

Editoriale

GIANNA CAPPELLO, MARIA RANIERI

Questo numero include 7 contributi scientifici che spaziano dall'educazione ai media per l'infanzia, alle memorie coloniali sulle piattaforme digitali, fino all'analisi critica dei videogiochi in prospettiva queer e all'intelligenza artificiale, oltre a una buona pratica.

Il contributo di Andrea Nardi – *When Stories Go Digital: Designing Children's Reading for Pleasure in Digital Storybooks* – propone una revisione critica della letteratura recente sulle dimensioni pedagogiche, cognitive e di usabilità dei libri digitali per l'infanzia, con l'obiettivo di individuare criteri basati sull'evidenza per una progettazione narrativa coerente e coinvolgente. Fondandosi sulla teoria del carico cognitivo e sull'apprendimento multimediale, il contributo esamina come la personalizzazione, l'interattività e la multimedialità possano essere calibrate per sostenere la comprensione, la motivazione e il coinvolgimento narrativo, preservando al contempo il flusso immersivo della lettura. La rassegna mette in luce come le scelte progettuali plasmino l'esperienza di lettura per piacere dei bambini e le più ampie esperienze di alfabetizzazione, e ne discute il potenziale educativo, considerando i libri digitali come spazi narrativi che favoriscono l'autorialità e l'agency narrativa. Il contributo si chiude offrendo orientamenti pedagogicamente fondati per educatori, insegnanti e genitori nella selezione e nell'uso dei libri digitali in modalità adeguate allo sviluppo.

Il lavoro di Micol Meghnagi e Camilla Folena – *Who Gets to Teach the Past? Colonial Narratives, Pedagogical Authority, and Platformized Vernacular Memories* – esamina le modalità con cui il colonialismo italiano viene narrato nei formati brevi su TikTok, sostenendo che tali narrazioni intervengono nella memoria pubblica e nella formazione identitaria. Situando il caso italiano nel più ampio progetto imperiale europeo e nelle sue ricadute contemporanee, l'articolo collega il discorso sulle piattaforme a traiettorie più lunghe di ricordo selettivo e alla marginalizzazione del colonialismo nella trasmissione

educativa. Sul piano metodologico, lo studio si avvale di un'analisi qualitativa del contenuto di quaranta video TikTok per ricostruire i repertori interpretativi attraverso cui il nesso tra colonialismo e scuola diventa enunciabile nei pubblici digitali quotidiani. Emergono due tendenze: una corrente critica che mette in discussione i silenzi curriculari e la sanitizzazione della violenza coloniale nell'insegnamento scolastico, e una lotta simbolica in atto attorno ai confini culturali e storici dell'identità italiana. L'articolo argomenta che le piattaforme di contenuti brevi operano come arene di disputa mnemonica in cui l'autorità storica, l'identità nazionale e la legittimità educativa vengono negoziate in tempo reale.

Lo studio di Giulia Fiorentini, Daniela Paoletti, Benedetta Ragni, Martina Maiolatesi e Simona De Stasio – *Lettura dialogica e lettura digitale nei servizi 0-6: conoscenze, disposizioni e percezioni degli educatori e degli insegnanti della scuola dell'infanzia* – affronta il tema della lettura dialogica nei servizi educativi per la prima infanzia, indagando come la diffusione dei dispositivi digitali abbia introdotto nuove forme di lettura dialogica mediata dalla tecnologia. Lo studio esplorativo, condotto con 36 educatori e insegnanti attraverso un approccio misto, analizza l'uso della lettura dialogica, le percezioni dei suoi effetti sullo sviluppo del bambino, nonché le rappresentazioni e le competenze legate all'impiego di albi illustrati digitali nei contesti educativi per la prima infanzia. I risultati indicano un uso frequente della lettura dialogica e una valutazione generalmente positiva dei suoi effetti. Maggiori competenze digitali e atteggiamenti professionali più positivi si associano a una maggiore disponibilità a integrare le tecnologie digitali in modo educativo e inclusivo. L'analisi qualitativa evidenzia posizioni ambivalenti, con benefici percepiti e timori legati all'esposizione precoce. Nel complesso, la lettura dialogica digitale emerge come una risorsa potenziale, purché sostenuta da intenzionalità pedagogica e da una formazione mirata.

Il contributo di Marika Mascitti, Salvatore Messina e Alessandro Soriani – *Oltre la rappresentazione: la griglia Q.U.A.K.E. per l'analisi queer-intersezionale dei videogiochi* – propone uno strumento ermeneutico e pedagogico per l'analisi critica dei videogiochi nei percorsi educativi, collocando i game studies in una prospettiva queer, transfemminista e intersezionale. A partire dai dati sulla crescente diversificazione delle comunità di giocatori e delle strutture industriali, lo studio riconosce tanto l'aumento della visibilità delle identità marginalizzate quanto la persistenza di disuguaglianze strutturali nella rappresentazione e nella produzione dei media. Integrando contributi della Critical Media Education con il framework della Queer Media Education, l'articolo riformula la game literacy come competenza politica, etica e affettiva, capace non solo di comprendere le meccaniche e le narrazioni di gioco, ma anche di interrogare criticamente in che modo i videogiochi contribuiscano alla costruzione di identità e alla distribuzione del potere. A tal fine, viene elaborata una griglia analitica articolata nelle dimensioni Q.U.A.K.E. (*Queer, Underground/Unlearning, Affective, Knowledge, Emancipatory*), concepita per fornire a educatori e ricercatori uno strumento per interrogare i modi in cui i videogiochi incarnano o sfidano logiche egemoniche, ponendo cura, giustizia e comunità come valori fondanti del design e della cittadinanza digitale trasformativa.

Il lavoro di Elena Sgobba e Antonia Francesca Scardigno – *Spectatorship, Bodies and Digital Hate: Observing Online Hate Speech and Its Implications for Media Education* – indaga l'hate speech online spostando il fuoco analitico dai perpetratori e dalle vittime alla figura dello spettatore digitale, inteso come posizione critica ma spesso passiva nelle interazioni mediate dalle piattaforme. Lo studio, che si avvale di un approccio misto – un'indagine valutativa somministrata a utenti italiani dei social media e la Nominal Group Technique con un panel di esperti – rivela un'elevata esposizione all'hate speech, una diffusa non-intervenzionalità e la presenza di meccanismi di disimpegno morale, tra cui la diffusione di responsabilità e la disumanizzazione della vittima. Il contributo situa queste dinamiche in un quadro di media education orientato alla responsabilità, alla consapevolezza emotiva e alla cittadinanza digitale attiva, sostenendo la necessità di superare approcci meramente protettivi a favore di competenze critiche, etiche e partecipative capaci di contrastare la normalizzazione del discorso d'odio negli spazi pubblici digitali.

Lo studio di Maria Ranieri, Gabriele Biagini, Stefano Cuomo e Joséphine Christmann – *Enhancing AI Literacy in Education: A Multi-Country Pre-Post Quasi-Experimental Evaluation Study* – esamina l'efficacia di inter-

venti formativi mirati per lo sviluppo dell'AI literacy tra educatori di Romania, Francia e Finlandia, nell'ambito del progetto europeo TADAM (Tools & Awareness about Disinformation, Algorithms & Media). Attraverso un disegno quasi-sperimentale pre-post con gruppi indipendenti, lo studio valuta la preparazione percepita degli educatori su quattro dimensioni: promozione dell'AI literacy, sviluppo della conoscenza locale, facilitazione della formazione e networking tra stakeholder. I dati, raccolti prima e dopo la partecipazione a 12 workshop nei tre contesti nazionali, mostrano che i partecipanti valutati dopo i workshop riportano livelli di preparazione significativamente più elevati, con effetti di entità medio-grande e grande in tutte le dimensioni esaminate. I risultati suggeriscono che modelli formativi basati sulle competenze, centrati sull'apprendimento attivo, sulla co-progettazione e sull'adattamento contestuale, possono essere associati a un sostanziale miglioramento della preparazione percepita degli insegnanti in ambiti tecnologici emergenti.

Il contributo di Davide Bennato – *Synthetic Lovers: A Framework for Understanding Artificial Intimacy* – esplora il panorama in rapida evoluzione dell'intimità artificiale attraverso il framework "Synthetic Lovers", un modello sociologico tripartito che articola le nozioni di intimità digitale, sintetica e virtuale. Analizzando casi contemporanei – dal coinvolgimento emotivo con i modelli linguistici di grandi dimensioni ai matrimoni con personas dell'IA – il contributo sostiene che queste relazioni non sono mere anomalie tecnologiche, ma sintomi di una più ampia trasformazione nell'organizzazione sociale dell'intimità. Il framework integra pilastri teorici quali l'interazione parasociale, la teoria antropologica dell'animismo e l'economia politica della piattaforma. Vengono esaminati meccanismi culturali chiave – tra cui il "male gaze", l'"effetto Eliza" e il "Proteus effect" – per comprendere come desiderio e soggettività vengano rimediati negli ambienti digitali. Sul piano educativo, il contributo sottolinea come le forme di intimità artificiale pongano sfide inedite alla media education: dalla necessità di sviluppare competenze critiche per riconoscere le logiche commerciali e di design che strutturano le interazioni affettive con IA, alla formazione di una consapevolezza emotiva capace di distinguere il supporto relazionale autentico dalla simulazione algoritmica.

La buona pratica presentata da Stefania Badiglio e Luciano Seta – *Generative AI in the Classroom: A TPACK-Based Instructional Pathway in Behavioral Economics* – descrive un percorso didattico sperimentale, sviluppato nell'ambito di un'attività di formazione scuola-lavoro (FSL, ex PCTO) su economia comportamentale e intelligenza artificiale generativa, rivolto a studenti

degli ultimi anni delle scuole secondarie di secondo grado. Fondandosi sul framework TPACK, il contributo esamina le specifiche affordance delle GenAI – in particolare l’interfaccia linguistica e la tendenza all’antropomorfizzazione – per argomentare la necessità di ripensare i compiti tradizionalmente assegnati in ambito scolastico, spostando il focus verso attività di interpretazione, argomentazione e riflessione critica. Attraverso giochi economici classici – il gioco dell’ultimatum, il trust game e il gioco dei beni pubblici – gli studenti sono guidati a confrontare il proprio comportamento con quello delle GenAI, riflettendo sui bias umani e artificiali e sui limiti della razionalità di entrambi. Lo strumento tecnologico diventa così oggetto di indagine critica, integrando in modo intenzionale “GenAI in Education” e “GenAI literacy” in un’esperienza formativa coerente e trasferibile.