

Editoriale

MARIA RANIERI, GIANNA CAPPELLO

Questo numero include sette contributi, di cui cinque articoli scientifici e due buone pratiche, che spaziano dall'educazione ai media e alla cittadinanza digitale, alla disinformazione, alle rappresentazioni culturali nei media, fino alle applicazioni pedagogiche dell'intelligenza artificiale e alla place-based education.

Il contributo di Nicola Bruno e Annamaria De Santis – *Rimediare il prebunking nella pratica: potenziare le competenze degli insegnanti per la valutazione delle fonti digitali e il riconoscimento della disinformazione* – analizza il tema della disinformazione nell'odierno ambiente digitale, concentrandosi sul ruolo della formazione degli insegnanti come leva strategica per il rafforzamento della cittadinanza digitale. Attraverso la valutazione di un programma nazionale di formazione alla media literacy, l'articolo esamina l'efficacia di un approccio di “prebunking rimediato” nel potenziare le competenze di valutazione delle fonti digitali e di riconoscimento dei contenuti manipolati. I risultati mostrano miglioramenti significativi nelle capacità analitiche e argomentative dei docenti, in particolare nell'ambito della visual literacy, evidenziando il valore di metodologie formative attive e collaborative. Il contributo si chiude offrendo indicazioni rilevanti per la progettazione di percorsi di sviluppo professionale basati su evidenze, orientati al contrasto della disinformazione e all'educazione civica digitale.

Lo studio di Brunella Fiore e Chiara Bruttomesso – *Social media, potere e controllo: affrontare la violenza di genere digitale tra gli adolescenti* – affronta il tema della violenza di genere digitale tra gli adolescenti, analizzando il ruolo delle piattaforme digitali nella normalizzazione di pratiche di controllo, abuso e aggressione simbolica all'interno delle relazioni giovanili. Attraverso un disegno di ricerca a metodi misti, lo studio restituisce una lettura articolata delle percezioni, delle esperienze e delle strategie interpretative adottate da ragazze e ragazzi sedicenni in relazione a fenomeni quali cyberstalking, sextortion, condivisione non consensuale di immagini

intime e sorveglianza digitale del partner. I risultati mettono in evidenza profonde asimmetrie di genere nella percezione della gravità degli abusi e nella loro giustificazione, contribuendo al dibattito scientifico su media education, cittadinanza digitale e prevenzione della violenza. Il contributo propone infine implicazioni rilevanti per le politiche educative e per lo sviluppo di interventi di alfabetizzazione digitale sensibili al genere, capaci di promuovere relazioni online più eque e consapevoli.

L'articolo di Claudia Lafranconi e Cristina Gaggioli, *Rappresentazioni sociali della disabilità nei videogiochi: stereotipi, narrazioni e analisi critica*, esamina criticamente le modalità attraverso cui la disabilità viene rappresentata nel medium videoludico. Inquadrando il tema nel paradigma delle rappresentazioni sociali, dei Disability Studies e della media education, le autrici analizzano il ruolo di stereotipi e dispositivi narrativi nella costruzione simbolica della disabilità. Il contributo propone due framework analitici – basati sui modelli di Aarseth e di Dunlap e Kowert – per indagare l'interazione tra gameplay, struttura ludica e profondità rappresentativa. L'applicazione dei framework a una selezione di videogiochi mette in luce la persistenza di rappresentazioni stigmatizzanti, accanto a esempi più complessi e inclusivi. Pertanto, se da un lato si sottolinea il potenziale educativo del videogioco come spazio di negoziazione culturale, dall'altro si evidenzia la necessità di sviluppare competenze critiche per una fruizione consapevole e inclusiva.

Il lavoro di Maarit Jaakkola, *Domestication of Media Literacy Theory in a Non-Western Context: Models of Media and Information Literacy (MIL) in Academic Discourse in Uzbekistan*, si focalizza sui processi di adattamento della Media and Information Literacy (MIL) nel contesto uzbeko, collocandosi nel dibattito sulla de-occidentalizzazione delle teorie sui media. Attraverso una revisione sistematica della letteratura accademica pubblicata tra il 2011 e il 2025, lo studio esamina le modalità con cui la MIL è concettualizzata da attori nazionali e

internazionali. I risultati individuano, accanto al quadro di riferimento dell'UNESCO, quattro modelli principali: value-based, sintetico-tematico, user-centred e disinformation-oriented. Tali modelli riflettono diverse finalità educative e politiche, oscillando tra approcci protettivi ed emancipativi. Nel complesso, emerge l'importanza dei processi di domesticazione concettuale per lo sviluppo di framework di MIL culturalmente rilevanti e sostenibili nei contesti non occidentali.

Nell'articolo *Precocità digitale e risultati di apprendimento: un'analisi su italiano, matematica e competenza digitale* Sofia Ercolanoni, Marco Gui e Chiara Respi esaminano il tema della precocità digitale e le sue relazioni con i risultati di apprendimento, analizzando in modo comparativo le competenze in italiano, matematica e competenza digitale. A partire dai dati INVALSI dell'anno scolastico 2024/2025 relativi a studenti del decimo grado, l'articolo indaga come l'età di primo accesso a diverse tecnologie digitali si associa agli esiti scolastici e come tali relazioni siano attraversate da disuguaglianze sociali, culturali e territoriali. I risultati mostrano che l'esposizione precoce a smartphone, applicazioni di messaggistica e social media tende a correlarsi negativamente con le competenze disciplinari, mentre emergono pattern più articolati per la competenza digitale, che appare favorita da un accesso non eccessivamente anticipato. Il contributo offre evidenze rilevanti per il dibattito sulle politiche educative e sulle strategie di educazione digitale, contribuendo alla riflessione sui divari digitali e sulle condizioni di un uso formativo delle tecnologie.

La buona pratica di Serena Marrandino – *IA e progettazione formativa: una partnership tra intelligenza artificiale e intelligenza umana* – offre alcune riflessioni teoriche e spunti operativi per l'integrazione dell'Intelligenza Artificiale nella progettazione formativa. L'articolo propone un approccio che supera la logica dell'automazione, concependo l'IA come supporto intenzionale ai processi di analisi, ideazione e decisione progettuale, in dialogo costante con l'intelligenza e la responsabilità umana. Attraverso l'illustrazione di modalità operative e scenari applicativi riferiti alle diverse fasi del modello ADDIE, il contributo mette in luce potenzialità e criticità dell'uso dell'IA generativa, evidenziando il ruolo centrale della supervisione umana nella gestione di bias, omologazione e questioni etiche. La pratica descritta si configura quindi come orientamento metodologico, offrendo indicazioni utili a docenti, formatori e professionisti della progettazione educativa interessati a un'integrazione consapevole dell'IA nei processi formativi.

Infine, l'intervento documentato da Stefano Cuomo, Gabriele Biagini e Francesco Gracci, *Designing and Experiencing Place-Based Education with Socratic AI:*

Findings from a Field Workshop, riguarda il potenziale dell'intelligenza artificiale generativa, concepita come compagno socratico, nel supportare la place-based education. Lo studio si basa su un workshop sperimentale condotto nell'ambito del progetto T-Place durante la MED Summer School 2025, che ha coinvolto 20 partecipanti impegnati nella progettazione e nell'esplorazione di itinerari educativi territoriali. Al centro dell'esperienza vi è l'app T-PLACE, progettata per sostenere il dialogo riflessivo attraverso interrogazioni guidate dall'IA e pratiche transmediali. I risultati mostrano che l'interazione socratica con l'IA favorisce l'esplicitazione delle conoscenze implicite e processi di metariflessione, mentre la produzione di artefatti transmediali rafforza l'apprendimento collaborativo. In conclusione, l'articolo evidenzia come l'uso dialogico dell'IA possa arricchire l'educazione al territorio, pur segnalando la necessità di ulteriori sviluppi tecnici e sperimentazioni su scala più ampia.