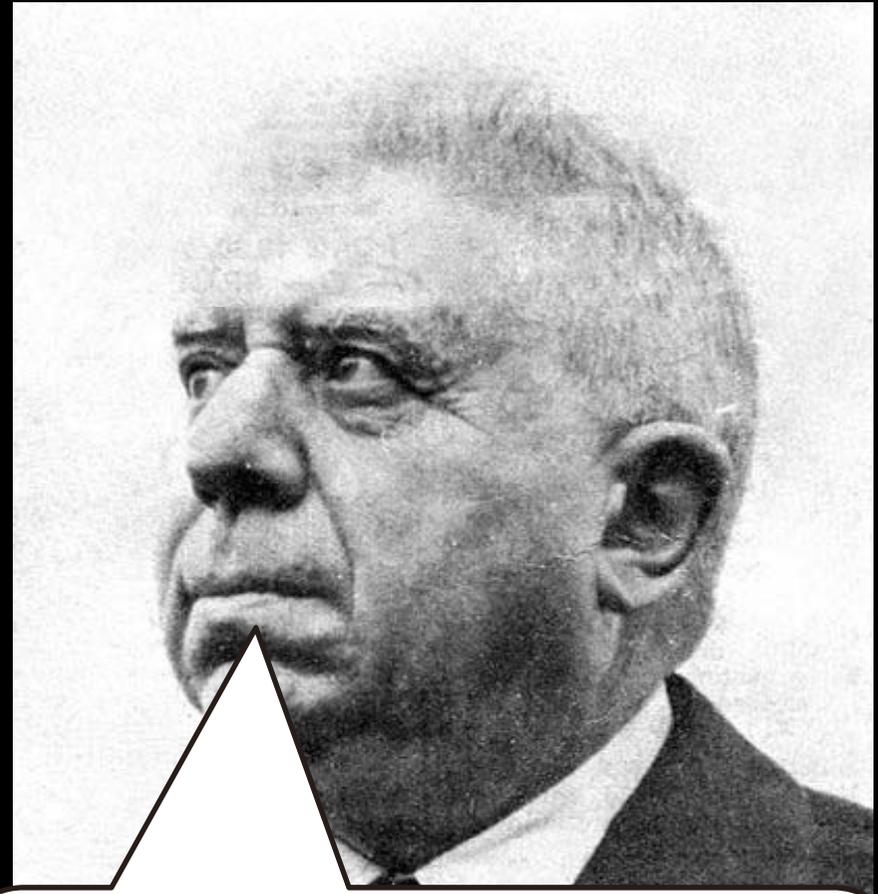


Ambienti di
apprendimento
fluidi e cultura
solida: conflitto,
dilemma o
sfida?

Federica
Scarrione
Liceo
Galilei
Voghera
(PV)



Apocalittici e
integrati...



Adottando il sistema delle sequenze e del montaggio il fumetto ha creato un tipo di espressione che quando non è rozzo può raggiungere sottigliezze accessibili solo a chi disponga di un certo genere di cultura e di preparazione

Dalla comunicazione alla tecnologia

Prospettive utopiche	Prospettive distopiche
Le tecnologie informatiche, basate sul calcolo elettronico, possiedono intrinsecamente la proprietà di diffondere la democrazia. Internet e il web sono mondi autonomi dotati di per sé di una struttura e di principi fondanti democratici.	Le tecnologie informatiche, basate sul calcolo elettronico, possiedono intrinsecamente la proprietà di diffondere anti-democrazia. Internet e il web sono mondi autonomi dotati di per sé di una struttura e di principi fondanti antidemocratici.
Le tecnologie informatiche sono di per sé neutrali, ma inevitabilmente finiscono per rendere più neutrali le forze che su scala mondiale creano, trasferiscono, diffondono informazione.	Le tecnologie informatiche sono di per sé neutrali, ma inevitabilmente finiscono per favorire forze anti democratiche (la proprietà di hardware e software equivale a un controllo antidemocratico).
La Cyber-politica svolge essenzialmente un compito pragmatico e strumentale in ordine all'estendere il più possibile l'accesso del pubblico all'hardware e al software thought to exhaustively define the technology in question.	La Cyber-politica porta agli estremi gli effetti antidemocratici della tecnologia.

[Hand and Sandywell (2002), tradotto da me al volo, spero non troppo male]

Dalla tecnologia al suo uso didattico

Il digitale a scuola peggiora l'apprendimento?

colonialismo
tecnologie
digitale

Apprendere (con e senza le tecnologie) un blog per il disordine necessario

BLOG DI GIANNI MARCONATO

Cerca:

<http://www.giannimarconato.it/2013/05/il-digitale-a-scuola-peggiora-lapprendimento/>

Cultura-Domenica ▸ Archivio

Mal di scuola digitale

Roberto Casali 12 maggio 2013

Tweet 41 Consiglia 156 +1 2 My24

Il colonialismo digitale è un'ideologia che si riassume in un semplice principio, un condizionale. Si può, quindi tu devi. Se è possibile che una certa cosa o attività migri verso il digitale, allora deve migrare. I coloni digitali si adoperano per introdurre le nuove tecnologie in ogni settore della vita delle persone, dalla lettura al gioco, dal supporto alla decisione all'insegnamento, dalla comunicazione alla pianificazione, dalla costruzione di oggetti all'analisi medica; la tesi colonialista è data per scontata dai coloni, che ne apprezzano la semplicità: è assolutamente generale, dato che si applica a qualsiasi cosa o attività in modo indifferenziato. Facile da ricordare, difficile da contrastare. Chi si oppone al colono digitale viene rapidamente incasellato nella categoria dei luddisti, dei distruttori di macchine, di quelli che non sanno stare al passo con i tempi. Il dibattito, secondo i coloni, non dovrebbe neanche iniziare.

RADIO 24 - 2024

Scuola digitale

Intervista a Dianora Bardi

Puntata del 06-04-2013

IMPARA DIGITALE



AE9FD34C.htm

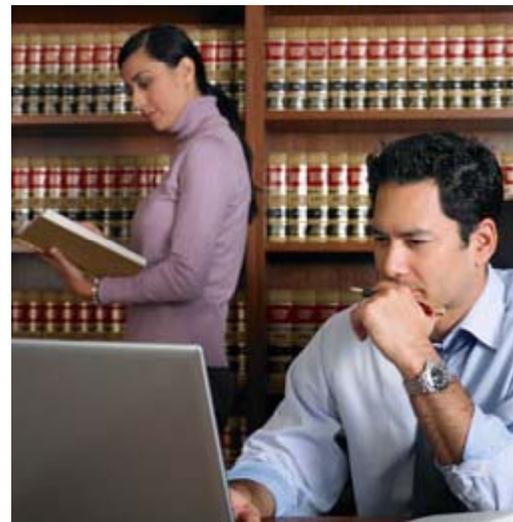
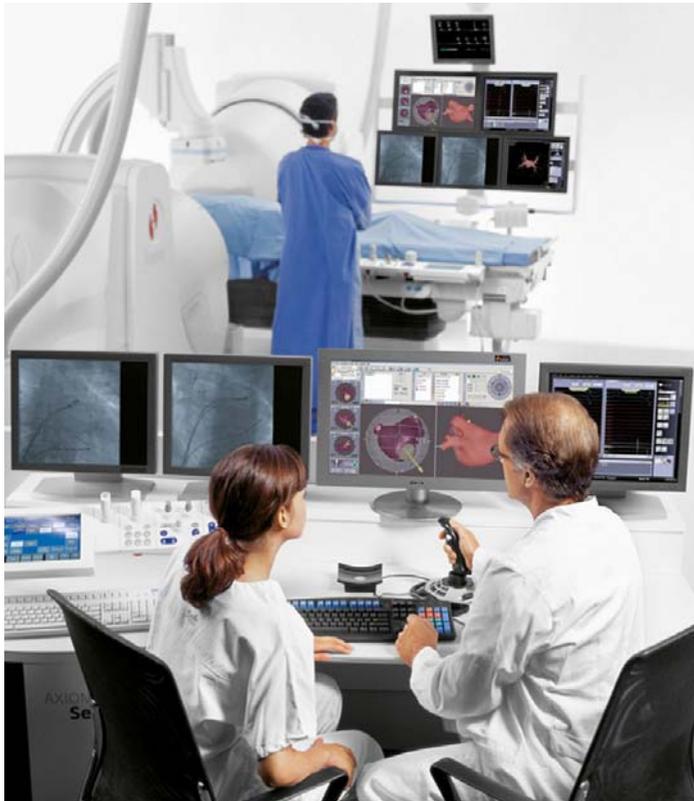
<http://www.ilsole24ore.com/art/cultura/2013-05-12/scuola-digitale-082823.shtml?uuid=AbXBuAvH>

Il foglio del come... Anzi, I FOGLI



Il mondo fuori dalla scuola

Tutti contiamo sulla GMA
(Google Memory Assistant)





Le abitudini digitali dei giovani

<http://www.ninjamarketing.it/2011/08/18/come-gli-studenti-utilizzano-la-tecnologia-e-le-apps-infografica/>

E in Italia? Studi di Paolo Ferri:
Digital learning, Digital Kids, Nativi digitali

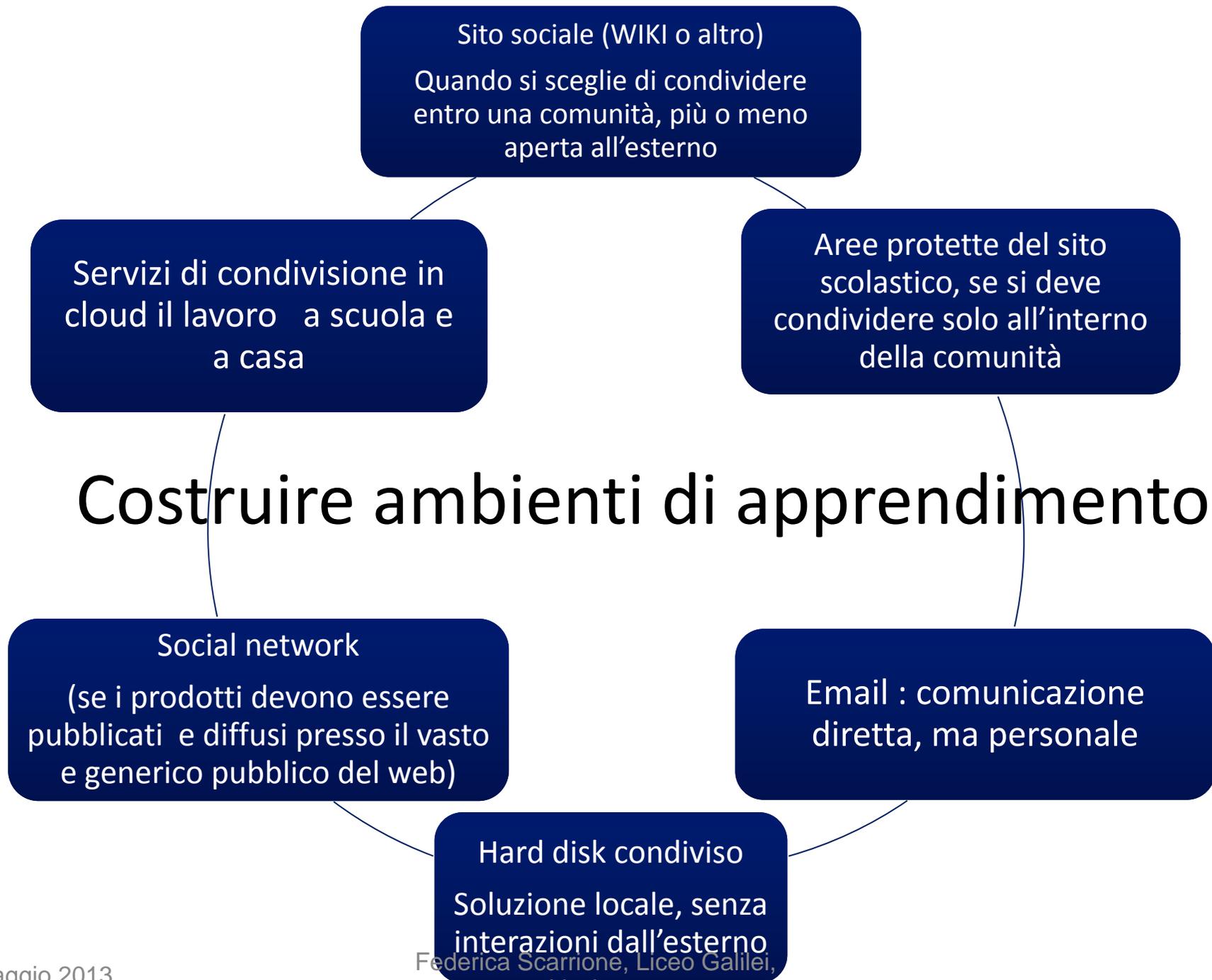
Federica Scarrione, Liceo Galilei,
Voghera

Esperienze in classe

COME?
Con quale
metodo?

- Motiva all'apprendimento
- Rende responsabili
- Insegna a lavorare in gruppo
- Favorisce l'autovalutazione
- Permette una didattica attiva e interattiva
- Sviluppa il senso critico
- Promuove e valorizza la capacità di ricerca e l'attitudine al problem solving

- Non funziona
- Distrae
- Non è controllabile
- Fa perder tempo
- Facilita comportamenti scorretti



Occasioni didattiche e riflessione

TITOLO	PROPRIETARIO	MODIFICATI PER ULTIMI
Plauto Condiviso	Ste Bene	16 mag Marco Ghezzi
storia Condiviso	Ste Bene	4 mag Ste Bene
L'ELOQUENZA DI UN SOLDATO.ppt Condiviso 1 miei file	io	7 mar io
L'etnografia definitivo.ppt Condiviso 1 miei file	io	6 mar Emanuele Girani
IL LIBRO NERO.pptx Condiviso 1 miei file	io	6 mar Emanuele Girani
Presentazione Latino Keynote (1).pptx Condiviso 1 miei file	io	28 feb Ste Bene
De bello Gallico Condiviso	io	25 feb Michele Mascherpa
Cesare e Livio a confronto (2).pptx Condiviso 1 miei file	io	24 feb alberto neri
Senza nome_2.png Condiviso	io	18 feb io
DeBelloCivili.doc Condiviso 1 miei file	io	18 feb io
Ennio.doc Condiviso	io	7 feb io
L'etnografia definitivo.ppt Condiviso	Ste Bene	21 gen Ste Bene
Libro nero da rivedere.docx Condiviso	io	21 gen io
Libro nero da rivedere.docx Condiviso	io	21 gen io
DeBelloCivili.doc Condiviso	Dylan Alpegiani	10 gen Dylan Alpegiani
para e contardi.doc Condiviso	Ste Bene	10 gen Ste Bene

Ebook Liceo Lussana

Nella wiki Pagine più visitate
Wiki Activity Una pagina a caso

Viaggio nell'Oltretomba [Modifica](#)

Discussione 0

Gruppo Oltretomba

[Indice \[mostra\]](#)

L'aldilà visto dalle religioni [Modifica](#)

Inizialmente abbiamo preso come riferimento le tre religioni monoteiste principali (Cristianesimo, Ebraismo) e due delle religioni politeiste più conosciute (Induismo e Buddismo), le abbiamo osservate attraverso il diverso viaggio che mette a confronto la vita eterna (nell'aldilà) con la vita terrena, le differenze e i punti di comune pensiero. Inoltre ci siamo soffermati anche sulle singole religioni anche in parte, le caratteristiche.

- L'Aldilà visto dall'Islam [Modifica](#)

Quizlet

Your Sets Create Browse

All

Your Sets

CLASSES

1bs_GaliVogh

+ Add a Class

BEHIND THE SCENES AT QUIZLET

Joanna posts...

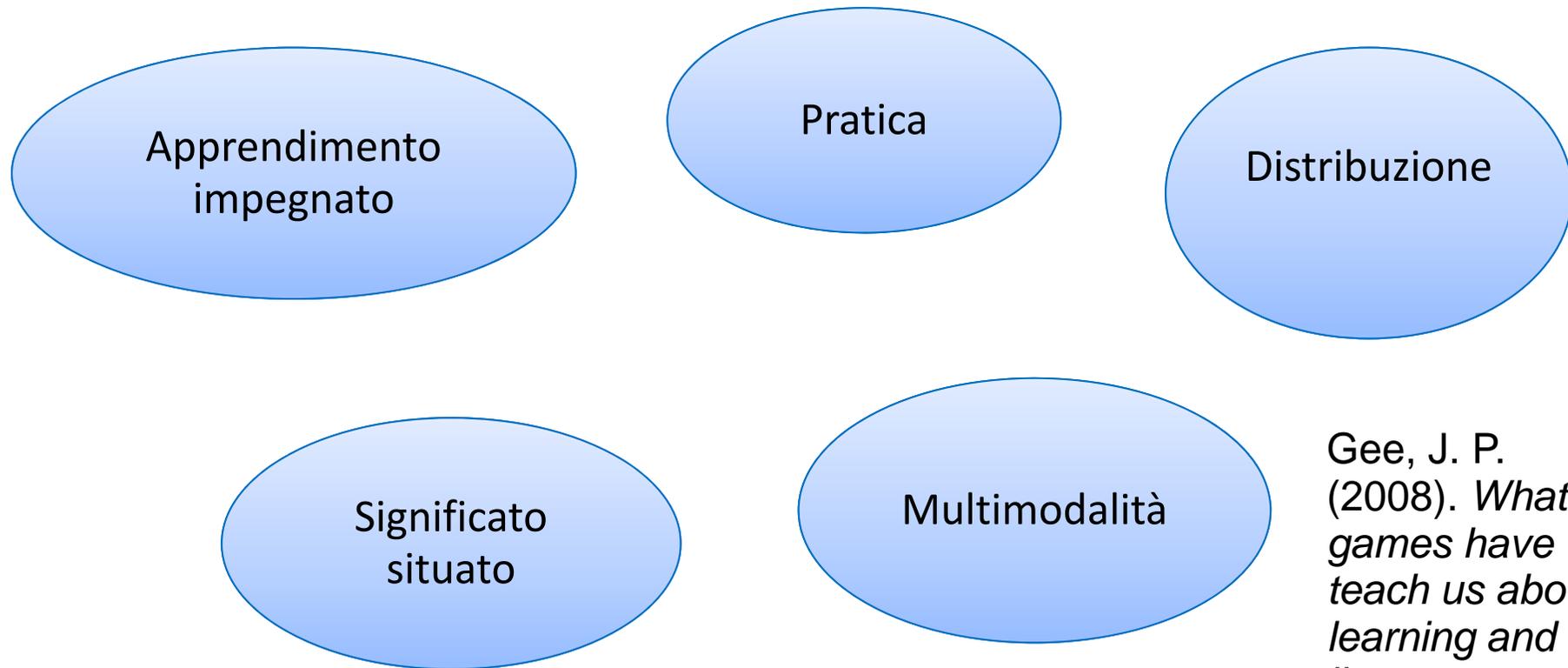
In April 2013

Declinatio tertia 30 terr
You studied this set [Hide](#)

Declinatio tertia 30 terr
You studied this set [Hide](#)

In March 2013

Episodi di apprendimento situato



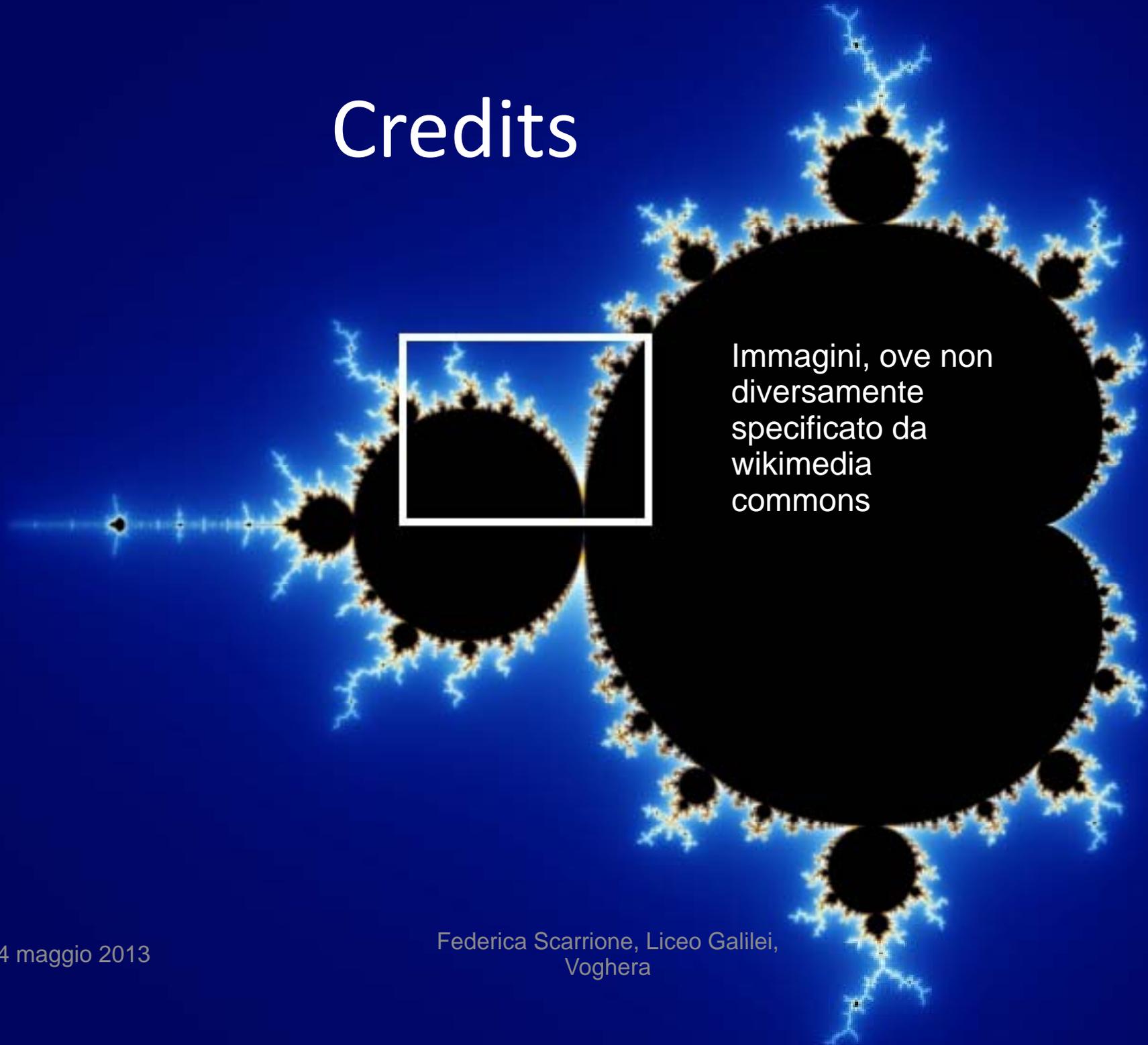
Gee, J. P.
(2008). *What video games have to teach us about learning and literacy*

E

P.C. Rivoltella
(2013)

Fare didattica con gli EAS,

Credits



Immagini, ove non diversamente specificato da wikimedia commons