

Editoriale

GIANNA CAPPELLO, MARIA RANIERI

Questo numero si presenta come una miscellanea, raccogliendo contributi su argomenti diversi che spaziano da lavori di carattere concettuale a studi di taglio empirico e buone pratiche. La sezione degli articoli scientifici si apre con uno scritto di Juliana Raffaghelli dal titolo *Pathways for Social Justice in the Datafied Society: Reconsidering the educational*, nel quale l'autrice propone una riflessione critica intorno al ruolo dell'educazione come risposta alle ingiustizie generate dai processi di datafication. Nell'analisi emerge come l'istruzione e l'educazione possano svolgere una funzione importante solo allargando l'orizzonte della prassi formativa, ossia accrescendo la conoscenza e la critica verso le infrastrutture digitali, al di là delle competenze tecnologiche, per favorire posizioni anti-egemoniche come mezzi per costruire nuovi contesti di giustizia dei dati, e quindi di giustizia sociale.

Il secondo contributo, intitolato *Digitization of empathy: vital subsumption and digitization of the person*, reca la firma di Vincenzo Auriemma, il quale guarda alle emozioni attraverso le lenti della digitalizzazione, osservando come subiscano trasformazioni che oscillano dall'attenuazione dell'empatia al feticismo della stessa, a cui si affianca – in mancanza di capacità critica di analisi dei media – il rischio di una sussunzione della vita all'interno di un "mondo-altro", virtuale ma sovrapposto al reale.

Formare gli studenti universitari alla Cittadinanza Digitale è il titolo del lavoro di Elif Gulbay, Ylenia Falzone e Rosario Emanuele Bonaventura, che presentano la traduzione e l'adattamento italiano di due scale per la misurazione della cittadinanza digitale: lo strumento è stato poi somministrato ad un campione di studenti universitari con risultati indicativi, da un lato, di buoni livelli di cittadinanza digitale in termini di rispetto e educazione per se stessi e per gli altri, dall'altra, livelli più bassi nella partecipazione e collaborazione su aspetti culturali, sociali, politici ed economici.

Margherita Di Stasio, Beatrice Donati e Matteo Bianchini sono gli autori del quarto contributo intitolato *How teacher training on analytic philosophy can help schools in developing a decommodified interpretation of coding activities*, dove gli autori sostengono come una formazione logica e filosofica possa favorire una visione de-mercificata della coding e del pensiero computazionale; alla luce di questo assunto, hanno sviluppato una percorso formativo rivolto ad insegnanti, i cui risultati vengono illustrati e discussi in questo lavoro.

Il quinto contributo, firmato da Beatrice Mioti e Daniela Bagattini, si intitola *Before and after the Lockdown: an analysis of the impressions of students and teachers involved in an Educational Robotics project*. Qui, il periodo di lockdown continua ad essere oggetto di studio e riflessione; in particolare, gli autori presentano i risultati di un progetto di formazione su coding e robotica realizzato a scuola durante la pandemia di Covid-19, da cui emerge che gli studenti partecipanti hanno riscontrato un miglioramento nel loro rapporto con la scienza e la matematica come pure una maggiore spinta motivazionale.

Anche l'articolo di Antonella Mascio, Cosimo Marco Scarcelli e Martina D'Ariano, dal titolo *Fra i banchi di... casa. Il punto di vista dei giovani sulla didattica a distanza nei giorni del lockdown*, si focalizza sul periodo pandemico e la didattica, con uno studio empirico teso a rilevare le trasformazioni delle routine degli studenti e delle studentesse della scuola di secondo grado e dell'università, considerando in particolare il ruolo dei media digitali; il dato interessante che emerge da questa ricerca riguarda il fatto che durante il lockdown siano state messe in atto da parte degli studenti tattiche di resistenza e ri-significazione degli spazi domestici per rispondere a una situazione inedita e inaspettata.

Marco Ciziceno è l'autore del settimo contributo, *Dal game-based learning ai serious games: alcune prospettive per l'apprendimento mediato dalla tecnologia*

digitale, dove l'attenzione è posta sul game-based learning; più specificamente, il contributo propone una riflessione sui serious game prospettando nuovi possibili sviluppi in contesti educativi e professionali.

Chiude la sezione degli articoli scientifici l'articolo di Alessandra La Marca, Federica Martino, Cristina Zuccaro dal titolo *Formazione Service e-Learning: esperienza media-educativa*. In questo lavoro, le autrici presentano una originale esperienza di Service Learning in ambito accademico: l'esperienza è stata realizzata in uno dei quartieri più a rischio della città di Palermo, Ballarò-Albergheria, coinvolgendo gli studenti e le studentesse di Scienze della Formazione Primaria (LM-85bis) dell'Università di Palermo, che hanno potuto esprimersi ed agire attraverso attività mediaeducative specifiche in un contesto difficile per promuovere partecipazione e apprendimento.

La sezione dedicata alle buone pratiche raccoglie quattro contributi. Il primo intitolato *La formazione audiovisiva a distanza in ambito scolastico durante il periodo pandemico* è di Stefano D'Antuono, Mauro Mola, Edoardo Nepote, Alberto Parola. L'articolo presenta le sfide e i risultati di una esperienza educativa orientata alla scrittura e realizzazione audiovisiva nel periodo di transizione dalla didattica in presenza alla didattica a distanza: viene illustrato il modo in cui l'attività didattica è stata riconfigurata insieme ai principali risultati.

Segue il contributo di Oriana D'Anna in *Ambienti innovativi di apprendimento. Media Education e Digital Storytelling nella pratica didattica e nella formazione dei docenti in prospettiva inclusiva*. L'autrice analizza diversi approcci operativi all'impiego della metodologia del *Digital Storytelling* (DST) per la didattica e la formazione iniziale dei docenti in prospettiva inclusiva ricavandone indicazioni e suggerimenti per la pratica.

Il terzo articolo è dedicato ad un social media sempre più popolare, TikTok: le autrici sono Giulia Andronico, Giorgia Rita De Franches e Antonella Leone e il titolo del lavoro è *Un percorso didattico con TikTok nel contesto universitario*, dove viene documentata un'esperienza realizzata all'università per esplorare le percezioni gli studenti in merito all'utilizzo di TikTok per la pratica didattica.

Infine, Antigoni Themistokleous firma il contributo *Media Education for Children in Cyprus: Educating pupils to critically read advertisements*, che presenta il progetto Media Literacy Experiential Workshop realizzato dall'Autorità Radio Televisiva di Cipro (CRTA): il workshop, rivolto a bambini, ha per oggetto l'analisi critica del linguaggio della pubblicità e, più in generale, la decodifica dei testi mediali.

A conclusione del numero troviamo una recensione firmata da Giulia Cuzzo sul volume di Maria Ranieri dal titolo *Competenze digitali per insegnare. Modelli e proposte operative* (Carocci, 2022).