



UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore



Giovani e social media. Educare al pensiero critico e alla responsabilità

Comunicare nel mondo della scuola

Stefano Pasta – stefano.pasta@unicatt.it

CREMIT – Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla
Tecnologia

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano





1. Tre posture rispetto al digitale
2. Lo scenario postdigitale
3. La scuola in questo scenario
4. La povertà educativa digitale
5. (S)parlare nel web sociale e la risposta della cittadinanza

www.menti.com

Codice 36318513



Cittadinanza onlife?



UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore

Tre posture rispetto al digitale

Da Nativi a Cittadini digitali

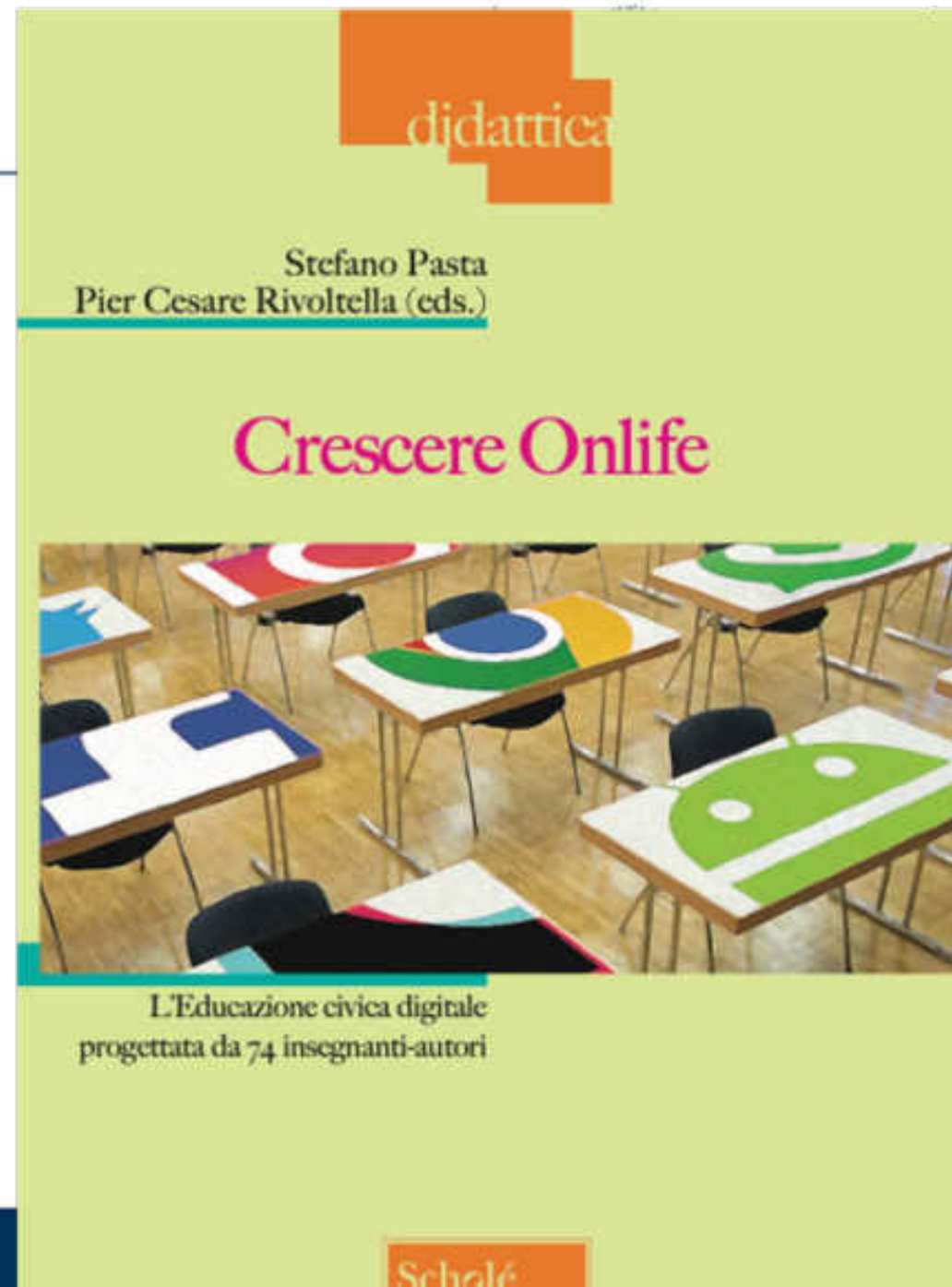
Marc Prensky

2001: Nativi digitali, Immigrati digitali

2011: Svelto/saggio digitale, Stupido digitale

La vera differenza: l'educazione, non l'età.

Spettro di comportamenti della cyberstupidity:
spamming; flame; stalking; cyberbullying;
cyberharrassment; sexting.



I media digitali mixano

Prosumer

=

Producer + Consumer



Educare lo Spettatore

Logiche dei media digitali:

- Partecipative
- Inclusive
- Creative



<https://www.youtube.com/watch?v=-1G23IGx2FE>

Superare la polarizzazione semplificatoria
apocalittici/integrati: siamo “*spettatori*”

Atteggiamenti contrapposti:
una polarizzazione che semplifica

-Preoccupazione vs Fascinazione

-Rifiuto vs Assimilazione

-Passato vs Futuro



Costosissime
apparecchiature
che fanno
perdere
ogni contatto
con l'ambiente
circostante.
I riflessi
sociologici



Molti ragazzi contagiati dalla nuova moda

**Isolati dal mondo
con le cuffie - rock**



Superare il paradigma geografico Un dualismo superato

Online e offline non sono
mondi separati tra loro

Offline + Online = OnLife

Ibridazione continua della realtà fisica e digitale





UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore

Lo scenario postdigitale

- ONLIFE
- POSTDIGITALE
- POSTVERITA'



I media non sono **più** distinguibili da altri oggetti
INTERNET OF THINGS

“Its literal form, the technology, is already beginning to be taken for granted, and its connotation will become tomorrow’s commercial and cultural compost for new ideas. Like air and drinking water, being digital will be noticed only by its absence, not its presence» (Negroponte, 1998)

Comodità tecnologica (Alexaa, ChatGPT....): la tecnologia migra dentro gli oggetti di largo consumo, celandosi al suo interno e ibridandoli.

- **Qualcosa è finito: il tempo dei media**
- Apparati
- Comunicazione uno–a–molti
- ”Preferenza”

Infosfera

Flusso continuo di dati

Scegliere le informazioni

Renderle conoscenza



OVERLOAD INFORMATIVO – CAOS COGNITIVO



"Stunning and profound . . . a true tour-de-force."—John Seely Brown

TOO BIG TO KNOW

RETHINKING KNOWLEDGE *Now That the FACTS AREN'T*

the FACTS, EXPERTS ARE EVERYWHERE, and

the SMARTEST PERSON in the

ROOM is the ROOM

David Weinberger

LA FORZA DELLA “POSTVERITÀ” (regime discorsivo e pratiche culturali)

«Tipo di discorso relativo a o descrittivo di circostanze in cui i fatti oggettivi sono meno influenti nel formare l'opinione pubblica del ricorso all'**emozione** e alle **convinzioni personali**» (Oxford Dictionaries, 2016).

Argomentazione, caratterizzata da un forte appello all'emotività, che basandosi su **credenze** diffuse e non **su fatti verificati** tende a essere accettata come veritiera, influenzando l'opinione pubblica (Treccani, 2017).

La postverità **non nega la verità, la moltiplica e la privatizza.**

Le verità diventano tante quanto i soggetti che vogliono enunciarle, l'**esperienza diretta** legittima la presa di parola: **regime confusivo** in cui tante verità convivono senza gerarchie.

Non serve convincere, basta **confondere**, creare confusione, **minare la fiducia nelle fonti ufficiali.**

FRAMMENTAZIONE. CONDIVIDERE SAPERI e TABÙ VUOL DIRE APPARTANERE A UNA COMUNITA'

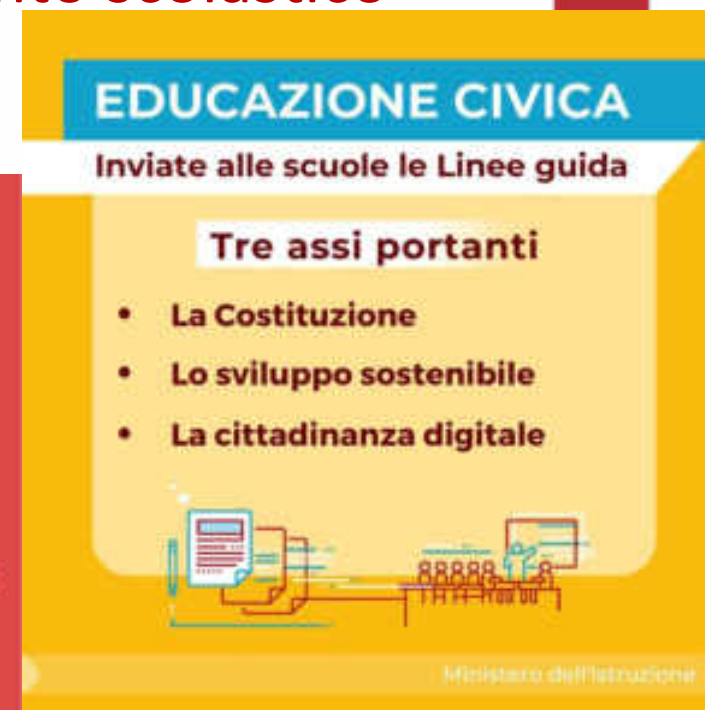


UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore

La scuola in questo scenario

Curriculum di Educazione Civica Digitale (MIUR, 2018)

Legge 20 agosto 2019 n. 92 – Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica (art. 5)



EDUCAZIONE CIVICA

Inviare alle scuole le Linee guida

Tre assi portanti

- La Costituzione
- Lo sviluppo sostenibile
- La cittadinanza digitale

Ministero dell'Istruzione

educazione
civica
DIGITALE

MEDIA EDUCATION e CURRICOLO

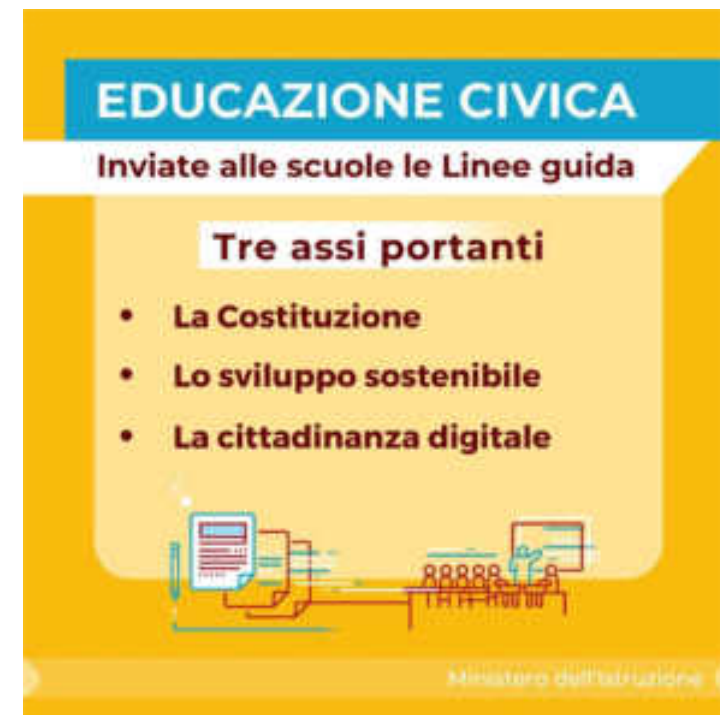
- **Modello disciplinare:** la media education è una materia come le altre, con il suo insegnante e il suo monte-ore settimanale.
- **Modello trasversale:** distribuire le competenze media-educative tra le diverse discipline del curriculum.

Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica (legge 92/2019)

UNA LUNGA STORIA NELL'ITALIA REPUBBLICANA...

- Assemblea Costituente: odg 11-12-1947
- «Programmi d'insegnamento dell'educazione civica negli istituti e scuole d'istruzione secondaria e artistica» (DPR 585/1958)
- *Pacem in Terris* (1963), *Populorum Progressio* (1967)
- «Un'altra materia che voi non fate e che io saprei è l'educazione civica. Qualche professore si difende, dicendo che la insegna sottintesa dentro le altre materie. Se fosse vero, sarebbe troppo bello. Allora se sa questo sistema, che è quello giusto, perché non fate tutte le materie così, in un edificio ben connesso dove tutto si fonde e si rinnova?» (L. Milani, 1967, p. 123)
- 1979: Programmi della scuola media del 1979 (min. Pedini) l'educazione civica fu definita «specifica materia d'insegnamento, esplicitamente prevista dal piano di studi».
-
- Continuo dibattito tra curricolare e disciplinare

FINO ALLA LEGGE 92/2019





INTERNET E IL CAMBIAMENTO IN CORSO

Architettura, Diritti, Ecologia



EDUCAZIONE AI MEDIA

Orientarsi e comportarsi in una società mediatizzata



EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione



QUANTIFICAZIONE E COMPUTAZIONE: DATI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Capirne il ruolo, il valore, i rischi, le implicazioni



CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale

Cittadinanza onlife:

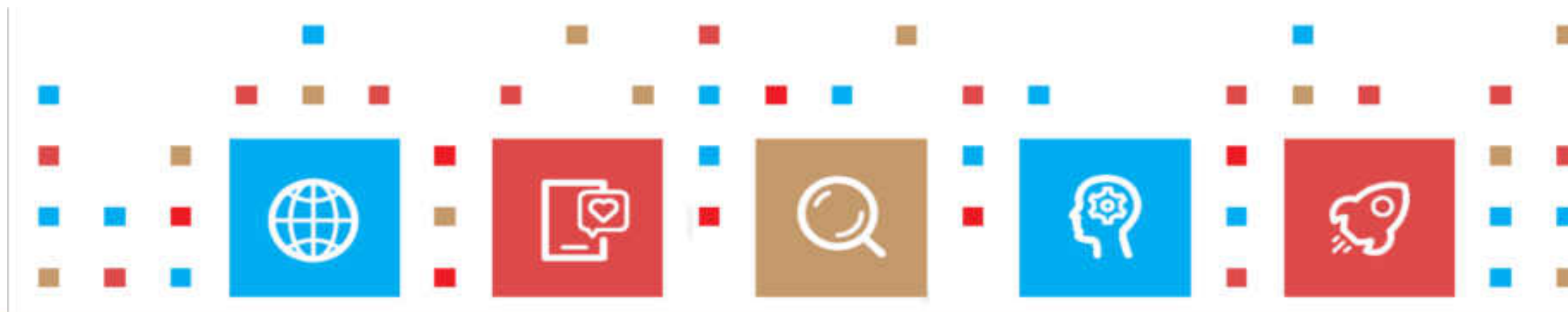
- rifiuta un approccio neofunzionalista di «adattamento sociale» al digitale;
- ripensamento del digitale a scuola attorno all'educazione allo spirito critico e alla responsabilità;
- Approccio segmentato tradisce la “vocazione di cittadinanza” della competenza digitale (Buckingham, 2020)

Curriculum di Educazione Civica Digitale (MIUR, 2018)

Le scuole, nell'inserire concetti e tematiche contenute nel syllabo all'interno del proprio Piano Triennale per l'Offerta Formativa (PTOF), dovranno tenere conto di tutte le aree del syllabo, ma avranno piena libertà nella costruzione dei curricoli verticali ad esso associati.

- + **SPIRITO CRITICO**: condizione per governare il cambiamento
- + **RESPONSABILITA'**: considerare gli effetti, consapevolezza e competenze

Cfr. <https://www.generazioniconnesse.it/>





INTERNET e il CAMBIAMENTO IN CORSO

Passaggio da società dell'informazione a **società informazionale** (Floridi, 2017)
(le informazioni costituiscono la realtà, datificazione e società dei dati).

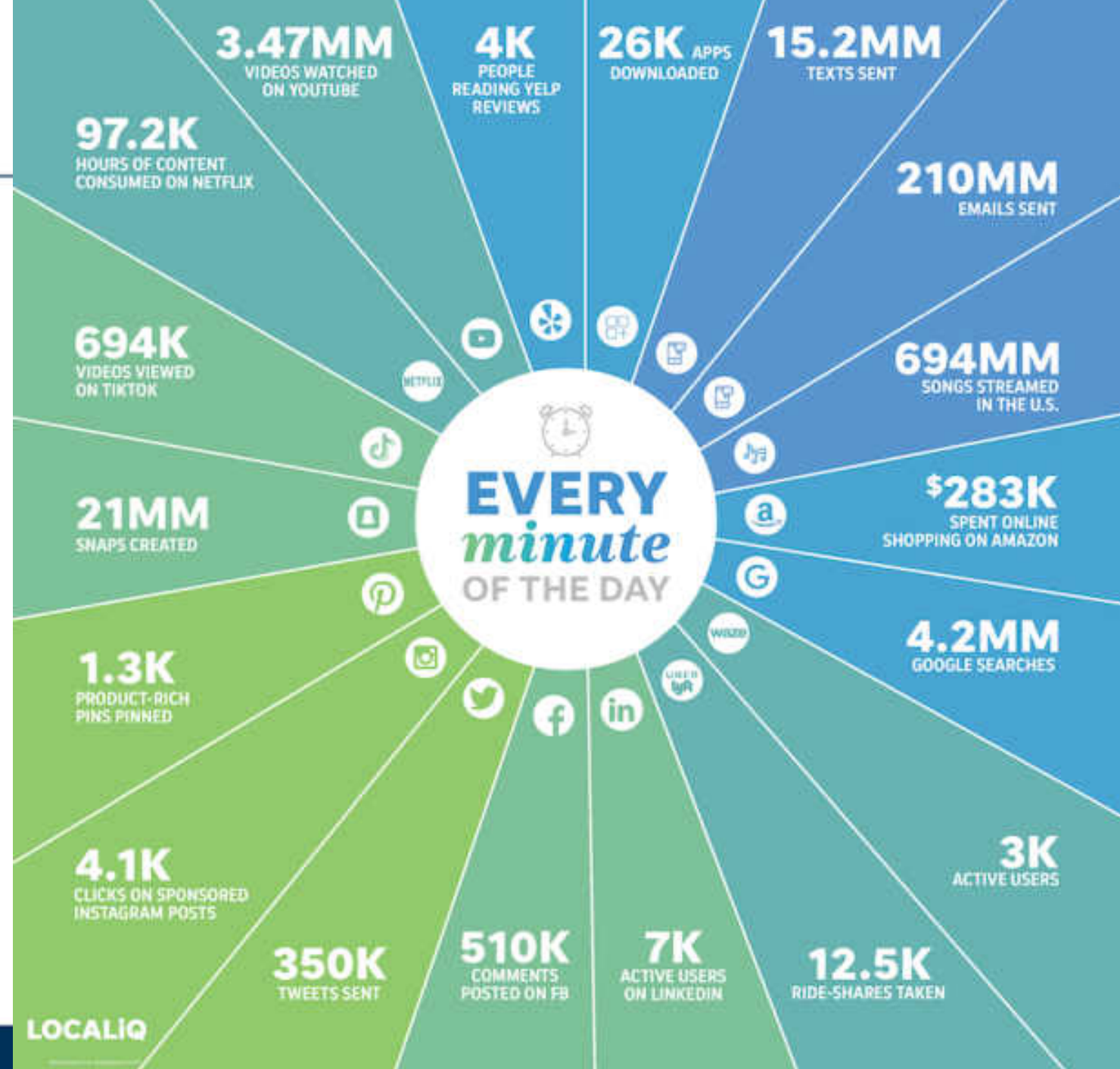
Come cambiano organizzazioni, lavoro e professioni e quindi i concetti di moneta e mercati al tempo della Rete?

Come cambiano libertà di espressione, partecipazione e funzionamento della democrazia?



SOCIAL WEB E SELEZIONE DELLE FONTI

- *Euristica: pensieri veloci e lenti, apprendimento per mera esposizione*
- Sovraccarico informative della “plenitudine digitale”





EDUCAZIONE AI MEDIA.

Orientarsi e comportarsi in una società mediatizzata

- La dimensione dell'individuo: identità e rappresentazione (identità digitale, privacy, tracce digitali, web reputation)
- La dimensione della socialità: (comunicazione, Parole O_stili, trolling, hate speech, cyberbullismo, cyberstupidity)
- Il tempo: costruire una dieta mediale?





EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE.

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione

- Cercare, decodificare e utilizzare consapevolmente e criticamente l'informazione
- Fonti (autorialità e questioni normative)

NUOVO ECOSISTEMA DELLA PRODUZIONE E DELLA DISTRIBUZIONE:

- Garantire qualità dell'informazione (fact-checking)
- Meccanismi di produzione
- Filter bubble



Nuovi canoni di AUCTORITAS

MODALITA' di SELEZIONE DELLE FONTI

- Scrivo le parole chiave in Internet e **ad intuito** scelgo la più adeguata (34,7%)
- Scrivo tutte le parole di ricerca in un motore di ricerca come Google, sfoglio i primi risultati e seleziono quello che credo sia migliore” (25,2%)
- Uso più di uno strumento di ricerca e, infine, confronto e valuto le informazioni che ho trovato per scegliere quella che più si adatta ai miei obiettivi
- Eseguo la ricerca considerando i miei obiettivi e gli strumenti disponibili, scelgo i termini o le parole chiave, evitando ambiguità (10,2%)
- Valuto le risposte, considerando chi ha creato il sito, chi ci scrive, le date di aggiornamento, confrontando i risultati e infine, seleziono la risposta che meglio si adatta agli obiettivi del mio lavoro (7,7%)
- Decido dove cercare utilizzando vari motori di ricerca e facendo una ricerca in profondità (non mi accontento dei primi risultati) (6,3%)
- Mi rivolgo ai contatti nei social che penso possano aiutarmi nella ricerca (1,6%)

(Ferrari, Pasta, 2023)



Check & Design

DIGITAL INFORMATION LITERACY AND
COLLABORATIVE LEARNING AT SCHOOL

Quando fai una ricerca con un motore di ricerca, come scegli la fonte?

- Quella che sembra più seria per veste grafica (24,5%)
- Quella che sempre più seria per come è scritta (16,6%)
- Con la verifica della fonte (15%)
- La prima che appare (14,4%)
- A caso (10,3%)
- Vedo i commenti sotto la notizia (9,4%)
- E' pubblicata/condiviso da un sito che conosco (7,3%)
- E' pubblicata/condiviso da una persona che conosco (2,6%)

(Progetto “Check&Design” – Ferrari, Pasta, 2023)



Check & Design

DIGITAL INFORMATION LITERACY AND
COLLABORATIVE LEARNING AT SCHOOL

Camere di eco – Bolle filtro

Se scrivo “Milan” su Google, il motore di ricerca mi propone tante risposte. Le prime che vedo:

- *Sono sempre le stesse per tutti.*
- *Possono essere diverse per ogni persona, perché Google ti risponde tenendo conto di quello che hai già cercato e dei tuoi gusti (per esempio cambia se tifi Inter o Milan). (*45,9%)*
- *È un ordine casuale, che ogni settimana cambia.*
- *Dipende se il capo di Google Italia tifa Milan o un'altra squadra.*

(Marangi, Pasta, Rivoltella, 2022)

CONNESSIONI DIGITALI

QUANTIFICAZIONE e COMPUTAZIONE: DATI e INTELLIGENZA ARTIFICIALE.

Capirne il ruolo, il valore, i rischi, le implicazioni

- Cosa è un dato, big data
- Descrivere, classificare, raccogliere (produzione, archiviazione, ordinamento e processing)
- Estrazione di significato dei dati (data journalism, infografiche)
- Legame tra problemi e algoritmi (pensiero computazionale)
- Sicurezza e fiducia in Rete.



CULTURA e CREATIVITA' DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale

- Media digitali non sono solo strumenti, anche oggetti culturali.
- Multimedialità, interattività, ipertestualità e interfaccia
- Digital storytelling
- Ergonomia cognitiva, usabilità e tecniche di rappresentazione delle informazioni
- Videogiochi, nuovi ambienti di realtà virtuale, mixed reality e realtà aumentata



Nemmeno con un click

Ragazze e odio online

a cura di
Stefano Pasta e Milena Santerini



VIOLE-LAB
Laboratorio Pedagogico
sulle Violenze di Genere

FrancoAngeli

Viol•E. Studi pedagogici su violenza e educazione

Vincenzo Corrado - Stefano Pasta (eds.)



Intelligenza artificiale e sapienza del cuore

Commenti al
Messaggio di Papa Francesco
58ª Giornata mondiale delle comunicazioni sociali

Scholé



STEFANO PASTA

Razzismi 2.0

Analisi socio-educativa dell'odio online



Scholé

didattica

Stefano Pasta
Pier Cesare Rivoltella (eds.)

Crescere Onlife



L'Educazione civica digitale
progettata da 74 insegnanti-autori

Scholé

Studenti musulmani a scuola

Pluralismo, religioni e intercultura

A cura di Antonio Cuciniello e Stefano Pasta

Prefazione di Milena Santerini



Carocci editore

Stefano Pasta

stefano.pasta@unicatt.it

CREMIT

Università Cattolica del Sacro
Cuore di Milano



**SEGUICI SUI NOSTRI
CANALI SOCIAL!**

Cremit CremitTW _cremit_ CREMIT



cremit@gmail.com
www.cremit.it/newsletter/


CREMIT
Centro di Ricerca sull'educazione ai Media
all'Innovazione e alla Tecnologia