

Nea  
Science



Neuroscienze, psicologia e riabilitazione

Ubique  
e intelligenti  
tecnologie e persone

*Atti del VI Congresso CKBG  
Collaborative Knowledge Building Group*

A cura di Nadia Sansone e Francesca Amenduni



Anno V  
Vol. 11  
ISSN 2282-6009

*Ubique e intelligenti:  
tecnologie e persone*

*Atti del VI Congresso CKBG  
Collaborative Knowledge Building Group*

*A cura di Nadia Sansone e Francesca Amenduni*

*NeaScience - Giornale italiano di  
neuroscienze, psicologia e riabilitazione*

NeaScience Anno 5 – Vol.11 – ISSN 2282-6009

**Indice**

**Introduzione**

**Ricerche e Review**

- **Ci mettiamo la faccia? E le mani. Il ruolo dei gesti significativi nei video multimediali per l'educazione.** Gisella Paoletti, Riccardo Fattorini, Diego Fantoma.
- **La Stampa 3D nella scuola dell'infanzia.** Giuseppina Rita Mangione, Maeca Garzia, Lorenzo Guasti, Jessica Niewint, Alessandro Ferrini, Sara Mori.
- **Educational Games for Soft-Skill Training in Digital Environments.** Elena Dell'Aquila, Davide Marocco, Michela Ponticorvo, Orazio Miglino
- **Sviluppo professionale e auto-regolazione dei docenti nel settore del Learning Design.** Donatella Persico, Flavio Manganello, Marcello Passarelli
- **Game@school: La sperimentazione di un gioco di ruolo per la didattica delle Scienze Integrate.** Francesca Bordini, Annalisa Terracina, Donatella Cesareni, Massimo Mecella.
- **Può la tecnologia migliorare il funzionamento motorio e cognitivo degli anziani? Gli effetti dell'exergaming.** Antonio De Fano
- **La valutazione "immersiva" delle competenze digitali dei docenti: primi risultati dal progetto MENTEP.** Gabriella Taddeo, M. Elisabetta Cigognini, Andrea Benassi.
- **Fisica e Biofisica per Osteopati: applicazione dell'approccio triadologico in un corso professionalizzante.** Ilaria Bortolotti, Nadia Sansone, Gabriele Rizzo.
- **Il Movimento "Avanguardie educative" per l'innovazione della scuola italiana.** Michelle Pieri
- **Le tecnologie portatili a supporto del turismo infantile.** Eleonora Bartoli, Giulia Bonsegna, Roberta Della Croce, Chiara Fioretti, Andrea Smorti.
- **Le opinioni degli studenti che partecipano a un progetto di apprendimento collaborativo con le tecnologie nella scuola.**

Verónica Basilotta Gómez-Pablos, Marta Martín del Pozo, Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso, Francesca Bordini.

- **Un modello di didattica universitaria per apprendere le competenze del XXI secolo.** Nadia Sansone, Ilaria Bortolotti, Donatella Cesareni.
- **Siamo mediantropi? L'uomo tecnologico tra azione e rappresentazione.** Lorenzo Denicolai
- **La didattica per Episodi di Apprendimento Situati in prospettiva inclusiva: una lettura d'insieme.** Luisa Zinant.
- **Nuove tecnologie della comunicazione e qualità delle relazioni intergenerazionali. Sfide e risorse dal punto di vista delle nonne e dei nonni.** Antonio Iannaccone, Sophie Lambomez, Vittoria Cesari Lusso, Monica Mollo.
- **Una classe Ibrida inclusiva per promuovere relazioni e apprendimenti.** Vincenza Benigno Ottavia Epifania; Chiara Fante; Fabrizio Ravicchio, Guglielmo Trentin.
- **L'accettazione del tablet a scuola: uno studio in un gruppo di docenti della scuola secondaria di secondo grado.** Daniela Villani. Emanuela Confalonieri, Maria Giulia Olivari, Andrea Bonanomi, Claudia Carissoli, Giuseppe Riva
- **Progettare un corso universitario per supportare la transizione identitaria tra università e mondo del lavoro.** Francesca Amenduni & Maria Beatrice Ligorio.
- **Il feedback valutativo tra pari in un corso universitario: costruzione di uno schema di codifica.** Stefano Cacciamani, Vittore Perrucci, Antonio Iannaccone
- **Rimodulare l'attenzione in classe: il metodo EAS-AI.** Francesca Chiara Simone- Giulia Battistella.
- **Mooc e formazione dottorale "Gender Sensitive".** Marina De Rossi, Julia Di Campo, Valentina Grion.
- **The Bayes' Classroom at Work. La sperimentazione al Liceo "A. Manzoni di Latina".** Paolo Ferri, Maria Forte, Maddalena Di Ronza, Stefano Moriggi

## Esperienze

- **Misurare l'efficacia di un corso universitario blended.** Erica Bruno
- **Blended Learning in un contesto universitario: la percezione dell'efficacia da parte degli studenti.** Chiara Provenzano
- **La tecnologia a scuola: osservazioni in classi senza zaino.** Andrea Vittoria Festa, Simone Lovreglio, Veronica Verri, M. Beatrice Ligorio
- **Videogiochi a Scuola? l'atteggiamento dei genitori.** Claudia Carissoli, Daniela Villani, Melissa Caputo, Stefano Triberti.

## ***Siamo mediantropi? L'uomo tecnologico tra azione e rappresentazione***

**Lorenzo Denicolai**  
**Università degli Studi di Torino**  
**lorenzo.denicolai@unito.it**

### **1. Introduzione**

La nostra quotidianità tecnologica, sempre più pervasiva, tende a modificare gradualmente non solo le abitudini e i comportamenti della collettività ma anche a influenzarne i modelli di pensiero. Questa immensa semiosfera mediale (Denicolai, 2016; 2017; Lotman, 1985) sembra così esplicitare la propria natura ambivalente, ambigua, rispecchiando di fatto la potenzialità d'essere costituita dalla virtualità: d'altra parte, per fare un esempio, con l'iperconnessione l'utente si proietta online pur rimanendo situato in uno spazio fisico. L'uomo tecnologico – che grazie a questa ambivalenza è spesso protagonista anche di esistenze online (o di frammenti esistenziali) e che manifesta la propria *presenza* con l'attività sulla rete – sembra tramutarsi gradualmente in un *medianthropo*, ossia in un essere che, partecipando attivamente alla società di cui è parte, co-costruisce e co-percepisce servendosi del segno grafico, contribuendo alla potenziale crescita del contesto di cui è abitante (Denicolai, 2017).

Nello spazio dei social media, in cui il racconto è lo strumento privilegiato per l'enunciazione del sé quotidiano e dunque per l'ipotetica costruzione di senso, il medianthropo è colui che è soggetto e contemporaneamente oggetto del medium; è uno spettatore-attore di se stesso, in un particolare fenomeno di riflessione che rischia di assumere anche un andamento autoreferenziale e simulacrale. I modelli comunicativi dei media paiono consolidare questa costruzione in parte a-significativa dell'immagine (nel senso platonico del termine), cioè come rimando ridondante a un caos valoriale che sembra riguardare anche taluni aspetti identitari. Tuttavia, per parte opposta e per naturale ambivalenza del contesto, affiora la consapevolezza di poter creare e compartecipare anche a istanze semiologicamente efficaci ed effettivamente funzionali per la collettività, come dimostrano i numerosi risultati ottenuti dall'intelligenza collettiva. La co-costruzione è altresì spesso un'esaltazione della condizione di intenzionalità collettiva (o plurale?) che si manifesta anche nella cosiddetta *peer-production* (Benkler, 2006; Malone & Bernstein, 2015), ossia nel prodotto risultato di un'azione condivisa, tendenzialmente emergente e non-lineare. Saremmo dunque al cospetto di un sistema complesso, che appare come risultato di possibili rimodellizzazioni (anche identitarie) degli schematismi stessi del pensiero.

### **2. Linee guida dell'indagine**

L'intervento ha come scopo quello di indagare intanto la natura della scrittura sul web, cioè della *traccia* che il medianthropo produce con la propria



azione: da un lato, essa si presenta come una sorta di weborialità enunciativa (Denicolai e Parola, 2015; Denicolai, 2017; Denicolai & Parola, 2017), istantanea e volatile (come dimostrano per esempio Snapchat e altre applicazioni di IM *a tempo*) (Denicolai & Parola, 2017; Soffer, 2012; 2016); dall'altro, proprio per la costante natura ambigua, essa è un segno ideogrammatico e pittografico che traduce in immagini sensazioni, emozioni, gesti e che, basandosi su una semplificata retorica digitale (Eyman, 2015), coinvolge coloro che assistono allo spettacolo quotidiano della rete.

La co-costruzione di senso di cui si nutre la rete (cioè di uno degli spazi semiosferici in cui vive il medianthropo) è frutto di un continuo *work in progress* che modifica prima di tutto la natura rappresentativa del segno grafico, a favore di un ibrido che contemporaneamente avviene eppure rimanda. A dispetto delle tradizionali letture dicotomiche, oggi il segno sul web, la traccia lasciata dall'utente quotidiano, è qualcosa che traduce in immagine la caducità dell'*esserci* heideggeriano, ossia della potenzialità d'essere o, se vogliamo, di un'istantaneità comunicativa che si manifesta anche in una temporalità significativa: tutto in rete ha una valenza *a tempo*, quasi che si trattasse di una paradossale volatilità iconica e iconografica. Il quotidiano parlare per immagini (con le emoji, il video, la fotografia e le gif animate), cioè con elementi in grado di impressionare facilmente la percezione umana (cfr. Zeki, 2003; Rivoltella, 2012), consente al medianthropo di accelerare quei naturali processi empatici di coinvolgimento emotivo e di costruzione reticolare di un'identità partecipativa che sono oggi centrali per coltivare l'appartenenza a un gruppo sociale (mediato), anche secondo le posizioni di Shirky (2010) e Grusin (2017). Si tratta quindi di un continuo esercizio di una scrittura *in divenire*, che è segno in grado di manifestarsi nella sua pienezza ontologica pur essendo, di fatto, una rappresentazione. Pare simile, cioè, al segno efficace del teatro di Artaud (2000), che deve *crudelmente* impressionare il pubblico fino a riportarlo a una più naturale condizione ontologica; o, ancora, al linguaggio pasoliniano "dell'azione" (2000, 238), ossia a una costruzione continua di frasi filmiche che non sono mai veramente concluse: quasi come quando, nei social, si assiste alla manifestazione di atti (linguistici) che avvengono nel presente continuo della narrazione per immagini. La weborialità del medianthropo è perciò un'azione che si origina dalla natura verbomotoria della parola (Artoni, 2005; Denicolai, 2017) e che dimostra, al contempo, la caducità e la potenzialità del referente grafico sul web: da un lato, il segno immediatamente *si dà* e, dall'altro, *permane nel* potere dell'immagine che consente il coinvolgimento, la presa emotiva e la possibile sollecitazione delle sfere neurali del cervello, come dimostrerebbe anche, tra i numerosi studi, la complessa teoria della simulazione incarnata di Gallese (Gallese & Guerra, 2015). La parola-immagine è dunque un ibrido performativo che consente al medianthropo di manifestare la propria *presenza* e l'appartenenza a un risvolto sociale e, al contempo, di lasciare una traccia della sua azione. È attraverso queste forme di comunicazione e di manifestazione del sé, entrambe basate sul segno digitale che si fa atto (virtuale e reale), che il medianthropo può idealmente partecipare (sia come fruitore sia soprattutto come co-autore/prosumer) a quelli che Grusin definisce "mediashock", (2017, 151-173), cioè alla potenzialità mediale di generare "uno shock nel sistema umano in quanto bio organismo [...]" e "la capacità [...] di



destabilizzare modelli sociali consolidati, regole pubbliche o la formazione di affettività collettiva, in anticipazione e in risposta all'evolversi delle condizioni materiali e mediali" (154).

L'esistenza tecnologica delineata dalla connessione è fautrice di una graduale modificazione della condizione umana, al punto che diversi studiosi hanno iniziato a soffermarsi problematicamente sulla questione di come i media e i prodotti a essi collegati possano modificare, in qualche misura, il comportamento dell'uomo, sia dal punto di vista identitario sia da quello cognitivo. Carr (2011), per esempio, pur sottolineando eventuali lati positivi dell'avanzare tecnologico, non si esime dal sottolineare una visione fondamentalmente pessimistica nei confronti della medialità *diffusa*, che, di fatto, contribuirebbe alla modificazione cognitiva del cervello umano, partecipando cioè – in una sorta di linea evuzionistica verso il basso – al cambiamento della mente dell'uomo. Al di là di posizioni più o meno concordi con questa (citata come *pars pro toto* di un'ampia linea di ricerca), è indubbio che l'introduzione dei media partecipativi abbiano significato una modificazione di talune strutture di pensiero. Mi riferisco, in questo caso, soprattutto alla sfera dell'io e della costruzione identitaria che paiono oggi basarsi su una necessaria esigenza dell'apparire, del manifestarsi (in quanto fenomenologico) più che sul puro essere. Ciò che sembra emergere con forza dall'osservazione di alcuni casi mediali è come l'esigenza di una cultura partecipativa e di una presenza online (come paradigma di un'ontologia ibrida) abbia contribuito a potenziare forme di pensiero semplificate, collettive e collettivizzanti, spesso tuttavia in chiave distorta, ossia secondo un'inclinazione meno propositiva di quella tracciata da Pierre Lévy nel suo famoso studio sull'intelligenza collettiva (1999). Piuttosto, si tratterebbe di una serie di appiattimenti cognitivi che, lungi dal creare un reale aumento del sapere condiviso, finiscono per congestionare lo spazio semiologico della rete, creando circoli di *nonsense* e di immagini a-significative. Immagini, tuttavia, estremamente potenti e pateticamente coinvolgenti (come spiegano, tra gli altri e con inclinazioni differenti, Rizzolatti e Sinigaglia, 2006; Sachs, 2011; Wunenburger, 1999; Zeki, 2003) perché orientate a colpire un'affettività che si alimenta, riflessivamente, di quegli stessi elementi che la mantengono in vita, ossia di strutture comunicative ridondanti, fortemente retoriche e cariche di pathos gratuito. L'aspetto interessante è perciò tentare di comprendere come il mediantropo possa essere, al contempo, soggetto e oggetto dell'esistenza in rete, servendosi dell'unica sintassi espressiva ed esistenziale che ne garantisce la *presenza* e l'azione, cioè l'immagine. Come la weborialità propone e ripropone schematismi generativi di senso (o di non senso) attraverso la parola performativa e rimediata dalla tecnologia, così quella che Grusin definisce "mediazione radicale" (2017, 221-268) pare proporre e riproporre anche il soggetto-oggetto protagonista della semiosfera mediale, in un ipotetico specchio riflessivo *a là* Mead (2010; cfr. anche Denicolai, 2014; 2017). Sostiene infatti lo studioso americano che "se la mediazione radicale, come la semiosi, riguarda i modi in cui la mediazione produce, genera o crea se stessi e gli altri, soggetti e oggetti, allora la mediazione radicale è sempre una forma di premediazione, di produzione di una molteplicità di futuri, potenziali ma mai pienamente formati, che hanno un impatto reale sulla vita o l'azione nel presente" (255): come dire, in fondo, che il mediantropo è continuamente inserito in un processo costruttivo e



generativo di impronte di sé e delle azioni (più o meno veritiere) che da lui scaturiscono, segni inevitabilmente *efficaci*, tangibili, atipici; elementi, in ogni caso, *potenziali*, in divenire, in grado di essere o di non-essere, così come il proprio linguaggio (verb-orale) e la propria natura (essere online e offline, virtualmente presente o presentificazione di un'assenza). La questione si allarga quindi a un più generale tentativo di verificare se e come il medianthropo possa influenzare ed essere influenzato dall'ambiente tecnologico che vive, cioè a dire se i confini della sfera significativa di ogni abitante dei media possano tramutarsi in *traduzioni* (sia nel senso di Latour, sia in quello di Lévi-Strauss e dello stesso Lotman) di esperienze che da personali diventano collettive.

L'azione del medianthropo è spesso una narrazione che egli racconta e che riguarda di avventure quotidiane innalzate a imprese *social*, nel tentativo ultimo di avere attorno a sé una schiera più o meno riconoscibile di affetti e di sostegno, poiché i media “funzionano anche, a livello tecnico, corporeo e materiale, per generare e modulare stati d'animo affettivi o strutture del sentimento tra gruppi umani” (223), ben sapendo che questo possa significare anche una mancanza di crescita culturale e gnoseologico. In questo caso, la possibilità di diffusione e di co-costruzione (cioè a dire la semplicità con cui chiunque può partecipare alla creazione di materiale mediale e può sentirsi protagonista) sono elementi necessari per esercitare la forza retorica digitale (Eyman, 2015) e le strutture del racconto, cioè quegli strumenti che consentono di declinare il sé sui modelli comunicativi (e social) più attuali, di renderli immediatamente condivisi e, a loro volta, replicabili. È il caso, per esempio, dei principali Youtubers e Influencers della rete che riescono ad avvicinare milioni di fan al loro ‘se stesso-oggetto’, in una paradossale e curiosa riproposizione della metafora platonica della Pietra di Eraclea (cfr. *Ione*) (Denicolai, 2017). La riproposizione di modelli mediali, a loro volta modellizzanti e dunque potenzialmente generativi, rientrerebbe in quel vortice di costruzione perenne di significati *fluidi*, per nulla ancorati a un'efficacia categoriale e razionale ma piuttosto risultato di una ridondante e riflessiva idolatria del prodotto mediale che, per natura, comprenderebbe non più soltanto rappresentazioni ma, appunto, premediazioni (Grusin, 2017) e medianthropie (cioè costruzioni autoreferenziali del sé). E la simulazione incarnata di Gallese di cui si è detto sopra, oltre a essere un probabile alleato per l'apprendimento, potrebbe diventare anche uno specchio per una ulteriore adesione emotiva agli schematismi dettati dalla quotidianità tecnologica e, dunque, una potenziale riflessione di modellizzazioni da ripetere e ripercorrere all'infinito.

### 3. Una prima conclusione

L'intervento intende gettare le linee guida per una più approfondita analisi della figura del medianthropo, cioè di un nuovo essere risultato della connessione perenne e di un'azione continuamente replicabile e condivisibile sulle reti mediali. La ricerca, ora in fase embrionale e di approfondimento teorico, verrà condotta anche sul campo, con esplorazioni sul campo e attività di ricerca-azione, per comprendere se è possibile ipotizzare un graduale – ma significativo – cambiamento dei modelli di pensiero e di comportamento dell'uomo tecnologico, che risulterebbe per certi versi *addomesticato* dalla presenza continua del medium e narcisisticamente cullato nella rimediazione



costante della propria manifestazione.

## Bibliografia

- Artaud, A. (2000). *Il teatro e il suo doppio*. Torino: Einaudi.
- Artoni, A. (2005). *Il sacro dissidio. Presenza, mimesis, teatri d'Occidente*. Torino: Utet.
- Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks*. New Haven: The Yale University Press.
- Denicolai, L. (2014). Riflessioni del sé. Esistenza, identità e social network. *Media Education. Studi, ricerche, buone pratiche*, 5(2), pp. 164-181.
- Denicolai, L. (2017). Immagini e connessioni. Costruzioni di senso e di esistenza online, in Trincherò, R., Parola, A. (2017) (a cura di). *Educare ai processi e ai linguaggi dell'apprendimento*. Milano: Franco Angeli, pp. 218-237.
- Denicolai, L., Parola, A. (2017). *Scritture mediali. Riflessioni, rappresentazioni ed esperienze mediaeducative*. Milano: Mimesis.
- Eyman, D. (2015). *Digital Rethoric: Theory, Method, Practice*. Ann Arbor, MI: The University of Michigan Press.
- Gallese, V. & Guerra, M. (2015). *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*. Milano: Cortina.
- Grusin, D. (2017). *Radical mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali* (a cura di A. Maiello). Cosenza: Pellegrini.
- Lévy, P. (1999). *Collective Intelligence. Mankind's emerging world in cyberspace*. New York: Basic Books.
- Lotman, J.M. (1985). *La semiosfera*. Venezia: Marsilio.
- Malone, T. & Bernstein, M.S. (2015) (a cura di). *The Handbook of Collective Intelligence*. Cambridge-Boston: MIT Press.
- Mead, G.H. (2010). *Mente, sé e società*. Firenze: Giunti.
- Pasolini, P.P. (2000). *Empirismo eretico*. Milano: Garzanti.
- Rivoltella, P.C. (2012). *Neurodidattica. Insegnare al cervello che apprende*. Milano: Cortina.
- Rizzolatti, G. & Sinigaglia, C. (2006). *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*. Milano: Cortina.
- Sacks, O. (2011). *L'occhio della mente*. Milano: Adelphi.
- Shirky, C. (2010). *Surplus cognitivo. Creatività e generosità nell'era digitale*. Torino: Codice.
- Soffer, O. (2012). Liquid Language? On the personalization of discourse in the digital era. *New Media & Society*, 14, 1092-1110.
- Soffer, O. (2016). The Oral Paradigm and Snapchat. *Social Media & Society*, 1-4.
- Wunenburger, J.J. (1999). *Filosofia delle immagini*. Torino: Einaudi.
- Zeki, S. (2003). *La visione dall'interno. Arte cervello*. Torino: Boringhieri.