V.**)

* Università degli Studi di Pavia, mariaassunta.zanetti@unipv.it

** Centro Educazione Media, Pavia, valentina.percivalle@libero.it

L'obiettivo del presente contributo è descrivere una serie di esperienze di integrazione delle ICT nella quotidiana attività scolastica, nell'ambito di un progetto europeo, che vede coinvolte scuole secondarie di primo grado di quattro paesi europei. Il progetto si declina in una serie di azioni condivise tra i partner europei per l'introduzione di internet e di una didattica basata sulle nuove tecnologie a scuola.

Il progetto si propone di attivare un processo di formazione a cascata che, a partire da un coinvolgimento delle insegnanti in momenti di formazione congiunta e di scambio di prassi sull'utilizzo del web a scuola, possa portare alla progettazione di specifiche unità didattiche e workshop rivolti agli studenti e di momenti di approfondimento rivolti ai genitori.

Nel contributo saranno descritti i primi risultati e i primi prodotti del progetto, con uno sguardo, in particolare alle unità didattiche create dalle insegnanti e ai materiali, costruiti dai ragazzi, per descrivere un utilizzo di internet sicuro ai propri compagni.

23P. "GIOCARRE A PENSARE": UN'ESPERIENZA DI FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI ALL'USO DI ROBOT EDUCATIVI TRA SCUOLA PRIMARIA E UNIVERSITÀ (ZECCA, L. *, DATTERI, E. *)

* Università degli Studi di Milano-Bicocca, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "R. Massa", luisa.zecca@unimib.it, edoardo.datteri@unimib.it

L'uso didattico dei robot educativi si sta diffondendo vertiginosamente in tutto il mondo. Tuttavia, esperienze di questo tipo sono spesso finalizzate all'apprendimento dell'informatica e della robotica, ignorando i potenziali ruoli della robotica educativa nello sviluppo di capacità trasversali legate alla soluzione dei problemi, all'osservazione, alla spiegazione della realtà e al pensiero critico. La riflessione sulle metodologie di formazione degli insegnanti alla robotica educativa è inoltre ancora carente. Questo studio illustra i metodi e gli esiti di un percorso di formazione rivolto a futuri insegnanti di Scuola Primaria organizzato dall'Università di Milano-Bicocca. Vengono presi in esame 8 casi che hanno coinvolto 8 insegnanti in formazione, 8 insegnanti di classe, 4 classi di Scuola Primaria (età 8-10), 3 ricercatori-formatori. L'obiettivo dei laboratori è quello di mettere gli insegnanti in grado di organizzare e svolgere laboratori di robotica educativa per l'apprendimento di competenze chiave di cittadinanza. Il modello formativo utilizzato integra l'approccio Experiential Learning con il metodo di ricerca-formazione "work-based" Analisi di Pratiche. Viene descritto il ciclo di alternanza tra formazione laboratoriale nella classe universitaria, tirocinio a scuola, supervisione, autovalutazione. I dati raccolti (diari degli insegnanti, interviste semi-strutturate, focus group agli studenti, ai bambini e agli insegnanti ospitanti) permettono di valutare l'efficacia del modello proposto. Lo studio evidenzia elementi di criticità e fattori di facilitazione degli apprendimenti e individua descrittori per la progettazione e la valutazione della formazione insegnanti in ambienti costruttivisti integrati di dispositivi robotici.

Sessione “Esperienza a scuola”

1ES. “I RAGAZZI DEL GIOVEDÌ AL COMENIO”: “UN GRUPPO APERTO” NELLA LOTTA CONTRO L’OMOFOBIA E LO STIGMA DI GENERE (AMODEO, A.L. *, NAPPA, M.R. **, CARPINELLI, L. *, CESARANO, V.P. *)

*Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Dipartimento Studi Umanistici, amodeo@unina.it,
lunacarpinelli@hotmail.it

** Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Servizio Antidiscriminazione e Cultura delle Differenze - Centro di Ateneo Sinapsi, mariettanappa@hotmail.it, valepaolacesa@libero.it

Introduzione: Il contributo descrive un percorso di ricerca-intervento condotto in una scuola superiore del territorio campano, con l’obiettivo di contrastare i fenomeni di discriminazione e violenza di genere, attraverso attività di sensibilizzazione sui temi relativi alla stereotipia di genere, all’omofobia e al bullismo omofobico. Metodo: Metodologia cardine del progetto è stata la Peer Education: un gruppo di studenti, in rappresentanza delle proprie classi, è stato coinvolto in attività laboratoriali e sessioni informative sui temi previsti. Lo scopo è stato quello di “formare” dei Peer Educator che diffondessero i contenuti appresi e la loro esperienza ai compagni delle proprie classi. Durante la “formazione”, condotta da psicologi esperti, è stato creato un gruppo aperto su Facebook, in cui i ragazzi sono stati invitati a materiali ed informazioni. Ogni fase del progetto è stata resocontata da un osservatore silente, non partecipante, mentre per lo spazio virtuale è stata condotta una ricerca etnografica partecipata. La supervisione e la rilettura del materiale osservativo ha permesso il monitoraggio e la valutazione dell’azione progettuale anche in itinere. Risultati: Il gruppo Facebook ha contribuito al lavoro di sensibilizzazione, costituendosi non solo come strumento di divulgazione di contenuti, ma anche come spazio relazionale in cui si sono sviluppati ed articolati scambi emotivi di diversa portata. Conclusioni: Il social network è una rete che unisce persone e gruppi connessi per vari legami, che vanno da quelli reali (rapporti di lavoro, scuola, vincoli familiari e amicali) a quelli virtuali (interessi condivisi), divenendo una risorsa e promuovendo la vita collettiva.

2ES. IL MONDO DÀ I NUMERI: PREVISIONI, SCIENZA E SUONO (CAVICCHI, V.*)

*C. F.P. "G. Zanardelli" – via Fausto Gamba, 12 – 25128 Brescia (BS), cveronic@gmail.com

Contesto: L'esperienza si situa all'interno del progetto "Il mondo dà i numeri", promosso da CASIO Italia e dal museo della Scienza e della Tecnica "Leonardo da Vinci" di Milano attraverso il CREI. Si è svolto nel 2011 – 2012 in una classe terza superiore ad indirizzo Acconciatore/trice di un centro di formazione professionale ed è finalizzato a promuovere la ricerca in Fisica, con una didattica legata al Problem Solving. Il gruppo classe era inizialmente composto da 24 allievi, in una realtà multietnica, con un cospicuo numero di allievi estremamente vivaci. Un'alunna, in particolare, era dotata di discrete capacità, si era trasferita nella scuola professionale in seconda dopo aver frequentato il primo anno di ragioneria. Dimostrava spesso insicurezza e poca fiducia nelle sue capacità. Era terrorizzata dall'esame di qualifica, dove ha portato la tesina sulla Scienza del Suono, conseguendo un punteggio di 9,5/10 e migliorando la sua autoefficacia.

Obiettivi dell'attività/progetto: L'esperienza è sviluppata all'interno di una unità di apprendimento di tipo trasversale, che coinvolge più discipline, come attività di potenziamento laboratoriale tesa a vedere la Fisica, in particolare l'utilizzo di modelli e tecnologie per realizzarli, nel quotidiano, con uno sguardo particolare all'area delle Scienze Forensi. Lo sforzo è stato di far sì che gli studenti non fossero recettori passivi dei concetti matematici presenti nel programma scolastico, ma risultassero attivamente coinvolti nell'apprendimento, arrivando a descrivere fatti e fenomeni della realtà attraverso una modalità quantitativa, la stesura di un modello matematico, giusto o sbagliato che sia, confermabile o meno direttamente da misure sperimentali. La sfida è stata volutamente difficile. Il problema proposto era al di sopra della preparazione della classe, che non si era mai cimentata in attività di Problem Solving. La scelta è stata di proporre un percorso sull'intera classe, nonostante alunni avessero delle difficoltà nelle discipline coinvolte, perché l'utilizzo della ricerca in Fisica e della Matematica potesse promuoverne la motivazione.

Descrizione dell'attività/progetto: L'attività permette di costruire set sperimentali che consentano di applicare modelli matematici alle scienze forensi, attraverso situazioni simulate, esplorando fenomeni scientifici, che aiutino gli investigatori a rispondere a domande come:

- ◆ esistono delle relazioni fra due serie di dati apparentemente diverse? (correlazione lineare fra insiemi di dati)
- ◆ come faccio a identificare le persone attraverso l'analisi della voce? (analisi delle onde sonore)

Gli aspetti di Fisica analizzati sono stati l'acustica, ma più in generale l'analisi di elementi statistici come correlazioni, valori medi e proporzionalità. Il percorso è stato funzionale alla risoluzione del caso di acustica proposto al Museo della Scienza e della Tecnica "Leonardo da Vinci" a Milano.

Risultati raggiunti/valutazione finale: Gli alunni erano "deboli" in Fisica ed in generale verso le discipline, che non avessero carattere pratico. Vi erano diversi allievi demotivati, alcune delle quali con Bisogni Educativi Speciali e DSA. Il risultato è stato notevole. Un'alunna ha portato l'esperienza come tesina di qualifica (B. I.) e l'itinerario della ricerca è stato proposto come prodotto multimediale all'interno dell'iniziativa Policultura del Politecnico di Milano. Il fatto che esperienze di questo tipo non fossero mai state fatte in Centri di Formazione Professionale non mi ha scoraggiato. Abbiamo dovuto affrontare alcune difficoltà. Il tempo limitato a disposizione, perché applicato su una classe terza che deve arrivare preparata all'esame di qualifica e che, per ragioni di programmazione, non può dedicare ad attività non curricolari più di un certo margine di tempo, ci ha costretto a progettare la fase finale dell'attività di pomeriggio. Tutti gli alunni avevano impegni di lavoro pomeridiani. A tutti gli alunni si è aperto uno scenario nuovo: si sono iscritti tutti al quarto anno, facoltativo, e l'hanno completato con successo, due allieve mi hanno chiesto quel era la strada per continuare gli studi all'università. L'attività ha avuto un impatto positivo sul gruppo classe: dieci alunni su venti hanno scelto di fare la tesina di qualifica su un argomento di Matematica o di Scienze.

Materiali prodotti che saranno presentati al convegno

Presentazione dell'esperienza con alcune foto degli alunni al lavoro al museo, schede, link policultura 2012, tesina di qualifica sul suono, UdA. Prodotto multimediale:

<http://www.1001storia.polimi.it/meusGEN/meuslive.php?public=1&projectid=1299>

3ES. LEGGERE MANZONI CON TWITTER (COSTA, P. *)

* Università degli Studi di Pavia, paolo.costa@unipv.it

Il progetto persegue l'obiettivo di sperimentare una nuova forma di didattica dei testi letterari. Il metodo consiste nell'esperienza interattiva della riscrittura mediata da Twitter. Guidata dai docenti, la comunità degli studenti "riscrive" su Twitter il testo dei Promessi sposi di Alessandro Manzoni – un capitolo alla volta, in base a un calendario condiviso. Ciascuno studente propone la propria interpretazione in forma di tweet (uno o più di uno). La riscrittura può essere parafrasi, variazione, commento, libera interpretazione. Ne scaturisce un sistema di micro-testi, in relazione con l'opera di partenza e fra di loro (ogni tweet si presta a sua volta a repliche, commenti, aggiunte). Al termine della riscrittura questo corpus di micro-testi è oggetto di un processo editoriale: la comunità degli studenti produce dei tweetbook contenenti i tweet migliori del progetto, capitolo per capitolo.

I primi risultati evidenziano come l'esercizio della riscrittura – a maggior ragione sottoposto al vincolo formale di Twitter (ogni messaggio non può superare la lunghezza di 140 caratteri) – imponga allo studente uno sforzo di decodifica dei valori formali e contenutistici del testo di partenza. Tale sforzo aiuta l'affinamento delle capacità interpretative e critiche. Inoltre il processo valorizza le dinamiche collaborative delle reti sociali.

I risultati dell'esperimento ci permettono di ipotizzare un utilizzo più esteso del metodo, come supporto regolare allo studio dei testi della letteratura. Si può altresì immaginare, in sostituzione di Twitter, lo sviluppo di una piattaforma tecnologica ad hoc studiata per il supporto all'attività didattica.

4ES. LE SFIDE PER LA SCUOLA DIGITALE (GIANNOLI, F.*)

*Liceo Scientifico "A. Volta" - Milano, flavia.giannoli@fastwebnet.it

L'istruzione ha oggi il ruolo e la responsabilità di sviluppare competenze, più che trasmettere conoscenze, per preparare le persone ad affrontare la vita ed il lavoro in un mondo di complessità sempre crescente, nel quale è necessario sapersi orientare e muovere in autonomia e con flessibilità.

La vita moderna inoltre risulta sempre più divisa tra online e offline e si evidenziano sempre più criticamente le implicazioni della rivoluzione digitale in atto.

Generazione Web Lombardia è un progetto nato per dare risposta a queste criticità e far sì che gli studenti sviluppino competenze trasversali e capacità di informarsi ed aggiornarsi velocemente anche con l'utilizzo delle tecnologie.

Durante il primo anno di erogazione si sono introdotti i primi elementi innovativi mediante la fornitura di strumenti tecnologici e la formazione al loro utilizzo didattico, che hanno portato a:

- Introdurre le tecnologie nelle aule e iniziare docenti e studenti al loro utilizzo finalizzato all'apprendimento
- favorire il crearsi di ambienti per l'apprendimento collaborativo
- spezzare il tradizionale binomio trasmissivo docente-studente
- rivoluzionare i meccanismi dell'apprendimento

Dall'analisi dei punti di debolezza dell'erogazione, emergono in particolare tre necessità prioritarie:

- miglioramento delle infrastrutture tecnologiche
- focalizzazione di percorsi di educazione alla competenza digitale da inserire nei curricula esistenti
- creazione di modalità funzionali di comunicazione e di coinvolgimento tra le scuole

È quindi imprescindibile che da parte dell'Amministrazione vengano definiti criteri-quadro specifici per guidare l'innovazione tecnologica e metodologica nella scuola e renderla sostenibile e capitalizzabile in tempi medio-lunghi.

5ES. DISABILITÀ, GIOCO E ROBOTICA: UNA RICERCA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA (PENNAZIO, V.*)

* Università di Genova, Dipartimento DISFOR, valentina.pennazio@unige.it

Il contributo presenta una sperimentazione, svolta in alcune scuole dell'infanzia in Liguria, di utilizzo della robotica nella progettazione di ambienti di apprendimento e relazione. Le attività hanno previsto l'impiego di robot costruiti appositamente con gli obiettivi di:

- a) sostenere ed integrare le abituali attività ludiche e sociali;
- b) favorire in tutti i bambini, compresi quelli che presentano gravi disabilità, il raggiungimento delle competenze di socialità e di comunicazione;
- c) mediare e semplificare le relazioni tra bambini, anche con disabilità motoria e autismo.

Questo tipo di attività ha richiesto una strutturazione dello spazio educativo tecnologicamente e socialmente orientato che derivasse da una progettazione fondata sullo sfondo narrativo, accessibile e trasferibile con molti linguaggi, sul gioco e sull'esercizio cognitivo.

La ricerca ha previsto la progettazione di sessioni di gioco ordinate che sono state osservate in presenza e tramite riprese video. Nel corso dello studio sono stati somministrati i test della Playfulness (Bundy, 1997) e i test di osservazione collegati al robot IROMEC (cfr. Besio 2008, 2009).

La ricerca ha permesso di valutare le potenzialità e i limiti dell'intervento di un robot all'interno di un ambiente di apprendimento strutturato finalizzato all'integrazione di bambini con disabilità motoria e autismo all'interno della scuola dell'infanzia. La robotica può consentire agli insegnanti di superare una comune visione di tecnologia identificata generalmente e genericamente con il computer e considerare nuove possibili frontiere educative e di inclusione sociale.

6ES. L'USO DEL FORUM NELLA SCUOLA SECONDARIA (ZANON, F. *)

*Università di Udine, Dipartimento di Scienze Umane, francesca.zanon@uniud.it

L'obiettivo di questa esperienza è quello di analizzare le interazioni on line che avvengono all'interno di una comunità di apprendimento formata da studenti di una scuola secondaria.

La consegna prevedeva che agli studenti venisse chiesto di costruire (utilizzando Power Point) l'ipotesi di un sito web della loro scuola, interagendo tra gruppi, durante la varie fasi di lavoro all'interno di un forum on line.

Il forum è stato costruito in base alle intuizioni sviluppate da Bereiter e Scardamalia nel loro ambiente di collaborazione on line, oggi noto come Knowledge Forum.

In particolare, si è fatto riferimento alla versione 3.4 di Knowledge Forum uscita nel giugno del 2000, che consiste di due applicazioni che operano su una rete locale di computer o via Internet: il Server, che gestisce un database comune ed il Client, che permette al computer di ogni utente della rete di collegarsi al database ospitato nel server.

Per facilitare la discussione nel forum sono state "costruite" 15 categorie. Tali categorie hanno svolto la funzione di scaffolding durante la discussione perché l'utilizzo opportuno di questi dispositivi ha aiutato gli utenti al forum a radicare le loro forme di discorso nel loro quotidiano lavoro con le idee. I soggetti coinvolti erano 50 studenti suddivisi in piccoli gruppi di 5-6 partecipanti. Si è potuto evidenziare come la procedura di problem solving si è sviluppata, sia relativamente al riconoscimento del problema definendo in modo preciso l'obiettivo, sia all'individuazione di alcune strategie.

Alla luce dei dati raccolti, si può affermare che gli studenti hanno accettato di far parte di uno spazio di lavoro, incontrandosi, ascoltandosi, dialogando, prelevando e producendo materiale. Infatti c'è stato apprendimento per quanto riguarda la definizione dell'obiettivo che viene almeno in parte ridefinito nella fase finale della discussione. D'altra parte non c'è stato apprendimento per quanto riguarda le strategie, gli studenti non hanno sentito l'esigenza di riformulare e ridiscutere il problema dal punto di vista delle strategie da utilizzare.

Sessione “Show case”

1SC. IL COUNSELING PSICOLOGICO ON LINE: NUOVA FRONTIERA NEL SUPPORTO E PREVENZIONE DEL DISAGIO ADOLESCENZIALE LGBT (CARPINELLI, L. *, NAPPA, M.R. **, AMODEO, A.L. *, CESARANO, V.P. **)

* Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Dipartimento Studi Umanistici,
lunacarpinelli@hotmail.it, amodeo@unina.it

** Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Servizio Antidiscriminazione e Cultura delle
Differenze - Centro di Ateneo Sinapsi, mariettanappa@hotmail.it, valepaolacesa@libero.it

Introduzione: In accordo con la letteratura scientifica, il processo che porta l'adolescente LGBT ad una più integrata costruzione del Sé, sembra essere caratterizzato da stadi di “segretezza” e di isolamento, che spingono il ragazzo/a a ricercare un primo contatto “autentico” con l'Altro, soprattutto attraverso la rete, ambiente protetto in cui poter sperimentare la propria identità in fieri, spogliandosi di forzati e stereotipati ruoli di genere e sessuali spesso indossati per il timore di “venire allo scoperto”. Metodologia: Il counseling on line è un dispositivo clinico caratterizzato da due specifiche forme d'accesso e di utilizzo: la chat e la posta elettronica. Nel caso presentato, la modalità usata è stata quella dell'e-mail counseling: quella della e-mail, infatti, è una forma di messaggio “parlato”, che ha in sé le caratteristiche della lettera, ma al tempo stesso ricerca l'espressività e l'immediatezza del parlato, che non può nascondere i tratti principali della personalità che anche via internet emergono. Risultati: Il caso presenta la richiesta d'aiuto di un adolescente “confuso” riguardo il proprio orientamento sessuale; navigando in rete è riuscito ad instaurare un primo contatto con un operatore psicologico. La vignetta clinica dimostra come un'accettazione positiva ed incondizionata, oltre che una comprensione empatica - se autentiche - possono essere comunicate anche attraverso l'uso di un computer. Conclusioni: Il counseling on line può rappresentare una via d'accesso allo spazio psicologico privilegiata per un target di utenti che manifesta, per la propria condizione identitaria e sociale, difficoltà e ritrosia a formulare una domanda di aiuto.

2SC. ELFO: TECNOLOGIA E MAGIA (CASTRO, M. DE LOS ANGELES*, TESTACENI, G.*)

*CSI Piemonte, mariadelosangeles.castro@csi.it, graziella.testaceni@csi.it

Per l'Unione Europea, la formazione in campo agroforestale gioca un ruolo cruciale nell'aumentare la competitività e stimolare l'innovazione del comparto e ha una portata trasversale nel perseguimento degli obiettivi comunitari per il settore stesso, in particolare per l'insediamento dei giovani e per le sfide ambientali.

ELFo (acronimo di E-Learning Forestale), è un ambiente di formazione, collaborazione e confronto, rivolto ai principali attori del settore forestale piemontese. L'ambiente, gestito dal Settore Foreste della Direzione Opere Pubbliche, Difesa del Suolo, Economia Montana e Foreste della Regione Piemonte in collaborazione con CSIPiemonte, si basa sulla piattaforma Moodle e permette di aggiornare e formare gli operatori degli Sportelli forestali di Regione Piemonte e del Corpo Forestale dello stato, ma anche imprenditori e liberi professionisti del settore

L'obiettivo è fornire un luogo di accesso, unico e di facile utilizzo, al patrimonio conoscitivo in tema di gestione e pianificazione forestale, facilitando la comunicazione ed interazione della comunità piemontese del settore; in questo modo la tecnologia significa leggerezza perchè facilita la condivisione della conoscenza, l'apprendimento permanente formale e informale, le buone pratiche.

Il servizio si pone di arricchire l'offerta informativa e formativa al fine di valorizzare i mezzi di comunicazione utili a favorire la condivisione e la messa in rete delle competenze e delle esperienze garantendo immediatezza, reiterabilità ed ovviamente bidirezionalità del processo informativo attraverso l'uso più approfondito della rete e anche dei device mobili.

3SC. WEBINAR: ASPETTI METODOLOGICI E RESISTENZE TECNOLOGICHE (VANIN, L.* , BALLOR, F.*)

*Insegnalo.it, luca.vanin@insegnalo.it, fabio.ballor@insegnalo.it

Il termine Webinar nasce dalla fusione di due termini inglesi: Web + Seminar. Con Webinar si intende un evento online, accessibile su invito tramite collegamento internet, in cui più persone si ritrovano via internet, mediante una piattaforma e-learning o un software di video-comunicazione, nello stesso momento (modalità sincrona) per discutere di un certo argomento: chi presenta o conduce l'evento può usare diversi strumenti online, mostrando slide, filmati, confrontandosi in diretta con gli altri partecipanti, sia in forma scritta (tramite una chat) sia a voce (Vanin, Ballor, 2013).

La presentazione si articola in due parti.

Da un lato, si getta luce sugli aspetti metodologici spesso sottovalutati o completamente ignorati di quello che sta diventando uno degli strumenti di comunicazione online più diffuso in assoluto. La sua diffusione è, infatti, legata a una crescente disponibilità di strumenti e piattaforme online gratuite (o con prezzi tutto sommato accessibili) ma non è seguita, almeno in ambito nazionale, da una conseguente ricerca adeguata di metodologie di interazione e di scambio adatte, né tantomeno dalla definizione di buone pratiche. Questa prima parte rappresenta una buona occasione per coloro che non conoscono questo strumento di formazione e comunicazione per apprenderne alcune dinamiche fondamentali.

La seconda parte presenta alcuni dati quantitativi sulle ricerche in corso presso il centro di ricerca di Insegnalo.it in collaborazione con l'Università di Milano Bicocca – Dipartimento di Psicologia e altre istituzioni quali il CNR-ITD di Genova, sulla diffusione del Webinar in ambito formativo, aziendale, comunicativo e promozionale. Da tali dati emerge un'immagine ancora frammentaria ma in corso di consolidamento di un atteggiamento sempre meno diffidente nei confronti del Webinar, ma non ancora entrato nell'orizzonte complessivo degli strumenti più popolari: le persone usufruiscono sempre più spesso di eventi online di questo tipo, l'accesso a formazione in diversi ambiti tramite webconference e webmeeting è sempre più frequente ma esistono ancora ampie parti della popolazione italiana che non ne comprendono pienamente il funzionamento, che ne confondono alcune caratteristiche e che mostrano diffidenza nei confronti di questo strumento.

Sessione “Poster”

1Ps. TECNOLOGIA PER LA VALUTAZIONE DELLA FORMAZIONE POST LAUREA (BIANCO, G.* , WULSTAN
CHRISTIANSEN, T.** , IACOBELLIS, G.***)

*Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”, giovanni_bianco.universita@hotmail.it

**Università del Salento, thomas.christiansen@unisalento.it

***La Polonia Sp.z.o.o., giulio.iacobellis@gmail.com

Per sostenibilità possiamo intendere la convergenza di responsabilità ambientale, economica e sociale (Bansal, 2005), elemento prioritario non solo per i singoli individui, ma, soprattutto, per le organizzazioni. In particolare, nell’ottica della sostenibilità degli interventi formativi, la formazione post universitaria si caratterizza dal carattere di internazionalizzazione (che implica l’uso dell’inglese come *working language*) e dall’utilizzo di strumenti tecnologici sempre più pervasivi. Di seguito, si presenta il caso “Master Europei” che in due anni ha coinvolto 120 corsisti e tre Paesi diversi (Italia, Polonia e Belgio) per la didattica. Aspetto innovativo è stato l’utilizzo della tecnologia come strumento facilitante specifico della valutazione: la piattaforma Moodle MasterEuropei (www.e-mastereuropei.org) ha permesso di svolgere una media di 35 esami a corsista, con un notevole risparmio di tempo per i tutor (sia in risorse economiche che stress da gestione). A Bruxelles si è sperimentato il test a risposta multipla attraverso un collegamento intranet realizzato con dei tablet che si connettevano direttamente al computer-server del docente. Ulteriore elemento di innovazione introdotto è stato la sostituzione del ‘vecchio’ registro cartaceo col più preciso e moderno lettore di prossimità. L’introduzione di questa tecnologia ha reso estremamente puntuali i corsisti. La frequenza e le valutazioni di corsisti e docenti vengono certificate da un software scritto appositamente per MasterEuropei. Dai dati aggregati possiamo rilevare come i nostri corsisti abbiano frequentato più dell’80% delle lezioni frontali (almeno 400 ore in media a testa). La tecnologia, diventa, quindi strumento a supporto del business della formazione post laurea senza compromettere la qualità dell’intervento formativo. Il risultato si traduce in un format didattico *CLIL oriented*.

2Ps. “MAI PIÙ ODI DI GENERE”. L’USO DELL’ETNOGRAFIA VIRTUALE PER APPROFONDIRE LE *QUESTIONI DI*
GENERE (CUCCURULLO, A.* , RODRIGUEZ, E.**)

*Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Centro di Ateneo SInAPSi,
alessia.cuccurullo85@gmail.com

** Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Dipartimento di Studi Umanistici,
emanuela.rodriguez22@gmail.com

Introduzione. “Mai più odio di genere” è un gruppo Facebook nato nell’ambito del progetto europeo “Hermes – Linking Network to Fight Sexual and Gender Stigma”, co-finanziato dalla Comunità Europea (Daphne III programme). Il gruppo nasce durante gli incontri di Network organizzati con associazioni ed enti campani, con lo scopo di contrastare le discriminazioni nei confronti di donne, persone lesbiche, gay, bisessuali e transessuali, e combattere il luogo comune che identifica la violenza di genere come un fenomeno riguardante solo le donne. Osservare ciò che avviene all’interno di questo spazio, permette una particolare esplorazione delle rappresentazioni sociali connesse alle delicate questioni di genere.

Metodo. L’etnografia virtuale è ritenuta uno degli strumenti principe per l’analisi del mondo virtuale, nonostante le difficoltà metodologiche che comporta. L’osservazione etnografica on-line, da noi utilizzata, mira, dunque, a comprendere i processi di produzione culturale generati all’interno del gruppo analizzato, che conta attualmente 1.107 iscritti. Gli indicatori per l’osservazione sono stati: Tipologia degli utenti, Argomenti dei contributi, interazioni tra utenti.

Risultati. Internet è apparso come un processo culturale, spazio relazionale in cui gli utenti, attraverso la progressiva e crescente pubblicazione di immagini, video, link e riflessioni sulle tematiche del genere e dell’orientamento sessuale, hanno fatto sì che il gruppo diventasse una “piazza virtuale” dove sentirsi accolti, condividere pensieri e tenersi sempre aggiornati.

Conclusioni. L’etnografia virtuale si è mostrata un utile, sensibile e non-invasivo strumento osservativo del web, adattata a studiare il linguaggio, le motivazioni e i comportamenti di una nuova comunità virtuale e dalla quale poter partire per futuri approfondimenti.

3Ps. BULLISMO E CYBERBULLISMO: UNA RASSEGNA BIBLIOGRAFICA (DE SIMONE, G.* , CUCCURULLO, A.**)

* Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Centro di Ateneo SInAPSi,
gabriella.desimone1988@gmail.com

** Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Centro di Ateneo SInAPSi,
alessia.cuccurullo85@gmail.com

Introduzione: Il bullismo rappresenta una forma di prevaricazione, che spinge un individuo o un gruppo a manifestare il desiderio di dominio nei confronti di persone più deboli. Per essere definito tale deve presentare tre caratteristiche: intenzionalità, persistenza nel tempo e asimmetria nella relazione.

Il cyberbullismo indica atti di violenza, molestia, diffamazione e azioni aggressive effettuate tramite mezzi informatici come e-mail, messaggia istantanea, blog e/o siti web.

L’obiettivo di tale studio è analizzare i due fenomeni approfondendone gli aspetti comuni e sottolineandone le diversità.

Metodo: Allo scopo di sistematizzare la letteratura pubblicata negli ultimi 10 anni sul tema del bullismo e del cyberbullismo sono state utilizzate le fonti presenti in letteratura, attraverso una ricerca sistematizzata su database scientifici (PubMed, JSTOR, PsychINFO) utilizzando le seguenti parole chiave: “bullismo”, “cyberbullismo”, “violenza tra pari”, “bullismo e cyberbullismo”, secondo un criterio cronologico.

Risultati: I dati mostrano come il bullismo elettronico presenti percorsi di rischio comuni al bullismo tradizionale, ma anche specifiche peculiarità.

I tempi sono diversi: nel cyber bullismo le comunicazioni possono avvenire 24 ore su 24; non appare inoltre necessaria la persistenza nel tempo. Infatti, un solo episodio divulgato attraverso YouTube, può arrecare risultati ugualmente devastanti per la vittima in quanto il post pubblicato è sempre disponibile e può essere visto da migliaia di persone in tempi diversi.

Conclusioni: L’analisi della letteratura presente sulle due forme di bullismo mostra punti in comune e determinate specificità utili a comprendere le modalità di intervento più adatte per ciascuna forma di prevaricazione.

4Ps. ROLE TAKING IN UN CORSO BLENDED: ANALISI DEGLI STILI PARTECIPATIVI (DI MASO, R. *, SANSONE, N. **)

*Università degli Studi di Bari "Aldo Moro", rosadm85@hotmail.it, nadiasansone@gmail.com

Il Role Taking (RT) è una strategia didattica ampiamente utilizzata nel Computer Supported Collaborative Learning (CSCL), con effetti positivi su partecipazione e apprendimento (Dillenbourg, 2002; Hare, 1994; Topping, 2005). L'obiettivo di questo studio è osservare il modo in cui il RT impatta sulla partecipazione in un corso blended e se i ruoli implementati siano o meno caratterizzati da uno specifico "stile partecipativo". Il contesto della ricerca è il corso di "Psicologia dell'educazione e dell'E-learning" dell'Università di Bari (a.a. 2012-2013), durato tre mesi e diviso in sei moduli didattici, a cui hanno partecipato 17 studenti, che a turno hanno rivestito ruoli differenti. Il corpus dei dati è costituito dall'insieme di tutti gli inserimenti (materiali, prodotti, sintesi, commenti) di ciascuno studente per un totale di 5.793. Sui dati raccolti sono state effettuate analisi quantitative (media e frequenze percentuali) e qualitative, attraverso un sistema di categorie basato sulla metodologia della Grounded Theory (Glaser & Strauss, 1967) e appositamente creato per questo studio.

I risultati mostrano come i ruoli che promuovono maggiore partecipazione sono quelli legati alla creazione di un artefatto collaborativo (sintetizzatore, responsabile mappa, amico di revisione e check lister) oppure alla gestione del gruppo (il tutor). Da un punto di vista qualitativo, tutti i ruoli adottano uno stile prevalentemente collaborativo, mentre il tutor tende ad avere uno stile più supportivo. Le analisi confermano l'efficacia del Role Taking come strategia a supporto del CSCL, in quanto capace di promuovere un coinvolgimento attivo e collaborativo dello studente e un senso di responsabilità diffusa.

5Ps. SCRIVOANCHIO.IT: UNA PIATTAFORMA A SUPPORTO DELL'APPRENDIMENTO IN COMUNITÀ VIRTUALI

(RODIO, M.*, LOPERFIDO, F. F.**)

*Associazione culturale "28", dk.mtmd@gmail.com

**Università degli Studi di Bari "Aldo Moro", Dipartimento di Formazione, Psicologia e Comunicazione, feldialop@gmail.com

Introduzione. L'approccio di produzione culturale basato sul copyleft piuttosto che sul copyright ha favorito il significativo incremento di soluzioni tecnologiche per l'apprendimento. L'obiettivo di questo contributo è quello di descrivere la piattaforma www.scrivoanchio.it quale ambiente di natura open source strutturato ad hoc per la formazione di una comunità virtuale il cui focus riguarda la scrittura di testi letterari. In particolare, si descriveranno: 1) il contesto di apprendimento basato sul Collaborative and Constructive Participation Model; 2) l'ambiente virtuale creato a supporto dei processi di apprendimento; 3) lo sviluppo dei processi di apprendimento in termini di attività.

Metodo. Il contesto specifico analizzato è quello di una comunità di giovani costruita durante l'anno scolastico 2013-2014 coinvolgendo 250 studenti italiani di scuola secondaria superiore provenienti da 17 regioni italiane. Il metodo utilizzato è di natura qualitativa e permette, attraverso analisi del contenuto degli interventi sulla piattaforma e delle attività, di osservare il processo di apprendimento dei partecipanti lungo l'arco di quattro mesi di attività.

Risultati. I risultati ottenuti sono parziali e dimostrano che la strutturazione della piattaforma supporta lo sviluppo delle attività individuali, di piccolo gruppo e di comunità nel corso dell'intervento e che favorisce processi di apprendimento efficace. In particolare, l'alternanza delle attività favorisce una partecipazione sempre più centrale da parte degli studenti.

Conclusioni. I risultati permettono, da un lato, di confermare l'efficacia del modello teorico adottato; dall'altro di provare la validità applicativa della piattaforma realizzata.

6Ps. NOMOPHOBIA E ADOLESCENZA: UNA RASSEGNA BIBLIOGRAFICA (RODRIGUEZ, E. *, MOTTOLA, A. **)

*Università degli Studi di Napoli "Federico II", Dipartimento di Studi Umanistici,
emanuela.rodriguez22@gmail.com

**Università degli Studi di Napoli "Federico II", Scuola di Dottorato in Scienze Psicologiche e
Pedagogiche, annalisa76mottola@tiscali.it

Introduzione: Il termine nomophobia da "no-mobile phone phobia" ed è stato utilizzato per la prima volta durante uno studio britannico per indicare il disagio o ansia causato dalla non disponibilità di connessione con un telefono cellulare o qualsiasi altro dispositivo di comunicazione virtuale alla rete. Oggi, particolarmente tra gli adolescenti, si parla di un eccessivo investimento affettivo di tale oggetto, una sorta di oggetto feticcio o oggetto transizionale che permette di far vivere "l'altro" come "oggetto" sempre presente. L'obiettivo di tale studio è analizzare, attraverso una sistematizzazione della letteratura presente, le possibili problematiche e potenzialità connesse all'utilizzo di tale strumento tecnologico in particolar modo in adolescenza.

Metodo: Al fine di procedere ad una review sistematica dell'argomento d'interesse, sono state utilizzate le seguenti banche dati: Hightwire press, Science Direct via SCIRUS (Elsevier), PubMed e PsycINFO e sono state utilizzate come parole chiave: Nomophobia, Keichu, Technological Addiction, Problematic Mobile Phone Use e Adolescents hyperconnected.

Risultati: Gli studi internazionali effettuati rilevano la presenza di una sintomatologia, al limite tra dipendenza patologica e fobia sociale, derivante dall'utilizzo costante di strumenti tecnologici come smartphone e tablet che permettono la connessione ad Internet. Inoltre, emerge come tali strumenti, grazie alle loro stesse caratteristiche, rivestano importanti funzioni psicologiche nella regolazione della distanza nella comunicazione e nelle relazioni; funzioni che occupano un ruolo pregnante nel complesso processo di sviluppo adolescenziale.

Conclusioni: L'analisi bibliografica evidenzia la necessità di non sottovalutare i rischi connessi all'utilizzo eccessivo di tali tecnologie nello sviluppo psico-relazionale dell'individuo e l'importanza di interventi preventivi e educativi.

7Ps. ANALISI DI PRODOTTI COLLABORATIVI IN UN CORSO BLENDED (LIGORIO, M. B.* , LATERZA, G.* ,
D'APRILE, G. **)

*Università degli Studi di Bari "Aldo Moro", bealigorio@hotmail.com, giuseppel_@hotmail.it

** Grifo multimedia S.r.l. – Bari, g.daprile@grifomultimedia.com

Introduzione. La visione socio-costruttivista dell'apprendimento supportato dal computer (Dillenbourg, Järvelä, Fischer, 2009) auspica che i gruppi elaborino prodotti collaborativi. Capire quali processi determinano la qualità di tali prodotti rappresenta ancora una sfida. In questo lavoro analizziamo le dimensioni che influenzano la qualità di un prodotto costruito da studenti universitari durante un corso blended. Si analizzerà l'evoluzione temporale di tale prodotto, confrontandolo allo scadere dei cinque moduli che strutturano il corso.

Metodo. Il corpus dei dati analizzato è costituito da 16 testi, prodotti da quattro gruppi nel primo modulo e tre gruppi nei successivi cinque moduli. La qualità dei testi è stata giudicata dal docente del corso secondo criteri esplicitati. Le dimensioni considerate sono:

La qualità delle discussioni via forum che accompagnano la realizzazione del prodotto, misurata attraverso l'uso dei Thinking Types (TT) e la profondità di indentazione; Il numero di note; La quantità e qualità delle note dello studente che coordina la costruzione del prodotto. I dati sono stati trattati con il Chi Quadro e il test di Kruskal-Wallis cercando correlazioni tra la qualità del prodotto e le tre dimensioni su elencate, confrontandole ad ogni modulo.

Risultati. I risultati mostrano che la qualità dei prodotti non dipende né dalla dimensione temporale né dalla qualità dei TT ma dal numero di note dalla profondità dell'indentazione della discussione.

Conclusioni. Riteniamo che questo lavoro possa contribuire a comprendere cosa determina la qualità dei prodotti collaborativi. Si ottengono anche spunti interessanti per docenti e tutor.

Sessione “Simposi”

1S - Smart mobility and smart learning for digital citizenship (Proponente: Caldirola, E.*)

* Università degli Studi di Pavia, Centro per l'E-Learning e l'Innovazione Didattica,
elena.caldirola@unipv.it

Discussant: De Lotto, I., Università degli Studi di Pavia

Viviamo in un mondo caratterizzato dalla globalizzazione, fatto di una costante mobilità di persone, beni, capitali e idee. E' pertanto molto importante che i cittadini (attuali e futuri) acquisiscano quelle capacità che consentiranno loro di confrontarsi con le minacce e le opportunità di una economia globale. In risposta alle sfide lanciate dalla globalizzazione, il sistema educativo della scuola e dell'università deve aprirsi sempre di più all'internazionalizzazione: cioè la piena e consapevole integrazione della dimensione internazionale nella ricerca e nella didattica, che persegue, come suo principale obiettivo, quello dello sviluppo delle competenze interculturali. Tuttavia questo approccio positivo di sistematico confronto con una realtà che cambia rapidamente non può essere confinato al solo periodo in cui si frequentano percorsi di apprendimento formale, ma deve essere continuo e perdurare per tutto l'arco della vita. C'è un solo modo possibile di raggiungere questo obiettivo, rendendolo sostenibile e praticabile: sfruttare le potenzialità offerte dalle reti sociali e dalla collaborazione basata sul web. Si potrà in questo modo accedere a maggiore e più aggiornata cultura/conoscenza, aumentare il proprio livello culturale e /interculturale, migliorare il proprio livello formale di specializzazione professionale, dare luogo a eventi di mobilità, nel percorso formativo di studio curriculare e nella esperienza di placement, che potranno essere fisici e tradizionali, misti (in parte fisici, in parte mantenuti o supportati dalle reti sociali) o completamente online. Tutto questo mentre si è attivamente occupati in una attività di studio, lavorativa o professionale che se da una parte non consente al cittadino di intraprendere percorsi di aggiornamento o di studio all'estero, dall'altra lo pretende, pena l'esclusione non tanto e non solo dal contesto lavorativo, quanto piuttosto dal pieno esercizio della cittadinanza del nuovo millennio. Il questo modo le persone potranno avere l'opportunità di accrescere la loro resilienza alle crisi e attrezzarsi per le trasformazioni della loro vita.

1S.1 LA FORMAZIONE SUPERIORE DI MASSA: COSA POSSONO FARE LE TECNOLOGIE, COSA PUÒ FARE

L'UNIVERSITÀ? (FEDERICI, G.V. *)

* Università degli Studi di Firenze, Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale,
giorgio.federici@unifi.it

Il legame fra e-learning e lifelong learning è l'unico modo per affrontare le esigenze di aggiornamento continuo e professionale di masse di persone. Non esistono e non esisteranno più risorse adeguate per la formazione in presenza in particolare per la popolazione adulta. La società della conoscenza richiede però apprendimento permanente. L'unico modo per superare il "*learning divide*" per molte persone quello prima di tutto di superare il "*digital divide*" per poter accedere all'apprendimento in rete. Ma ci sono anche milioni di persone sufficientemente abili nell'uso delle tecnologie per quanto serve ad accedere risorse formative in rete. Già ora la rete è per queste persone l'unico modo non solo di informazione ma anche di potenziale apprendimento.

La situazione del Paese richiede con urgenza alle università di offrire alle persone nuove opportunità formative. È necessaria una nuova offerta, in particolare di apprendimento permanente, basata sulle tecnologie, che stanno dimostrando di mettere a disposizione strumenti che ben impiegati permettono di affrontare le esigenze di apprendimento lungo l'arco della vita per una parte rilevante della popolazione.

La tecnologia richiede di organizzare l'offerta formativa in termini nuovi e nuove idee si stanno rapidamente sviluppando. L'e-learning esiste e le persone possono utilizzarlo in modo sempre più agevole. Le OER -Open Educational Resources, i MOOCs sono anche modi di rispondere all'esigenza di una formazione di massa e a basso costo che, malgrado alcuni aspetti problematici, stanno comunque cambiando l'accesso alla formazione superiore a livello globale, rendendo possibili apprendimenti informali e non formali di massa.

Si esaminano alcune esperienze nazionali e internazionali di formazione superiore di massa e si individuano i nodi da affrontare per sviluppare questi nuovi approcci, anche in riferimento alla possibilità da parte dell'università di riconoscere gli apprendimenti non formali e informali sviluppati in rete e, soprattutto, all'indispensabile cambiamento delle metodologie didattiche dei docenti, che non solo devono utilizzare le tecnologie ma devono diventare i protagonisti di questa profonda innovazione didattica.

1S.2 DALLE OER AI MOOCs: NUOVE PROSPETTIVE PER I PROCESSI DI KNOWLEDGE SHARING PER LA DIDATTICA (SANCASSANI, S.*)

*Politecnico di Milano, METID, susanna.sancassani@polimi.it, twitter: @Susanna_metid

Il 2013 è stato da molti esperti di elearning come l'anno dei MOOCs, ma i MOOC non sono il solo il trend che vale la pena di monitorare nel mondo online per la formazione: negli ultimi tempi abbiamo assistito anche ad altri fenomeni stimolanti come la straordinaria crescita della quantità/qualità delle OER -Open Educational Resources- o l'eccezionale successo di iniziative *free access* (si pensi alla Khan Academy o all'italiana Oilproject) che mettono a disposizione materiali didattici accessibili gratuitamente per tutti gli ordini scolastici . Tutte questi filoni di iniziative ,dai MOOCs ai portali di OER alle risorse educative *free access* sono accomunati da una visione che mette al centro due valori fondanti: "apertura" e "condivisione". Davanti a queste evidenze dobbiamo chiederci se non stiano nascendo nuovi modelli di condivisione delle conoscenze relative alla creazione di contenuti didattici che è oportuno monitorare. Anche se i vantaggi potenziali sono evidenti, non si tratta però di processi privi di rischi, come testimoniano i casi recenti in alcune univervistà americane di rifiuto dell'utilizzo dei materiali forniti dalle piùnote inziative di MOOCs come base . per ridurre i costi e sperimentare approcci di tipo "flipped classroom". Le motivazioni portata dai docenti circa il loro rifiuto avevano in comune un elemento chiave: il rischio di perdita in termini di varietà e diversità degli approcci e dei contenuti didattici.. E 'evidente che condivisione e sostenibilità della conoscenza, in generale e dei processi apprendimento in particolare, sono strettamente legate e che, in epoca di riduzione delle risorse, dobbiamo considerare in modo nuovo questa connessione, ma non senza riflettere su quale tipo di condivisione della conoscenza sia accettabile (o effettivamente vantaggioso) per ciascun contesto di apprendimento e per ciascun insegnante. Paradossalmente il rischio di " omogeneità " correlato ai processi di condivisione dei contenuti didattici potrebbe avere un interessante effetto sulla valorizzazione dell'individualità del singolo docente, spingendoci a riflettere su ciò che è esattamente il valore aggiunto che ogni singolo docente può portare ai contenuti e ad individuare nuovi modelli di condivisione in ambito formativo che lo valorizzino.

1S.3 LE TECNOLOGIE ICT A SUPPORTO DELLA MOBILITÀ NELL'AMBITO DI ESPERIENZE INTERNAZIONALI

(CALDIROLA, E. *)

*Università degli Studi di Pavia, Centro per l'E-learning e l'Innovazione Didattica,
elena.caldirola@unipv.it

La Commissione Europea ha varato nel 2010 la “Europe 2020 Strategy”, enfatizzando la necessità di un apprendimento “itinerante”, realizzato mediante la mobilità degli studenti tra Stati e finalizzato all’acquisizione di nuove abilità (Youth on the move). Nel 2009, i ministri in carica per l’istruzione superiore e l’Università nei Paesi che partecipano al Processo di Bologna fecero proprio il Leuven Communiqué, che stabilisce “entro il 2020 almeno il 20% degli studenti universitari della European Higher Education Area dovrebbero sperimentare un periodo di studio o formazione all’estero”(punto 18). Anche nel caso di un pieno conseguimento di questo obiettivo, il rimanente 80% degli studenti rimarrebbe escluso da tale opportunità. In più, per molti studenti sussistono situazioni sociali, economiche e finanziarie che rendono difficile/impossibile una esperienza all’estero, mentre il successo di programmi come l’Erasmus sottolinea come gli studenti abbiano necessità di essere guidati prima, durante e dopo la loro esperienza internazionale. Se la necessità di aver compiuto esperienze internazionali è così qualificante, è bene allargare e/o arricchire lo spettro delle possibilità, affiancando alla tradizionale mobilità fisica una mobilità supportata dalle nuove tecnologie (o virtuale, VM) cioè “un insieme di attività supportate dalle tecnologie ICT che realizzano o facilitano esperienze collaborative internazionali, in un contesto di apprendimento e/o insegnamento.”* Le tecnologie ICT possono surrogare totalmente la mobilità o anche solo supportarla. Nel primo caso non vi è mobilità fisica: l’ambiente dove le attività hanno luogo è a distanza e digitale. Nel secondo caso, al contrario, vi è mobilità fisica e le tecnologie ICT sono utilizzate per facilitare o arricchire attività svolte in presenza (blended mobility). Il contributo illustrerà le opportunità e le sfide insite in questo nuovo modello di mobilità, alla luce dei progetti europei appositamente finanziati (terminati o ancora in corso) su tale tematica. Verrà messo in luce anche l’aspetto del job placement compiuto durante gli studi e svolto in tale modalità.

* *De Gruyter J., Achten M., Op de Beeck I., Van Petegem W. “Virtual Mobility: Definition and Types.” In Home & Away Forum. Conference Proceedings, eds. Mart Achten, Ilse Op de Beeck and Wim Van Petegem (Heverlee, Belgium: EuroPACE ivzw, 2010), 19.*

2S - Tecnologie e scuola: collaborare per co-costruire (Proponenti: Cesareni,

D.*, Aimi, B.**)

*Università Sapienza di Roma, donatella.cesareni@uniroma1.it

**Istituto Paciolo-D'Annunzio Fidenza, abeatrice@alice.it

Discussant: Drago, R., Dirigente Tecnico MIUR

Sono trascorsi quasi 30 anni dalle prime introduzioni dei computer a scuola, ma ancora oggi il modello prevalente di utilizzo è quello della “trasmissione di contenuti”, che prevede un uso quasi esclusivo delle tecnologie da parte del docente, per attività volte a “spiegare e mostrare”. In un quadro generale di uso ridotto e depotenziato delle tecnologie, sveltano poi alcune interessanti esperienze in cui computer e web sono utilizzati da parte di alunni e insegnanti per “costruire e collaborare”. Tale uso si appoggia al paradigma socio costruttivista, che vuole trasformare la scuola in comunità che costruisce conoscenza, attuando forme di collaborazione all'interno e all'esterno delle classi, proponendo attività concrete, dotate di significato e volte alla creazione di prodotti. È questo il caso delle esperienze condotte da Moreschi, Belotti e Bolzan, nelle quali la rete rappresenta un veicolo per l'apprendimento informale, realizzando collaborazione fra scuole e sinergie fra studenti e docenti di discipline diverse. La rete consente anche ai giovanissimi di pubblicare i propri testi, sperimentandosi come autori attraverso nuove forme di scrittura e di comunicazione. Casano e Morani s'interrogano riguardo alle potenzialità del web per sviluppare la motivazione alla scrittura, ma anche riguardo ai rischi cui è esposta la scrittura online. La rete è anche mezzo per realizzare collaborazione entro la classe, secondo il modello della KBC, dove l'ambiente online supporta la generazione e lo sviluppo di idee e teorie condivise dalla comunità. Cingolani e Cacciamani analizzano l'attività di costruzione di conoscenza effettuata in una classe di secondaria inferiore, sottolineando come emerga nel tempo fra gli studenti la consapevolezza dell'importanza della relazione fra lettura e scrittura. La pervasività delle tecnologie nel nostro contesto culturale, e l'uso frequente ce ne fanno i giovani permettono di sperimentare nuove forme di apprendimento. Aimi, Cecchinato e Papa ci presentano un'esperienza in cui il “tempo scuola” non è dedicato alla trasmissione di nuovi contenuti, ma all'applicazione, discussione ed elaborazione fra pari di conoscenze “auto apprese” attraverso l'uso di risorse multimediali veicolate dalla rete e fruite al di fuori delle mura scolastiche. La collaborazione all'interno della scuola non può limitarsi alle attività fra studenti; è necessario creare e sostenere la collaborazione fra docenti. L'applicazione Pro.v.a.,

presentata da Benvenuto, Ferrante e Santilli, consente la progettazione collaborativa di prove di verifica, favorendo una riflessione critica sulle tematiche connesse alla docimologia e sostenendo la costituzione di comunità di pratiche fra i docenti.

2S.1 FLIPPED CLASSROOM: UN'ESPERIENZA DI INNOVAZIONE DIDATTICA IN UN LICEO DI PARMA (AIMI, B.*,
CECCHINATO, G.** , PAPA, R.***, GUARINI, F.**)

* Istituto Paciolo-D'Annunzio Fidenza, abeatrice@alice.it

**Università di Padova, graziano.cecchinato@unipd.it, federica.guarini@studenti.unipd.it

***Associazione Docenti Italiani, romina.papa@istruzione.it

Con questo contributo si intende presentare il progetto e le prime fasi di realizzazione di una sperimentazione didattica basata sulla Flipped classroom in una classe terza del Liceo Paciolo D'Annunzio di Fidenza, Parma. Questa metodologia che sta ottenendo un vasto consenso nella comunità dei docenti soprattutto oltre oceano, prevede di capovolgere (to flip) i momenti classici dell'attività didattica: la lezione frontale e lo studio individuale. Grazie alla crescente disponibilità di videolezioni, di risorse multimediali, di strumenti di interazione online la fruizione dei contenuti può essere svolta al di fuori delle mura scolastiche, mentre la fase di esercitazione, applicazione ed elaborazione si sposta a scuola, in un contesto collaborativo ideato e condotto dal docente. Le implicazioni pedagogiche di questa inversione sono molteplici: dalla individualizzazione e personalizzazione dell'apprendimento nel primo spostamento, all'apprendimento attivo e fra pari nel secondo, consentendo di trasformare una didattica fondamentalmente istruzionista in una costruttivista e sociale.

Con questo intervento si vogliono mettere in luce le varie fasi di sviluppo della sperimentazione:

- presentazione della Flipped classroom al corpo docente della scuola;
- modalità di coinvolgimento dei docenti nella sperimentazione;
- definizione dei processi, delle necessità e delle fasi della sperimentazione;
- ricerca e acquisizione dei finanziamenti necessari alla sperimentazione;
- interventi di formazione per i docenti coinvolti;
- avvio della sperimentazione;
- primi risultati.

La sperimentazione è stata avviata su impulso della scuola Paciolo D'Annunzio e con il coinvolgimento dell'Università di Padova e dell'Associazione Docenti Italiani.

2S.2 UNA RISORSA WEB PER LA VALUTAZIONE COOPERATIVA E PARTECIPATA A SCUOLA DEGLI
APPRENDIMENTI: “COMUNITÀ DI VALUTAZIONE” E FORMAZIONE DOCIMOLOGICA (BENVENUTO, G.*,
FERRANTE, S.** , SANTILLI, R.***)

*Università Sapienza di Roma, guido.benvenuto@uniroma1.it

** santilliriccardo@libero.it

*** StaffMedia S.r.l. [adff, s.ferrante@staffmedia.it](mailto:s.ferrante@staffmedia.it)

La Valutazione Scolastica è una prassi troppo spesso condotta a livello individuale e non sempre integrata in piani condivisi collegialmente. Nel più ampio contesto della formazione docimologica e della progettazione di piani di valutazione scolastica, si inquadra la risorsa web qui presentata. Si tratta di un portale interamente dedicato alla fruizione di risorse per la Valutazione Scolastica (www.progettovalutazione.org), che offre ai docenti, nonché ai responsabili di funzioni valutative nei diversi percorsi formativi, e alle istituzioni un applicativo (Pro.v.a.: PROgettare le Verifiche dell'Apprendimento) che, seguendo i principi del social networking, favorisce: a) la progettazione di prove di Verifica del/per l'Apprendimento; b) l'approfondimento di metodologie per la valutazione scolastica; c) il dialogo su tematiche valutative (forum); d) la collaborazione nella costruzione di item di valutazione; e) la produzione di prove comuni via web.

2S.3 A DISTANZA MA NON DISTANTI (MORESCHI, L.*, BELOTTI, C.** , BOLZAN, P.***)

*IC Comprensivo uno Castiglione delle Stiviere, leila.moreschi@istruzione.it

**I.C. Ugo da Como Lonato Del Garda, chibelotti@gmail.com

***IC San Vendemmiano (TV), patrizia.bolzan@istruzione.it

I navigatori dell'era del Web 2.0 vivono ruoli ed esperienze multiple: sono lettori ed autori, sono fruitori di informazioni e creatori di conoscenza, sono individui, ma anche membri attivi in collettività più o meno strutturate, sono ubiqui, in quanto presenti ovunque e appartenenti contemporaneamente a molteplici comunità, sono in continuo movimento, perché navigano ovunque, passando da una pagina all'altra, entrando ed uscendo di piattaforma in piattaforma. All'interno di questo quadro un progetto, un'idea, la soluzione di un problema, sono alcuni dei motivi che conducono alla collaborazione, alla base della quale ci sono il desiderio e l'esigenza di raggiungere nuova conoscenza.

Il lavoro cooperativo che si presenta come processo aperto, con metodi e regole concordati e negoziati dai membri del gruppo, è il collante che permette la nascita e lo svilupparsi della nostra comunità virtuale. Gli alunni, che fruiscono e co-costruiscono le proprie conoscenze risultando sempre più fluidi, iniziano così ad imparare a sagomare il proprio sapere ed il proprio apprendere. Proprio per questa interdipendenza fra classi diverse, le esperienze presentate non sono mai il frutto del lavoro isolato di un docente, ma l'esito di intensi scambi fra gli attori. Nel corso di differenti momenti di apprendimento informale, grazie ad una proficua collaborazione avvenuta utilizzando differenti tecnologie di comunicazione quali i blog, Skype, ma anche Facebook e perchè no, la tradizionale E-Mail oltre all'uso di software che stimolano l'interoperabilità (Wiki, C-Map, Notebook per la LIM, 6.), si sono creati libri cartacei, audiolibri di storie create a più mani e calendari interregionali che hanno affrontato nel corso degli anni tematiche in modalità interdisciplinare.

L'utilizzo della tecnologia, quindi, per mettere in comunicazione più menti e competenze e per offrire ai processi di insegnamento/apprendimento maggiori opportunità e ricchezza.

2S.4 PAROLE LEGGERE CATTURATE DALLA RETE. UN'ANALISI DELLO STILE COMUNICATIVO E DEI CONTENUTI
DI BLOG E SITI PRODOTTI DA CLASSI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (CASANO, A.*,
MORANI, R.M.**)

*I. C. 1 Aldo Moro Frosinone, ant.casano@gmail.com

**I.C. Mascagni Roma, raimonda.morani@inwind.it

La rete fornisce a chi scrive - anche se molto giovane - l'ebbrezza e la libertà di pubblicare i propri testi, condividere emozioni, recensire film o libri, poesie.

Questo è lo scenario. Tutte le scritture scolastiche, in particolare quelle legate alle esperienze di sperimentazione con le ITC, ne sono influenzate profondamente, anche se nella maggior parte dei casi questo condizionamento è inconsapevole, indiretto e negato.

È interessante quindi monitorare che cosa accade alla motivazione dei ragazzi quando al quaderno, alle scritture tradizionali si affiancano siti e blog, quali caratteristiche siano presenti in questo nuovo modo di usare la lingua scritta e quali tipologie testuali prevalgano. Con l'uso quotidiano della rete, nello spazio indefinito dei social network e delle piattaforme, si trasforma anche l'oralità e il rapporto formale/informale della comunicazione tra adulti e ragazzi.

Questo studio - che esamina i contenuti e lo stile comunicativo dei testi prodotti in trenta blog e siti di classi di scuola secondaria di primo grado nell'ambito del progetto classi 2.0 del Lazio - si propone di evidenziare anche i rischi ai quali è esposta la scrittura in rete. Ad una prima analisi, infatti, oltre ad aspetti positivi, emergono alcune criticità, ad esempio, la tendenza dei blog e dei siti ad avere vita effimera, legata alla fine del corso di studio. Da un primo esame sembra inoltre che essi siano generalmente gestiti da insegnanti di lettere che li usano principalmente per la didattica dell'italiano. Vengono così trascurate le scritture scientifiche, d'uso ed espositive a favore di narrazione e diari.

2S.5 "NAPOLEONE ERA PURE BASSO...". LETTURA, SCRITTURA E ORIENTAMENTO MOTIVAZIONALE IN UNA KNOWLEDGE BUILDING COMMUNITY DI STORIA (CINGOLANI, I. *, CACCIAMANI, S. **)

*Università di Macerata, cingolani.tirocinio@unimc.it

**Università della Valle D'Aosta, s.cacciamani@univda.it

Il modello della Knowledge Building Community ripensa la classe come comunità che costruisce conoscenza (Scardamalia & Bereiter, 2006): in essa l'attività degli studenti è focalizzata sulla generazione delle idee utili allo sviluppo delle conoscenze dell'intera comunità. L'attività è supportata dall'ambiente on line ed è mediata dalla lettura e scrittura di testi.

Il presente studio si propone di rilevare l'esistenza di una relazione di interdipendenza tra lettura e scrittura all'interno del processo di costruzione di conoscenza e di verificare se esiste una relazione tra orientamento motivazionale dello studente e la sua attività di lettura e scrittura in una KBC.

Hanno partecipato 25 studenti di scuola secondaria inferiore. L'ambiente on line utilizzato è Knowledge Forum. Gli studenti hanno approfondito lo studio della storia attraverso alcune discussioni on line.

Sono state oggetto di studio le seguenti variabili:

- la relazione tra lettura e scrittura all'interno di ciascuno dei tre moduli di attività on line;
- l'orientamento motivazionale degli studenti.

I dati sono stati analizzati mediante il coefficiente Rho di Spearman.

Si evidenzia una correlazione statisticamente significativa tra attività di lettura e scrittura nel secondo e terzo modulo di discussione on line. Si rileva una correlazione tra orientamento motivazionale e lettura di note nel secondo modulo e tra orientamento motivazionale e scrittura nel terzo modulo.

La consapevolezza dell'importanza della relazione tra lettura e scrittura emerge negli studenti nel tempo. Rispetto all'orientamento motivazionale, gli studenti con obiettivi di padronanza, mostrano di acquisire la competenza rispetto al compito, prima attraverso la lettura, poi mediante la scrittura.

3S - Apprendimento sostenibile e tecnologie: Come supportare lo sviluppo sostenibile nei contesti educativi ed organizzativi (Proponente: D'Aprile, G.*)

* Grifo multimedia S.r.l. – Bari, g.daprile@grifomultimedia.it

Discussant: Perrucci, V., Università della Valle d'Aosta

L'attuale e pervasiva crisi finanziaria ha indotto istituzioni pubbliche ed enti privati a focalizzare l'attenzione sul tema della sostenibilità, considerata dalla Commissione delle Comunità Europee una leva strategica per l'innovazione e lo sviluppo delle persone, delle organizzazioni, delle comunità territoriali e della società più ampia nella cosiddetta era della Knowledge Society (Commission of the European Community, 2001).

Cosa significa essere sostenibili per le persone e per le organizzazioni? Quali sono le implicazioni psicoeducative, organizzative e sociali riconducibili al fenomeno della sostenibilità? Le tecnologie potrebbero supportare i processi della sostenibilità nei contesti educativi e organizzativi?

Nel pieno rispetto dell'approccio culturale (Cole, 1996), la proposta di questo simposio si basa sull'ipotesi che la sostenibilità possa essere concettualizzata come un fenomeno sociale negoziabile e contestualizzato, che le persone e le organizzazioni possono apprendere – ridefinire, ripensare e reinventare – partecipando a complessi sistemi di attività educative e organizzative, in cui le tecnologie mediano lo stesso processo di apprendimento (Collins & Halverson, 2010; Engeström, 2009; Nichols, 2007; Stepanyan, Littlejohn & Margaryan, 2013). Partendo dall'ipotesi esposta, è possibile mettere in evidenza le risposte parziali offerte dalla letteratura scientifica educativa ed organizzativa in merito alle domande di ricerca su esposte. Primo, i ricercatori educativi e organizzativi hanno chiarito il senso dell'essere sostenibili per le singole persone e per le organizzazioni (in senso lato). In sintesi, gli studiosi convengono che essere sostenibili significhi essere cittadini attivi e comunità capaci di preservare le risorse ambientali e di alimentare il tessuto sociale di relazioni, con il fine di garantire un coerente sviluppo sostenibile del mondo che – e in cui – viviamo.

Secondo, i ricercatori educativi hanno analizzato le implicazioni educative della sostenibilità, promuovendo l'importanza da attribuire all'approccio di “intergenerational learning as lived democracy” (Fielding, 2010), quale prospettiva sostenibile cui pedagogisti e insegnanti dovrebbero ispirarsi per accrescere l'impegno reciproco orientato alla costruzione del bene

comune e per stimolare la comprensione di una equa ripartizione del potere e delle responsabilità nei setting educativi come garanzia di un futuro migliore per - e degli - studenti. Ne consegue che i nuovi ambienti educativi potrebbero essere ripensati come artefatti in cui le tecnologie potrebbero supportare i principi dell'apprendimento intergenerazionale, ossia sostenibile, degli studenti (Fielding & Moss, 2011).

Infine, i ricercatori organizzativi hanno orientato il focus d'analisi sulle motivazioni – ad es., il cambiamento delle relazioni tra imprese e stakeholder (ad es., consumatori, dipendenti, fornitori, etc.) e l'attesa da parte degli stakeholder che le aziende rispondano a standard di qualità e di etica, riferiti ai prodotti e ai processi aziendali – che hanno indotto imprenditori e manager a rivisitare le modalità di gestione nelle organizzazioni aziendali, proponendo quindi modelli di business e di management dinamici e orientati all'implementazione di strategie innovative, capaci di integrare tecnologie, prodotti e processi in un processo organizzativamente sostenibile (D'Aprile & Mannarini, 2012; Molteni, 2006; Velazquez et al., 2011).

La sintetica rassegna dei punti focali rinvenuti nella letteratura scientifica induce a sostenere che la ricerca non riesca ancora a chiarire in modo esaustivo il legame tra la sostenibilità e le modalità attraverso cui le persone e le organizzazioni apprendono in modo sostenibile, gli aspetti psicologici e sociali connessi all'apprendimento sostenibile di persone e organizzazioni e il ruolo delle tecnologie quali strumenti capaci di mediare l'apprendimento sostenibile in contesti educativi, formativi e organizzativi (D'Aprile & Mannarini, 2012; D'Aprile & Talò, 2013; Resnick & Williams Hall, 1998; Stepanyan, Littlejohn & Margaryan, 2013; Velazquez et al., 2011). In sintesi, la ricerca orientata ad indagare il fenomeno della sostenibilità in ambito educativo e organizzativo fa emergere criticità riguardanti quadri teorici e aspetti empirici, che necessitano di essere tra loro integrati.

Alla luce di questo framework, l'obiettivo del simposio sarà quello di approfondire gli aspetti teorici e metodologici relativi ai processi di apprendimento sostenibile mediati dall'uso delle ICT in due diversi contesti applicativi, quali aspetti fondamentali e adeguati per sostenere e promuovere lo sviluppo sostenibile degli ambienti educativi e organizzativi.

3S.1 CREATIVITÀ E AMBIENTE. UN PERCORSO MULTIMEDIALE PER SVILUPPARE ATTEGGIAMENTI ECOSOSTENIBILI NELLA SCUOLA PRIMARIA (COLOMBO, B.* , DANISI, F.* , VALENTI, C.*)

* Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Dipartimento di Psicologia,
barbara.colombo@unicatt.it, federica.danisi@gmail.com, valenti.chiara@alice.it

Il percorso presentato in questo intervento si propone di promuovere atteggiamenti ecosostenibili nella Scuola Primaria, attraverso la creatività, nel contesto contemporaneo in cui le tematiche ecologiche sono di centrale importanza.

Ha coinvolto 76 bambini (età media = 7,5) della provincia di Milano, suddivisi in due gruppi: sperimentale e di controllo. Entrambi si sono impegnati in due fasi di assessment, durante le quali sono stati somministrati il Sub-test delle Linee Parallele del TTCT e tre strumenti creati ad hoc per indagare rispettivamente la creatività e gli atteggiamenti ecosostenibili dei bambini. Il training (proposto solo al gruppo sperimentale) è inserito in una cornice narrativa presentata, attraverso videoclip creati ad hoc per la LIM. Al termine di ciascuno di essi i protagonisti propongono ai bambini un'attività di potenziamento creativo e degli atteggiamenti ecosostenibili; sono presenti anche compiti metacognitivi per consolidare gli apprendimenti.

Un'analisi t-test per campioni indipendenti dei dati raccolti ha mostrato un incremento statisticamente significativo della creatività e degli atteggiamenti ecosostenibili nel gruppo sperimentale. Una MANCOVA ha evidenziato inoltre un'influenza del livello iniziale di creatività sulla compilazione delle schede del training, soltanto per alcune variabili considerate. Infine un'analisi qualitativa del vissuto emotivo ed esperienziale ha ottenuto esiti positivi.

I risultati dimostrano quindi l'efficacia a livello cognitivo ed emotivo-motivazionale di un training narrativo in formato multimediale e incentrato su attività creative e metacognitive per potenziare gli atteggiamenti ecosostenibili nella Scuola Primaria.

3S.2 ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO BLENDED COME ESPERIENZA PER SUPPORTARE L'ESPRESSIONE DEMOCRATICA DEL SÉ (LOPERFIDO, F.F. *)

*Università degli Studi di Bari "Aldo Moro", Dipartimento di Scienze della Formazione, Psicologia,
Comunicazione, feldialop@gmail.com

Introduzione: L'apprendimento sostenibile si realizza quando la persona può partecipare nella sua totalità (identità, motivazioni, funzioni psichiche superiori ed emozioni) e in maniera democratica al processo educativo. In questo contributo, si utilizza l'idea che l'identità sia strutturata in posizioni interne ed esterne in relazione dialogica tra loro e che questa possa essere compresa in termini di dialogo magistrale, socratico e menippeo.

Metodo: La raccolta dei dati è avvenuta attraverso l'audio-registrazione di otto focus group condotte all'inizio e al termine di due corsi universitari blended. L'analisi dei dati è stata condotta attraverso l'analisi dialogica del discorso degli eventi discorsivi narrati e degli eventi di interazione al fine di indagare come il sé si ristruttururi in maniera democratica.

Risultati: L'evento narrato comprende inizialmente delle posizioni di io come studente tradizionale e passivo in rapporto magistrale con la voce dei docenti. Alla fine dei corsi, le le posizioni del sé implicano anche l'idea di studenti collaborativi, attivi e critici in relazione socratica con il docente del corso. Al termine del corso, inoltre, gli studenti non soltanto narrano, ma agiscono posizioni collaborative.

Conclusioni: dallo studio emerge che le forme di dialogo magistrale sono associate alle precedenti esperienze di apprendimento e che il dialogo socratico emerge attraverso la partecipazione al corso blended, in cui la voce del docente è percepita come opposta a quella della cultura tradizionale di insegnamento. Le diverse forme di dialogo rappresentano, inoltre, una ristrutturazione delle posizioni identitarie degli studenti.

3S.3 LA COSTRUZIONE DI UNA PIATTAFORMA PER LA PROMOZIONE DELLA SOSTENIBILITÀ COME PROCESSO DIALOGICO (LIGORIO M. B.*, RITELLA, G.**)

*Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”, bealigorio@hotmail.com

**University of Helsinki, gritella@gmail.com

Introduzione: La letteratura indica che le tecnologie possono supportare la creazione di pratiche organizzative e educative sostenibili (OECD, 2000). In questo contributo è stato analizzato il processo di creazione di una piattaforma finalizzata a promuovere pratiche di sviluppo sostenibile mediate. Questa attività rientra nel progetto Di.Co.Te che coinvolge il consorzio “Costellazione Apulia” composto da piccole e media imprese pugliesi..

Metodo: La raccolta dei dati è avvenuta attraverso l’audio-registrazione di due riunioni del team incaricato di progettare la piattaforma. L’analisi dei dati è stata condotta attraverso l’analisi qualitativa dei trascritti delle riunioni ispirata dalla teoria dialogica di Bakhtin. In particolare, sono stati utilizzati i concetti di “voce” e “polifonia” al fine di indagare come i temi della sostenibilità prendono forma nella percezione e costruzione della piattaforma.

Risultati: La polifonia delle voci rintracciata si articola attraverso quattro temi, ovvero: 1) promuovere la partecipazione attiva dei partecipanti al progetto; 2) incarnare il sistema di valori sui cui il progetto Di.Co.Te è basato; 3) supportare pratiche di sviluppo sostenibile attraverso applicazioni appositamente integrate nella piattaforma; 4) connettere pratiche sostenibili online con quelle off-line.

Conclusioni: Questo studio ha posto l’attenzione sul processo di design di una tecnologia mirata al supporto di pratiche di sviluppo sostenibile. Attraverso l’analisi di tipo dialogico è stato possibile rintracciare temi e strategie con cui i partecipanti hanno rielaborato alcuni principi dello sviluppo sostenibile e hanno cercato di integrarli nel design della piattaforma.

3S.4 L'APPRENDIMENTO SOSTENIBILE ORGANIZZATIVO: UN MODELLO PSICOSOCIALE (D'APRILE, G.*)

* Grifo multimedia S.r.l. – Bari, g.daprile@grifomultimedia.it

Questo studio mira a validare un modello psicosociale di apprendimento sostenibile applicabile al contesto organizzativo. Adottando la cornice teorica della Comunità di Pratiche, in questo contributo l'apprendimento sostenibile è concettualizzato come un processo di partecipazione alle pratiche socialmente responsabili, agite a livello organizzativo da imprenditori e dipendenti, fortemente mediato dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Imprenditori e dipendenti (N=345) di Piccole e Medie Imprese (PMI) pugliesi sono stati coinvolti nel nostro studio. Nello specifico, il nostro campione si componeva di due gruppi: il primo gruppo formato da imprenditori e dipendenti (N=130) che hanno partecipato al progetto DI.CO.TE., un progetto focalizzato sulla costruzione di una rete digitale sostenibile tra PMI (gruppo tecnologico); il secondo gruppo formato da imprenditori e dipendenti che non hanno partecipato a questo progetto (gruppo non tecnologico).

Entrambi i gruppi sono stati coinvolti nella somministrazione di un questionario che includeva: la scala psicosociale della Responsabilità Sociale d'Impresa (sotto-scala comportamentale), la scala del senso di comunità organizzativo e la scala del commitment organizzativo.

Analisi statistiche (analisi fattoriale confermativa, modello di equazione strutturale e ANOVA), hanno dimostrato che la partecipazione di imprenditori e dipendenti alle pratiche organizzative socialmente responsabili influenza il senso di comunità organizzativo, che, a sua volta, impatta sul loro commitment organizzativo considerato come dimensione saliente della definizione di sé. Inoltre, le tecnologie sembrano potenziare il processo psicosociale dell'apprendimento sostenibile nei contesti organizzativi.

4S - Innovazione digitale: applicazioni e potenzialità nelle Università

(Proponente: Ferlini, F.*, Zatti, A. **)

* Università degli Studi di Pavia, Area Sistemi Informativi, flavio.ferlini@unipv.it,

**Università degli Studi di Pavia, Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali, andrea.zatti@unipv.it

Discussant: Magenes, G., Università degli Studi di Pavia

Attraverso lo sviluppo delle ICT, le persone, le aziende e le Amministrazioni Pubbliche hanno la possibilità di ampliare il proprio ambito geografico e di potenziare la rete dei contatti, realizzando ciò che viene definita “*human extensibility*”. Un tipico risultato di questi cambiamenti è la frammentazione nel tempo e nello spazio delle attività tradizionali (il lavoro, lo studio, il tempo libero, ecc.) e la loro ricomposizione in modo nuovo, con benefici su di una molteplicità di aspetti (economici, sociali, ambientali, ecc.). Gli effetti di “leggerezza” introdotta dalla digitalizzazione sulla mobilità delle persone possono essere positivi, sia rispetto alle opportunità di telelavoro, sia rispetto alla fruizione a distanza dei servizi, portando a sviluppi e risultati sinora non completamente e adeguatamente considerati.

I paesi dell’Unione Europea sono impegnati da tempo sul fronte dell’innovazione digitale delle rispettive Pubbliche Amministrazioni per dare un impulso alla modernizzazione dei processi amministrativi e gestionali. Gli interventi, in passato, sono stati definiti nell’ambito del piano d’azione sull’eGovernment e ora mediante l’Agenda Digitale Europea. In particolare sono considerati prioritari quelli finalizzati alla realizzazione d’infrastrutture abilitanti per la digitalizzazione, per la piena realizzazione della Pubblica Amministrazione digitale e per il passaggio al digitale in settori primari (scuola, università, giustizia e sanità). Da guardare con attenzione è anche l’applicazione delle tecnologie informatiche nell’ambito dell’organizzazione interna, con riferimento allo sviluppo del lavoro a distanza (telelavoro), disciplinato dal 2002 da un “European Agreement on Telework”.

Relativamente al settore universitario, entrambi i temi (servizi per gli utenti e organizzazione interna) presentano interessanti potenzialità di sviluppo. Il programma ICT4University, ad esempio, ha realizzato quanto previsto da Piano E-Gov 2012 attraverso la diffusione delle reti Wi-Fi negli atenei, la semplificazione amministrativa, la standardizzazione dei processi interni e l’eliminazione dei flussi cartacei tra le università e tra le università e il MIUR. Anche il telelavoro trova negli Atenei uno dei campi d’applicazione più promettenti, rendendo opportune valutazioni e sperimentazioni ad hoc. In tale direzione verranno presentati i risultati riguardanti

alcune ipotesi e simulazioni ottenute presso l'Università di Pavia sia sul versante dei servizi agli studenti, sia su quello dei dipendenti coinvolgibili in pratiche di lavoro a distanza.

4S.1 STRATEGIE DI SVILUPPO PER L'INNOVAZIONE DIGITALE: IL PROGRAMMA ICT4UNIVERSITY (DONZELLI, P.*, DI LORETO, F. **)

*Dipartimento per la digitalizzazione della pubblica amministrazione e l'innovazione tecnologica della Presidenza del Consiglio dei Ministri, p.donzelli@governo.it

**Consiglio Nazionale delle Ricerche, fabio.diloreto@cnr.it

ICT4University è nato all'interno del piano eGov 2012 ed è poi "planato" sull'Agenda Digitale Italiana: il programma ha realizzato in anticipo quanto previsto dal DL 5/2012 "Semplifica Italia" (convertito con modificazioni dalla L. 4 aprile 2012, n. 35), che ha introdotto l'obbligo di iscrizione online e di verbalizzazione elettronica degli esami, e dal DL 179/2012 "Crescita 2.0" (convertito in legge il 17 dicembre 2012), che ha introdotto l'obbligo di istituzione del fascicolo personale dello studente.

ICT4University è stato finalizzato a incrementare efficacia e accessibilità dei sistemi di istruzione, semplificare le relazioni amministrative e realizzare per quanto possibile la piena condivisione dei dati tra i sistemi informativi universitari e i sistemi informativi centrali.

Il programma si può definire politicamente "robusto", nel senso che si tratta di un'iniziativa attivata in modalità continua attraverso più governi: sono stati finanziati 145 progetti dal 2006 al 2011 investendo oltre 53 milioni di euro, con interventi sempre più mirati ai servizi. Ma quali sono questi nuovi servizi? Sono la verbalizzazione elettronica degli esami con il verbale digitale, l'introduzione di servizi VoIP, non solo per personale amministrativo e docente, ma anche per gli studenti (ad esempio la reperibilità dello studente all'interno del campus), l'introduzione del fascicolo digitale dello studente in linea con lo standard europeo (favorendo anche la mobilità), l'introduzione dei concetti della cooperazione applicativa per favorire lo scambio documentale tra le università (ad esempio il foglio di congedo), le interrogazioni rispetto all'Anagrafe Nazionale degli Studenti a livello centrale, nonché l'autenticazione federata per creare uno spazio unico delle reti.

Nell'attuazione del programma di innovazione per l'università sono state realizzate delle Linee Guida condivise che potessero rappresentare un riferimento per l'intero sistema universitario. Lo strumento utilizzato attraverso questa iniziativa è stato la costituzione di un tavolo tecnico composto dai rappresentanti delle 27 università partecipanti al progetto *Università digitale*, con il coordinamento del Dipartimento per la digitalizzazione della pubblica amministrazione e l'innovazione tecnologica e del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. Il confronto continuo di esperienze diverse ha portato al consolidamento del tavolo tecnico in permanente e alla diffusione delle Linee Guida con nota da parte del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.

4S.2 L'EFFETTO DI "LEGGEREZZA" DEI SERVIZI DIGITALI SULLA MOBILITÀ DEGLI STUDENTI (FERLINI, F.*)

* Università degli Studi di Pavia, Area Sistemi Informativi, flavio.ferlini@unipv.it

L'Università di Pavia ha avviato già nel 1998 i primi servizi telematici a favore degli studenti (progetto SITUS), per poi estendere le funzionalità online con le più recenti iniziative ICT4University promosse dal Dipartimento per la digitalizzazione della pubblica amministrazione e l'innovazione tecnologica della Presidenza del Consiglio dei Ministri.

La digitalizzazione dei processi amministrativi, consentendone la fruizione remota, ha avuto un positivo effetto di "leggerezza" sulla mobilità degli studenti permettendo di limitare gli spostamenti fisici, con conseguenti benefici in termini d'impegno di tempo e di chilometri percorsi. Per quantificare i vantaggi, anche dal punto di vista dell'impatto ambientale, si è condotta un'analisi su due servizi online (immatricolazione e servizio "Filo diretto" per la gestione delle relazioni con gli studenti).

Nell'anno accademico 2012/13, per i 6.796 studenti che a vario titolo hanno fruito del servizio d'immatricolazione online, la stima dei chilometri risparmiati è pari a 3.231.760, evitando un impegno di tempo di viaggio di circa 33.430 ore. Considerando la distribuzione dell'uso dei mezzi di trasporto emersa da un questionario sulla mobilità, si stima che i chilometri percorsi con automobili o motociclette sarebbero stati 1.175.600 e 2.013.380 quelli con i mezzi pubblici. Il risparmio economico complessivo per i trasporti è stimabile in 789.000 Euro, mentre dal punto di vista ambientale, considerando il solo trasporto privato, si è evitata l'emissione di 164.600 Kg di CO₂.

Relativamente al "Filo diretto" – Student Relationship Management (SRM), nel periodo giugno 2012-maggio 2013 il servizio è stato utilizzato da 8.461 studenti, pari al 37,9% dei potenziali fruitori, con una spiccata maggior propensione all'uso da parte del genere femminile (41,8% rispetto al 33,1% dei maschi) e degli studenti residenti fuori dalla provincia di Pavia (64% di utilizzatori rispetto al 60% della popolazione). Tenuto conto della distribuzione delle presenze degli studenti in Ateneo nel corso dell'anno e dei mezzi di trasporto utilizzati in funzione del loro domicilio (Pavia, provincia di Pavia, fuori dalla provincia di Pavia), si stima un risparmio di 1.192.800 Km (di cui 434.590 percorsi con mezzi motorizzati privati e 742.680 con mezzi pubblici) e circa 17.100 ore di viaggio. Il risparmio economico complessivo per i trasporti è stimabile in 292.000 Euro, mentre dal punto di vista ambientale, considerando il solo trasporto privato, si è evitata l'emissione di 60.800 Kg di CO₂.

4S.3 IL RUOLO DEL TELELAVORO NELLA DEMATERIALIZZAZIONE DELLA MOBILITÀ SISTEMICA: IL CASO DELL'UNIVERSITÀ DI PAVIA (ZATTI, A.*)

* Università degli Studi di Pavia, Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali, andrea.zatti@unipv.it

L'Amministrazione universitaria può guardare con interesse e attenzione alle pratiche di telelavoro per almeno tre ordini di motivi. In primo luogo, perché la tipologia di mansioni svolte in ambito accademico appare, in diversi casi, conciliabile con forme di lavoro a distanza. In secondo luogo, perché la razionalizzazione dell'organizzazione interna e delle modalità di utilizzazione del fattore lavoro costituiscono, in particolar modo nell'attuale fase di ristrettezze e di limiti al turn-over, una possibilità da non trascurare per ottimizzare le scelte gestionali nella direzione dell'efficienza e della valorizzazione del capitale umano. Infine, perché l'attenzione verso determinate tematiche "allargate" – gestione della mobilità e degli spostamenti casa-lavoro, tutela della categorie deboli, conciliazione e pari opportunità, minimizzazione degli impatti ambientali – rientra sempre più nella visione estesa del ruolo degli atenei all'interno della società e del contesto territoriale di riferimento ove si trovano ad operare

Le attitudini dei dipendenti rispetto al telelavoro sono state indagate all'interno di un più ampio questionario sugli spostamenti casa-lavoro che ha coinvolto tutti i dipendenti dell'Università di Pavia. I risultati evidenziano come iniziative in questo campo possano recare beneficio in maniera particolare a chi si sposta da più lontano, a chi presenta maggiori esigenze di coinvolgimento nella gestione familiare (coppie con figli e donne), a coloro per cui le spese di viaggio incidono in maniera significativa rispetto al livello di reddito familiare. Complessivamente, si prospettano risultati non trascurabili sulle principali componenti di stress collegate agli spostamenti casa-lavoro, con i conseguenti effetti positivi in termini di produttività e qualità della vita. Le politiche di sviluppo devono congiuntamente tenere conto dei richiami alla selettività e gradualità che emergono dalla letteratura e dalle prassi operative, privilegiando percorsi flessibili e opportunamente preparati, ove una componente di successo decisiva appare risiedere nella capacità di adeguare le modalità applicative alle specificità dei differenti contesti organizzativi e territoriali.

Le stime sugli spostamenti evitati e i consumi generati in ambito domestico mostrano inoltre come il telelavoro generi benefici netti sia in termini energetici, sia in termini di emissioni di CO₂, diventando uno degli strumenti da considerare all'interno di più ampie strategie d'intervento in questi campi.

5S - Atemporalità e assenza di radicamento a un luogo (Giuliani, M.*)

* Centro Milanese di Terapia della Famiglia, info@massimogiuliani.it

Discussant: Giuliani, M., Centro Milanese di Terapia della Famiglia

La familiarità con i linguaggi delle tecnologie digitali, la scoperta che a volte anche *scripta volant*, hanno creato scompiglio nella nostra percezione di cosa sia materiale e cosa immateriale, cosa sia fisico e cosa no, cosa voglia dire *leggero* e cosa *pesante*.

D'altra parte, il fatto che cose *leggere* possano avere conseguenze *pesanti* è esperienza comune. E siamo in sintonia con Giulio Mozzi quando dice (Mozzi e Voltolini, 2004) che quella con la parola scritta è un'esperienza che ristrutturata lo spazio (la *percezione* dello spazio, dice lui, ma dal punto di osservazione che ci interessa si può dire che i due concetti coincidano).

Questi tre interventi esploreranno alcune delle relazioni possibili fra il virtuale e la materialità dei luoghi fisici, attraverso altrettanti aspetti dell'esperienza di *spaesamento* – che si tratti del disorientamento indotto dal narratore e dal ricercatore, o che si tratti della vera e propria *angoscia territoriale* imposta da eventi tragici. Spaesamento che in un caso (vedi Giulio Mozzi) vuol dire fare i conti con qualcosa di diverso, in un altro (Giuliana Guazzaroni) con qualcosa di più, in un altro ancora (Luisa Nardecchia e Massimo Giuliani) con qualcosa di meno. Ma sempre introduce una perturbazione, una dissonanza cognitiva ed emotiva che siamo costretti a compensare attraverso un lavoro creativo di ri-costruzione del territorio intorno a noi: superando un'idea stereotipata di quel territorio o scoprendo una sua anima che non vedevamo; talvolta, come nel caso del terremoto, costruendo uno spazio metaforico (nei luoghi virtuali e fra le parole del web) che supplisca quello fisico, fratturato.

Stiamo parlando di una sorta di *ri-appaesamento*? Forse. Se sì, certamente provvisorio: perché se conoscere è sempre un incessante costruire e ricostruire, abitare è anche un continuo partire e ritornare.

5S.1 DI ALCUNE COSE CHE SI POSSONO FARE PER PERCEPIRE I LUOGHI, E DEL MODO IN CUI L'USO ASTUTO
DEL WEB PUÒ PERMETTERE DI CONSERVARE, CONDIVIDERE, CONNETTERE, ORGANIZZARE,
STRUTTURARE TALI PERCEZIONI (MOZZI, G.*)

*Scrittore, consulente editoriale, docente di scrittura creativa, giulioozzi@gmail.com

Da una ormai lunga carriera di narratore, di docente di scrittura e narrazione, e di “descrittore di luoghi” per conto di urbanisti, architetti ed enti pubblici, Giulio Mozzi estrae alcune esperienze significative:

- il “Reportage fotografico a parole” (scuola secondaria superiore, Trentino-Lombardia, 2010-2013). Ad alcune classi viene affidato un compito: ciascun alunno a turno (più o meno settimanalmente) deve scendere in strada, stare dieci minuti a guardare che cosa succede, tornare a casa, descrivere ciò che ha visto nel modo più impersonale che gli è possibile, e pubblicare la “fotografia a parole” in un blog condiviso. Nello spazio dei commenti si scatenano gli insegnanti con proposte di correzione, miglioramento, revisione, riscrittura. Non si tratta solo di esercitarsi a scrivere, ma anche (forse soprattutto) di esercitarsi a percepire e a restituire le proprie percezioni.

- committenza e libertà artistica. Raccontando brevemente alcune esperienze di descrizione di luoghi (Monfalcone 2001, Lignano 2002, Cattolica Sassuolo Parma 2003), e in particolare le difficoltà a far accettare dal committente (in tutti e tre i casi l'ente pubblico) il testo prodotto, si cercherà di mostrare come chi parla di “radicamento” spesso non sia interessato al “radicamento” al territorio così com'è, bensì al “radicamento” a un'idea (e a un'ideologia) del territorio. Il lavoro dell'artista consiste quindi nel produrre straniamento ovvero, paradossalmente, “spaesamento”.

- “Ricordami per sempre”. La realizzazione di un fotoromanzo (come soggetto, sceneggiatore e di fatto regista), in coppia col fotografo fiorentino Marco Signorini, per conto del Museo di Fotografia Contemporanea di Cinisello Balsamo (2011), è stata un'occasione per sperimentare sia il diverso approccio al territorio da parte di artisti di diversa estrazione, sia un'occasione per provare a mettere in scena il “radicamento in ciò che non c'è più”. La storia, in breve, racconta d'un uomo che dopo trent'anni torna a Cinisello, in cerca di una donna conosciuta da adolescente nel corso di una visita agli stabilimenti dove si produceva il settimanale di fotoromanzi "Grand Hotel". La ricerca della donna porta a un attraversamento de territorio, nel corso del quale si scopre che di tutto ciò che c'era nella memoria del protagonista, nulla è rimasto. (La donna però si troverà: non esiste fotoromanzo senza fine se non lieto, almeno confortante). Nella realizzazione furono coinvolti un centinaio di cittadini; il fotoromanzo fu distribuito nell'area di Cinisello e di Sesto San Giovanni in 25 mila copie.

5S.2 REALTÀ AUMENTATA, ARTE E POESIA LUNGO LE VIE AQUILANE (GUAZZARONI, G. *)

*Università Politecnica delle Marche, giuliana.guazzaroni@gmail.com

Smartphone, tablet, e dispositivi indossabili permettono di sfruttare la tecnologia della augmented reality e possono rappresentare punti di navigazione delle vie cittadine, per osservare diversi strati di realtà, per ridisegnare la geografia urbana e l'ambiente reale. Si tratta di un viaggio emozionale durante il quale è possibile osservare da diverse prospettive anche gli ambienti più familiari: uno scorrimento continuo tra due mondi (reale e virtuale), un invito alla partecipazione, alla riflessione e alla riscoperta degli spazi pubblici. "Poesia di strada in realtà aumentata" è una galleria d'arte a cielo aperto per coinvolgere cittadini, studenti e visitatori. L'autore di questo intervento ha sviluppato EMMAP (Emotional Mapping of Museum Augmented Places), durante il dottorato di ricerca in "e-Learning" presso la Facoltà di Ingegneria, Università Politecnica delle Marche. EMMAP è un format che promuove ambienti di apprendimento mobile e di ubiquitous learning nei musei o in altri luoghi d'interesse storico-culturale. EMMAP è stato sperimentato in musei ma soprattutto lungo le strade di due cittadine: L'Aquila e Macerata. I partecipanti delle sperimentazioni sono stati circa 300. Le sperimentazioni nei musei sono state analizzate in lavori. In questo articolo sarà preso in esame il workshop itinerante lungo le vie aquilane come esempio di performance cittadina a cui hanno partecipato circa 100 educatori del progetto eTwinning. Ne saranno discussi gli elementi emersi da questionari ex-post e dall'osservazione dell'esperienza e dell'impatto emozionale, innovativo e creativo che può scaturire da una didattica non convenzionale.

5S.3 SOTTO IL TETTO DI UNA STORIA. LA PAROLA E IL LEGAME COI LUOGHI (NARDECCHIA, L.* , GIULIANI, M.**)

*Insegnante di Italiano e Latino nei Licei, blogger, profssa10@gmail.com

**Centro Milanese di Terapia della Famiglia, info@massimogiuliani.it

Le scienze umane hanno spesso approfondito i legami di attaccamento con altri esseri umani. Solo in alcuni ambiti (l'antropologia, la psicologia interculturale) si sono occupate del legame con i luoghi: ma l'esperienza della devastazione di un territorio, come per esempio accade in occasione di un terremoto, mette in luce la centralità di questa relazione e la continuità fra noi e i luoghi. Si tratta di qualcosa di diverso da quello che concettualizziamo attraverso la metafora delle "radici": il territorio esterno è anche uno spazio interno; se si frattura lo spazio, si fratturano il tempo e la memoria. In un certo senso il palcoscenico sul quale collochiamo i personaggi della storia che raccontiamo di noi è il riflesso dei luoghi della nostra vita.

I social network, il web e il racconto di sé nel terremoto: da una parte la pesantezza delle macerie e dello smembramento della comunità, dall'altra la leggerezza della parola: come le persone, anch'essa conosce la deterritorializzazione e perde le certezze che si era conquistata quando l'avvento della scrittura le aveva dato una collocazione stabile sulla pagina. Come se, nella precarietà degli strumenti, tornasse alla polisemicità o per lo meno alla provvisorietà di quando era affidata alla tradizione orale. Nell'esperienza di Luisa Nardecchia e di tanti blogger e autori aquilani, la narrazione è uno strumento per ricostruire un legame, per salvaguardare una continuità, per riannodare il filo del tempo, per conservare la memoria: in due parole, per curare una ferita.

6S - Il movimento Student Voice: ascoltare gli studenti per migliorare la scuola. Quale il ruolo delle tecnologie? (Student Voice Movement: Listen to students to improve school. What's the role for technologies?) (Proponente:

Grion, V.*)

*Università di Padova, valentina.grion@unipd.it

Discussant: Dettori, F., Università di Sassari

In contesto internazionale, da circa un ventennio, si è andata velocemente diffondendo la prospettiva pedagogica identificata come Student Voice (Czerniawski & Kidd, 2011; Fielding, 2004; 2012; Flutter & Rudduck, 2004). Emergendo dall'impegno di "pionieri" quali J. Rudduck, J. Flutter, D. McIntyre (University of Cambridge) e M. Fielding (Institute of Education, London) in Inghilterra, R. Holdsworth, P. Thomson e J. Smyth in Australia, B. Levin e J. Courtney in Canada, A. Cook-Sather e D. Mitra in USA, la prospettiva "Student Voice" gode oggi di ampio seguito in molti paesi, ma risulta ancora quasi sconosciuta in Italia.

Scopo di tale movimento è quello di valorizzare e promuovere il ruolo degli studenti nei contesti scolastici e formativi, ruolo d'altra parte riconosciuto anche dal Consiglio d'Europa attraverso la Raccomandazione (Rec. 2012) a favore degli Under 18 dove si evidenzia che "Il diritto di essere ascoltato e preso sul serio è fondamentale per la dignità umana e il sano sviluppo di ogni bambino e giovane" e si sottolinea l'importanza di: "Stabilire la partecipazione attiva dei bambini e dei giovani in tutti gli aspetti della vita scolastica, in particolare attraverso metodi formali e non formali affinché influenzino l'insegnamento e le pratiche di apprendimento e l'ambiente scolastico, e attraverso l'integrazione dei consigli degli alunni delle scuole superiori nel governo della comunità scolastica".

Fondandosi su precedenti iniziative realizzatesi negli anni '70 del 900, nei primi anni '90 alcuni ricercatori hanno cominciato a riflettere sulla questione che Michael Fullan aveva posto in Canada: "Che cosa potrebbe succedere se cominciamo a trattare gli studenti come soggetti la cui opinione conta in relazione alla progettazione e all'implementazione delle riforme scolastiche?" (1991, p. 170).

L'idea che sottende dunque alla prospettiva, e convinzione condivisa dei ricercatori che vi si riconoscono, riguarda il fatto che bambini, ragazzi, studenti, ossia i principali protagonisti della vita scolastica/formativa, sono in grado di compiere importanti riflessioni e offrire significative

informazioni sulle pratiche educative, e rappresentano quindi “voci” alle quali docenti e decisori politici dovrebbero porre maggiore ascolto in relazione alle proprie azioni (Cook-Sather, 2009).

Manifesto della prospettiva può essere considerato un significativo articolo, scritto da Alison Cook Sather, pubblicato nel 2002 su *Educational Researcher*, in cui l’autrice rileva che:

«C’è qualcosa di fondamentale sbagliato nel costruire e ricostruire un intero sistema senza prestare mai ascolto a coloro per i quali verosimilmente si edifica tale sistema. L’inefficacia di questo approccio sta diventando sempre più evidente [...] E’ giunto il tempo di considerare gli studenti fra coloro che hanno il diritto di partecipare sia alla riflessione critica sull’educazione che al rinnovamento della stessa» (Cook-Sather, 2002, p. 3).

In questo quadro, il simposio che qui si propone intende perseguire due obiettivi:

- il primo si riferisce al proposito di introdurre alcuni basilari elementi del movimento “Student Voice” in contesto italiano, facendone contestualmente emergere le prime iniziative intraprese nel nostro paese;
- il secondo riguarda l’intento di esplorare quale ruolo possano giocare le tecnologie - strumenti, ambienti, contesti tecnologici - all’interno dei processi di legittimazione delle voci degli studenti per il miglioramento della qualità della formazione, e nell’ambito dei processi di ricerca orientata a dar voce agli studenti stessi.

6S.1 LEARNING FROM STUDENTS BEFORE MANAGING CLASSROOMS: USING EMAIL TO CONNECT

SECONDARY STUDENTS AND PRESERVICE TEACHERS (COOK-SATHER, A. *)

*Jean Rudduck Visiting Scholar, Homerton College, University of Cambridge, UK and Bryn Mawr College, Pennsylvania, acooksat@brynmawr.edu

In this paper I describe a project that positions secondary students as teacher educators to preservice teachers who are completing state certification to teach at a selective liberal arts college in the northeastern United States. In the semester prior to their student teaching, each preservice teacher maintains a one-on-one, weekly email exchange with a student who attends a public secondary school in a nearby city. This exchange affords preservice teachers the opportunity to develop ways of listening to and interacting with secondary students before they take responsibility for their own classrooms. This medium is at once intimate and distanced. This use of technology helps to bridge what are otherwise two separate worlds: the world of the schools in which secondary students work each day and the world of the university classroom in which preservice teachers prepare for their professional lives.

6S.2 LA STUDENT VOICE IN UNIVERSITÀ TRA TECNOLOGIA E INNOVAZIONE (GARAVAGLIA, A.* , NIGRIS, E.* ,
PETTI, L.* , ZUCCOLI, F.*)

*Università degli Studi di Milano-Bicocca, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione
"Riccardo Massa", franca.zuccoli@unimib.it

L'intento di questo contributo è quello di mostrare se e come l'evoluzione degli strumenti tecnologici a disposizione, offerti dall'Università, permetta agli studenti di manifestare la propria voce in termini di esigenze, chiarificazioni, reclami, cambiamenti, in un'ottica di potenziamento della partecipazione diretta. Come introduzione si vuole offrire una panoramica di quanto realizzato dal 2005, momento di inizio di questa nuova modalità di comunicazione all'interno dell'offerta universitaria di Milano Bicocca, presentando alcuni dati concernenti l'utilizzo delle community on line dedicate agli studenti, questo per meglio comprendere le successive trasformazioni e le nuove prospettive. A seguito di questo iniziale passaggio vengono proposte alcune piste di indagine realizzate per meglio cogliere le necessità degli studenti e approntare così utili modifiche, ci si rivolge in particolare ad alcuni esempi relativi ai corsi di Didattica generale e di Educazione all'immagine, che negli anni hanno utilizzato la piattaforma, e ai risultati di una prima esplorazione realizzata con un questionario semistrutturato e un focus group tematico. A partire da questi primi elementi la riflessione verte su come le nuove tecnologie, attualmente configurate come estremamente flessibili e interattive, possano realmente divenire parte integrante del patrimonio messo a disposizione degli studenti per poter far sentire la propria voce e partecipare in prima persona alla costruzione del percorso universitario.

6S.3 KNOWLEDGE AND CULTURE AS ANALYTICAL AXIS TO THINK THE CONTEMPORARY EDUCATION IN
BRAZIL: USING DIGITAL ETHNOGRAPHY AND LISTEN TO STUDENT'S VOICE (DE MATTOS, C.* , CRUZ
BORGES, L.P.*)

*Nucleus of Ethnography in Education- UERJ, carmenlgdemattos@globocom

Knowledge and culture bears an important analytical axis to think the contemporary education. The assumptions evidenced by Hall (1997) about the centrality of culture, and by Giddens (1991) about changing in society, introduces the idea this research paper and its context. The object of this study is the relation established by students in school with their knowledge and culture in contemporary technological society. The theoretical-methodological approach is grounded in sociocultural aspects as well, in the concepts of school knowledge, school culture, technological society, ethnography, digital ethnography and contemporary school perceived by the students. The work of Stuart Hall , Vera Candau, Carmen de Mattos , Ray Wagner , Bernard Charlot , Antony Giddens , C. Geertz , among others, situate the research in its interconnection between Education and Social Sciences. The classical design of doing ethnography is problematized as it faces digital ethnography in the contemporary world. The main goal as to investigate, through the perspective of the research participants themselves, what would be the role of the school in front of the binomial knowledge and culture in a technological society. The central issue was -How everyday cultural practices contribute to the production of knowledge in contemporary school before a context of social change? How have ethnographic studies, classic and digital contributed to qualitative research in Education? How have digital technologies being used in the school and how the school subjects perceive their social uses in contemporary?

6S.4 STUDENTS AND TECHNOLOGY IN THE CONTEXTS OF COMMUNICATION BETWEEN HOME AND SCHOOL

(PIERI, M. *)

*Università degli Studi di Milano-Bicocca, michelleperri@yahoo.it

One of the most prominent features of contemporary schools is that students are born and raised within a context which takes the existence of Information and Communication Technologies (ICTs) and the Internet for granted and considers as “natural”. Our research question was to understand how Net Gens articulate their discourses around the possibility of using their “ubiquitous” and “vital” ICTs in general, and specifically, mobile communication in the home-school relationship. A qualitative approach to research was chosen and carried out using the focus group technique. We conducted two focus groups, involving students from two high schools. One school is in Milan, a big industrial city in northern Italy, while the other is in Piacenza, a much smaller city about 70 kilometers (40 miles) south from Milan. We found many common points and a big difference between students in Milan and in Piacenza. In Milan social control is very weak, while in small cities like Piacenza there is very strong social control. We found that mobile-mediated home-school communications are more accepted in Piacenza because they do not really change the status quo. In Milan they are more useful, but less accepted, since they do change the status quo.

6S.5 FACEBOOK A SCUOLA IN OTTICA STUDENT VOICE: RIFLESSIONI DALLO STUDIO DI UN CASO (GRION,
V. *, MANCA, S. **)

* Università di Padova, Dipartimento FISPPA, valentina.grion@unipd.it

**ITD-CNR, manca@itd.cnr.it

Nel contesto dell'evidente e ampiamente condivisa realtà riguardante la diffusione di ambienti tecnologici di interazione sociale sia a livello personale che professionale, i giovani sembrano giocare un ruolo da protagonisti. Essi sono particolarmente attratti da tali ambienti e attivi utilizzatori degli stessi. In tal senso alla scuola si pongono nuove sfide (Ranieri, Manca, 2013). Innanzitutto quella di capire il fenomeno e i linguaggi che al suo interno si vanno sviluppando, per essere in grado di impiegare tali strumenti e ambienti come forme di comunicazione con le nuove generazioni. In secondo luogo quella di servirsi degli stessi per migliorare i processi formativi.

A questo secondo obiettivo si è fatto riferimento nello studio di caso che qui si intende presentare. Assumendo come framework l'approccio Student Voice (Fielding, 2001; Cook-Sather, 2009; Grion, Cook-Sather, 2013), la ricerca ha inteso verificare se un ambiente come quello di Facebook potesse essere utilizzato per dare voce agli studenti di un istituto superiore parmense in relazione alle loro idee sulla qualità della scuola, con lo scopo di renderli protagonisti dei processi di miglioramento della qualità scolastica.

A tale scopo è stata predisposta un'area di Facebook dedicata, dove è stato proposto agli studenti d'interagire. Si sono offerti alcuni input per attivare la partecipazione. Sono stati inoltre somministrati 2 questionari, uno on line prima dell'inizio delle attività e uno cartaceo durante un incontro face-to face avvenuto in itinere.

I risultati negativi riguardanti la partecipazione, e le risposte ai questionari da parte degli studenti, hanno condotto le ricercatrici a sviluppare alcune riflessioni che si sviluppano a diversi livelli. In particolare vengono qui proposte: alcune considerazioni riguardanti l'uso dei Social Network in ambito scolastico; alcune osservazioni riguardanti l'approccio Student Voice e le condizioni per una sua efficace implementazione nella scuola.

7S - Ambienti ludici, educativi e riabilitativi basati sul paradigma dell'Internet of Things (IOT) (Proponente: Miglino, O.*)

* Università degli Studi di Napoli "Federico II", Laboratorio per lo Studio dei Sistemi Cognitivi Artificiali e Naturali, orazio.miglino@unina.it

Discussant: Ligorio, M. B., Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

Il paradigma dell'Internet of Things (IOT) si riferisce alla possibilità di marcare (*taggare*) ambienti e oggetti della vita quotidiana in modo da essere rilevati (tracciati) da un utente equipaggiato con dei sensori artificiali collegati a degli Artificial Tutoring Systems (ATS, residenti su PC, Tablet, Smartphone, Robot, ecc.). Gli ATS hanno la funzione di regolare l'interazione tra utente e "ambiente" *taggato*. Il simposio presenterà alcune applicazioni e studi su alcune concrete esperienze di Internet Of Things condotte in Italia nell'ambito di progetti finanziati dalla comunità europea. In particolare saranno presentati le architetture di base degli apparati di marcatura (*taggare*) degli ambienti IOT e dei sistemi avanzati di feedback (*Adaptive Tutoring Systems*).

7S. 1 IL PROGETTO INFANZIA.DIGITALES: NUOVE TECNOLOGIE PER SUPPORTARE I PROCESSI DI APPRENDIMENTO/INSEGNAMENTO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA (MIGLINO, O.*, DI FUCCIO, R.*)

*Università degli Studi di Napoli "Federico II", Laboratorio per lo Studio dei sistemi cognitivi artificiali e naturali, orazio.miglino@unina.it, raffaele.difuccio@unina.it

Sarà presentato il progetto Infanzia.Digitales, finanziato dal MIUR-EU con 12 milioni di euro, che ha l'obiettivo di potenziare i processi di apprendimento/insegnamento nella scuola dell'infanzia e primaria. Inoltre saranno illustrati i risultati ottenuti dal progetto europeo BlockMagic (www.blockmagic.eu) che ha ispirato Infanzia.Digitales.

7S.2 ABBASSARE LE BARRIERE COMUNICATIVE CON GLI “SMART OBJECTS” (RICCI, C.* , REGA, A.**)

*Università Pontificia Salesiana e Walden Technology di Roma, carlri@tin.it

** Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Laboratorio per lo Studio dei sistemi cognitivi artificiali e naturali, angelo.rega@gmail.com

Saranno alcuni studi sull'impatto di sistemi RFID-based (WPC e AR-PECS) progettati per facilitare e supportare la comunicazione in persone con disabilità intellettiva grave, disturbi dello spettro autistico con importanti compromissioni delle abilità linguistiche espressive (bambini cosiddetti non-verbali). Sarà dedicata particolare attenzione alla presentazione al Walden Pecs Communicator, un prodotto per insegnare a comunicare con una versione tecnologicamente arricchita della metodologia degli Picture Exchange Communicator Systems (PECS).

7S.3 DIREZIONI FUTURE. IMPLEMENTAZIONI DELLE FUNZIONI DI ADAPTIVE TUTORING NELL'AMBITO DEL
PROGETTO EUROPEO ENACT (DI FERDINANDO, A.*, GIGLIOTTA, O.** , SCHEMBRI, M.*)

*Aidvacend, S.r.L., andrea.diferdinando@aidvanced.com

** Università degli Studi di Napoli "Federico II", Laboratorio per lo Studio dei sistemi cognitivi
artificiali e naturali, onofrio.gigliotta@unina.it, massimiliano.schembri@gmail.com

Si presenterà l'architettura dei sistemi di Adaptive Tutoring oggetto di studio del progetto ENACT recentemente finanziato dalla comunità europea.

8S - Tecnologia Positiva: usare le tecnologie per aumentare il benessere individuale e collettivo (Proponenti: Riva, G. *, Gaggioli, A. **)

* Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, giuseppe.riva@unicatt.it

** Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, andrea.gaggioli@unicatt.it

Discussant: Riva, G., Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

Le tecnologie per l'informazione e la comunicazione, hanno un ruolo sempre maggiore nella vita quotidiana delle persone. Ma in che modo questa trasformazione della tecnologia può essere utile al benessere delle persone? Come riuscire ad utilizzare le tecnologie esperienziali per promuovere la crescita personale e sociale? Il tentativo di offrire una risposta a queste domande viene da una disciplina emergente, la «Tecnologia Positiva» (TP), che può essere definita come [Riva et al. 2012]: Un approccio scientifico applicativo che usa la tecnologia per modificare le caratteristiche della nostra esperienza personale - strutturandola, aumentandola o sostituendola con ambienti sintetici - al fine di migliorare la qualità della nostra esperienza personale, e aumentare il benessere in individui, organizzazioni e società. (p. 69).

Questo obiettivo si articola in due filoni di ricerca principali: il primo riguarda la definizione di modelli, metodologie e strumenti per valutare l'impatto delle (diverse) tecnologie sulle (diverse) dimensioni del benessere. Il secondo filone è relativo alla progettazione di nuove tecnologie finalizzate alla promozione del benessere mentale, a livello individuale e di gruppo.

In particolare questo filone di ricerca si suddivide in tre diverse aree [Botella et al. 2012]:

- Tecnologie Edoniche: le tecnologie usate per indurre esperienze positive e piacevoli;
- Tecnologie Eudaimoniche: le tecnologie usate per aiutare gli individui nel raggiungimento di esperienze coinvolgenti e auto-realizzanti;
- Tecnologie Sociali/interpersonali: le tecnologie usate per aiutare e migliorare l'integrazione sociale e/o le connessioni sociali tra individui, gruppi e organizzazioni.

Il simposio mira a presentare i concetti fondamentali su cui si basa questa nuova area di ricerca e a discutere una serie di diverse applicazioni in ambito individuale e sociale.

8S.1 CHE COSA SONO LE TECNOLOGIE POSITIVE (GAGGIOLI, A.*)

* Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, andrea.gaggioli@unicatt.it

La presenza sempre più pervasiva dei computer nella nostra esistenza induce a porsi una questione fondamentale, che riguarda la relazione tra nuove tecnologie e benessere mentale. In quale misura gli strumenti interattivi contribuiscono alla nostra felicità? Esse ci rendono davvero più liberi e creativi? Recentemente, un gruppo internazionale di studiosi ha preso in esame la questione, sviluppando una nuova area di ricerca – definita “Tecnologia Positiva” – che si pone come obiettivo quello di indagare la relazione tra tecnologia e benessere. La presentazione discuterà i due filoni di ricerca principali che caratterizzano questa disciplina: la definizione di modelli, metodologie e strumenti per valutare l’impatto delle (diverse) tecnologie sulle (diverse) dimensioni del benessere; la progettazione di nuove tecnologie finalizzate alla promozione del benessere mentale, a livello individuale e di gruppo.

8S.2 I VIDEOGIOCHI COME TECNOLOGIE POSITIVE: OPPORTUNITÀ E SFIDE (TRIBERTI, S.*)

* Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, stefano.triberti@gmail.com

Recenti ricerche suggeriscono che i videogiochi possono essere impiegati non solo con finalità meramente ludiche, ma anche come strumenti per promuovere il benessere degli utenti. Il presente contributo si propone di inquadrare lo studio dei videogiochi nella prospettiva della Tecnologia Positiva, evidenziando, attraverso esempi esistenti, le principali opportunità offerte da queste applicazioni nel supporto del benessere degli individui e dei gruppi. Precisamente, sarà illustrato come i videogiochi possono essere progettati per elicitare emozioni positive, supportare gli individui nell'apprendimento di nuove risorse personali, e promuovere le le relazioni interpersonali.

8S.3 DISPOSITIVI PORTATILI PER AUTO-POTENZIARSI (VILLANI, D. *)

* Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, daniela.villani@unicatt.it

Nell'ambito della Tecnologia Positiva, i dispositivi portatili offrono la possibilità di supportare training di potenziamento di competenze individuali. In particolare verranno presentate due ricerche realizzate in contesti professionali: una realizzata presso una struttura ospedaliera con infermiere oncologiche e l'altra presso un'azienda con impiegati. In entrambi i casi i risultati riportano una riduzione del livello di stress percepito e l'acquisizione di capacità di gestione di situazioni critiche per il proprio benessere.

8S.4 LA RETE DEI RICORDI: IL PROGETTO NOSTALGIA BITS (SCARATTI, C.* , MORGANTI, L.**)

* Istituto Auxologico Italiano, Milano, c.scaratti@auxologico.it

** Istituto Auxologico Italiano, Milano, l.morganti@auxologico.it

La reminiscenza intergenerazionale coinvolge anziani e ragazzi tramite racconti del passato e trasmissione di ricordi ed esperienze. Recenti studi hanno dimostrato possibili benefici per entrambe le popolazioni: agli anziani viene riconosciuto il ruolo di portatori di conoscenze, mentre i ragazzi possono condividere con loro un'esperienza diretta e coinvolgente. In questo contributo presenteremo i risultati di un progetto nel quale abbiamo testato un protocollo di reminiscenza intergenerazionale condivisa, supportata da una piattaforma Web. L'intervento è stato strutturato su 3 incontri di 2 ore ciascuno, coinvolgendo 8 classi di 3 scuole in Lombardia, creando gruppi di 2 anziani ogni 6/8 ragazzi: a supporto e integrazione delle attività, è stato realizzato un sito internet (<http://www.nobits.it>) che ha permesso di conservare le memorie e i documenti degli anziani in formato digitale. I dati raccolti hanno permesso di evidenziare miglioramenti significativi tra gli anziani in alcuni indici della qualità della vita e della solitudine; i ragazzi hanno significativamente migliorato la loro percezione degli anziani, misurata tramite un differenziale semantico ad hoc.