

1 ROBERTO MARAGLIANO UNIVERSITA' ROMA TRE

### **AMBIENTI E INFRASTRUTTURE**

Molto di quel che si può fare nelle tecnologie digitali e di rete dipende da come le si vive e le si pensa. Se le si intende come strumenti, eventualmente più duttili di quelli consueti, cambia poco nel modo di concepire e praticare l'educazione. Più produttivo è intenderle come le condizioni per la formazione di spazi dentro i quali vivere e concettualizzare le esperienze. Allora il modo di vedere e realizzare educazione assume prospettive diverse da quelle consuete. Che diventeranno ancora più significative se si rifletterà al fatto che le tecnologie digitali, così come quelle tipografiche nella tradizione scolastica classica, fungono da infrastrutture materiali e mentali per l'esercizio di tutte o quasi le azioni e transazioni culturali di livello. Di lì vengono importanti conseguenze sul rapporto fra autoeducazione ed educazione, fra sapere formale e sapere informale, fra apprendimento e insegnamento, fra esperienza individuale ed esperienza sociale, tra ordinamento disciplinare e convergenza di sapere su problemi. Tutte questioni che il digitale porta alla luce.

2 GUGLIELMO TRENTINISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE - CNR

### **SPAZI IBRIDI DI INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO: HA ANCORA SENSO DISTINGUERE FRA DIDATTICA IN PRESENZA E IN RETE?**

L'uso di Internet e della comunicazione cellulare, entrambi favoriti dalla massiccia diffusione dei dispositivi mobili, fanno ormai parte del nostro vivere quotidiano, amplificando le interazioni (interpersonali e con le risorse online) e gli "spazi" in cui le stesse avvengono. L'essere "always-on", infatti, fa cadere la netta distinzione fra spazi fisici e spazi digitali, introducendo una nuova concezione di spazio, quello cosiddetto "ibrido". Gli spazi ibridi, quindi, sono spazi dinamici, dove la dimensione spazio-temporale del momento si (con)fonde con i contesti remoti prodotti e vissuti per mezzo dei dispositivi mobili perennemente collegati in rete. Scopo del tavolo di lavoro sarà quello di prendere in considerazione tali spazi in chiave didattica, unitamente alle insidie che spesso si nascondono dietro un'interpretazione semplicistica e riduttiva dell'approccio BYOD (Bring Your Own Device) quando adottato in un contesto educativo.

3 FRANCESCO LEONETTI UNIVERSITA' DELLA TUSCIA

### **"E" COME EBOOK**

La "e" davanti ad ebook significa qualcosa. Ed implica anche qualcosa. Intanto che non si sta parlando di libri cartacei, sebbene da questi se ne prenda forma e ispirazione. L'ebook è solo una metafora del libro. Occorre considerarla come tale e dunque superarla. Altrimenti non saremo in grado di esplorare le caratteristiche peculiari del contesto digitale di un contenuto didattico. Ad esempio, non ha senso riprodurre in digitale lo stesso layout della versione cartacea di un libro. Quest'ultimo, infatti, è stato progettato tenendo conto dei vincoli, delle caratteristiche e delle capacità espressive della carta, completamente diversi da quelli di offerti da uno schermo. Dovremmo dunque cominciare a pensare "nativamente" libri digitali ed a progettarli espressamente per il digitale, e non semplicemente trasportare il libro di carta in digitale. Proviamo a vedere insieme come si fa, costruendo direttamente un ebook che sfrutti e dia senso a quella "e".

4 MARIO BOCHICCHIO UNIVERSITA' DEL SALENTO

### **LABORATORI ONLINE**

Il valore didattico attribuibile alle attività laboratoriali è noto da tempo. Con Internet, ai "laboratori hands-on" (attività svolte "in presenza" mediante sistemi sperimentali direttamente a disposizione dei discenti e dei docenti), si sono aggiunti i "laboratori virtuali" (attività online, svolte mediante simulatori software) e i "laboratori remoti" (attività svolte online mediante sistemi sperimentali reali, controllabili a distanza). I laboratori oggi disponibili online alle scuole per la sperimentazione supportano prevalentemente i curricula di chimica e fisica per le scuole secondarie di secondo grado di orientamento scientifico in riferimento ai nuovi programmi ministeriali e gli insegnamenti di area matematico-scientifica per la scuola primaria e secondaria di primo grado. Il tavolo di lavoro proposto riguarda l'analisi delle possibilità applicative concrete e delle risorse attualmente disponibili in rete o in corso di sperimentazione sull'impiego dei laboratori online nella didattica delle discipline tecnico scientifiche con specifico riferimento al telescopio ed al microscopio elettronico online disponibili presso l'Università del Salento.

5 FRANCESCO BOLLORINO UNIVERSITA' DI GENOVA

### **INTERNET E PSICOPATOLOGIA DEL XXI SECOLO**

La rete, l'Information technology society è una realtà immanente alle persone. Il virtuale è parte integrante della nostra realtà e ci obbliga a ripensare anche l'espressività dei disagi e delle fragilità mentali. La scuola è un'antenna importante con cui educare ad un uso il meno possibile patologico di tecnologie che contengono rischi che vanno conosciuti e studiati.

### **I MOOCS E NON SOLO**

Il fenomeno dei moocs sta suscitando una grande attenzione da parte dei diretti interessati. Purtroppo la maggioranza degli interventi prende partito o a favore o contro, ma mancano le riflessioni che cercano di capire in che modo essi possono cambiare la didattica. Su questo cercherò di portare un primo contributo.

### **TECNOLOGIE DIDATTICHE, PENSIERO COMPUTAZIONALE E COMPETENZE DIGITALI:**

Un tavolo dove far idealmente convergere oltre un decennio di sperimentazioni e documentazione, uno spazio per provare a metter meglio a fuoco il futuro di tecnologie e idee considerate sempre e comunque "nuove", anche a cinquant'anni dalla loro introduzione e molte "generazioni" dopo Logo e i primi esperimenti con bambini e calcolatori. Gettando idealmente un ponte tra i progetti degli anni settanta e quanto attualmente proposto ai cosiddetti nativi digitali, proveremo quindi ad immaginare e discutere la direzione (le direzioni) verso cui orientarci per limitare l'impatto e il riproporsi degli (stessi) inevitabili errori e perché non sia (solo/sempre/sempre di più...) il mercato a decidere cos'è meglio (anche) per la scuola.

### **VIDEOGIOCHI, GAMEIFICATION, LUDICO-LUDIFORME...**

A che punto siamo con la discussione su videogiochi, didattica e apprendimento? Stiamo prendendo realmente sul serio quello che fra qualche anno non potrà che essere considerato come uno degli aspetti più rilevanti della rivoluzione digitale, ovvero la ludicizzazione diffusa di ogni approccio all'interazione uomo-macchina? Abbiamo chiaro quanto vale e potrà realisticamente valere nel prossimo futuro il mondo dell'intrattenimento digitale? Quale impatto potrà avere sulle giovani generazioni, anche relativamente ai contesti formativi e rispetto ai concetti stessi d'apprendimento, conoscenza, sapere? Un tavolo che invita ad affrontare, e non più soltanto a "smetter d'ignorare", l'elefante.

### **DIGITAL LITERACY E MEDIA EDUCATION NEGLI AMBIENTI DEL WEB 2.0: QUALI COMPETENZE?**

I Social Media, applicazioni del Web 2.0 che includono dispositivi quali i blog, i wiki, i siti di social network, oltre che i servizi di condivisione di immagini o video, e qualunque medium il cui funzionamento si basi sulla partecipazione attiva degli utenti, possono essere un potente volano per la trasformazione delle pratiche di insegnamento e apprendimento in senso aperto, interattivo e sociale. Tuttavia, un loro uso efficace e consapevole richiede il possesso di adeguate competenze digitali. Il tavolo di lavoro verterà sull'individuazione di queste competenze, relativamente alle seguenti dimensioni: tecnologica, cognitiva, sociale ed etica. L'obiettivo sarà quello di provare a rispondere a domande quali "Come valutare il potenziale di questi strumenti per la soluzione di problemi vicini alla vita reale?", "Come decodificare e valutare l'affidabilità delle informazioni condivise e la credibilità delle fonti?", "Come tutelare la propria privacy, tenendo conto della dinamicità di questo concetto?", "Come lavorare in modo collaborativo attraverso gli strumenti di social networking?", "Come comportarsi in modo adeguato e nel rispetto degli altri?", ecc.

### **NUOVI METODI PER LO SVILUPPO PROFESSIONALE DEGLI INSEGNANTI**

Le pratiche professionali dei docenti stanno cambiando a fronte delle numerose sfide poste dalla società, dai nuovi modi di apprendere dei ragazzi, dalle aspettative dei genitori e del mondo del lavoro. Cambiano anche le opportunità di formazione dei docenti, molto più basate su logiche partecipative e informali e sempre più integrate con la pratica didattica quotidiana. Per riflettere sui vantaggi e sui limiti con cui lo sviluppo professionale dei docenti sta evolvendo, nonché sugli ostacoli che si frappongono a questa evoluzione, proporrò di utilizzare un framework proposto da Milligan, Littlejohn e Margaryan (2014) per il self-regulated professional learning e di applicarlo ad una delle competenze chiave degli insegnanti: la capacità di progettare interventi formativi. Obiettivo di questo esercizio è individuare gli ostacoli che ancora si frappongono al raggiungimento di un sistema di formazione degli insegnanti capace di stare al passo con le esigenze dei docenti e degli studenti di oggi.

### **GLOCS: UN APPROCCIO SPERIMENTALE ALLA DIDATTICA SITUATA E AL PENSIERO CRITICO**

I GLOCS [Geo Localized Online Courses] sono ambienti di apprendimento aperti basati sul posizionamento geografico dei partecipanti e sul concetto di "glocalizzazione". In sintesi, si tratta di forme di didattica outdoor e allo stesso tempo situata, simili ai webquest, ma in cui, al contrario di quanto accade in certe applicazioni di realtà aumentata, non è la tecnologia che filtra la percezione del mondo, ma la realtà in quanto tale che rivela a chi sa osservare i percorsi che si possono sviluppare a partire da quella specifica angolazione o da

quel particolare punto di vista. Tipicamente, i GLOCs si basano sulla mappatura di un'area territoriale (ad esempio una città d'arte o un'area di interesse storico) e sull'identificazione di oggetti georeferenziati, in prossimità dei quali ciascun partecipante avrà accesso a dei contenuti rappresentati in prima istanza da una narrazione, in seconda istanza da una serie di domande e in terza da specifiche attività didattiche o di approfondimento.

12 GIANNI VERCELLI - GIULIANO VIVANET UNIVERSITA' DI GENOVA, (DIBRIS) - UNIVERSITA' DI CAGLIARI

### **REALTA' AUMENTATA (AR), INTERNET DELLE COSE (IOT), SEMANTIC WEB (SW): SCENARI PER LA CLASSE 2020?**

La Realtà Aumentata (AR), grazie alla sovrapposizione di un artefatto digitale generato in tempo reale con le tecniche della Computer Graphics alla esperienza reale dal vivo, permette di fatto di superare il gap tra informazione sull'esperienza ed esecuzione dell'esperienza. Vi sono evidenze di casi di successo dell'uso della AR nelle scuole K-12 e superiori - esperienze di laboratorio in materie scientifiche quali chimica, fisica, matematica, biologia, astronomia, ma anche in materie umanistiche come storia dell'arte, storia, geografia, archeologia. In ambito accademico sono state realizzate esperimenti ed attività in ambito medico e museale. La possibilità di usare gli smartphone in ottica BYOD non è ancora accettata in ambito educativo, ma il vantaggio tecnologico non può essere ignorato e deve essere valutato. Se poi consideriamo la crescente disponibilità di "oggetti" in grado di collegarsi e comunicare in rete (Internet of Things), e i motori di ricerca semantici in grado di fornire risposte sempre più puntuali anche con interfacce vocali, è evidente che lo scenario della classe 2020 possa e debba progettato tenendo conto di questi trend.

13 VITTORIO MIDORO ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE - CNR

### **QUALE DOCENTE PER LA SCUOLA DELLA SOCIETA' DIGITALE?**

E' verosimile che la scuola e gli insegnanti di una società digitale siano alquanto diversi dagli insegnanti e dalla scuola figlia della cultura testuale. Ma come dovrebbe essere il docente del periodo di transizione tra l'oggi, ancora testuale, e il domani, completamente digitale? L'UNESCO propone un framework che descrive il profilo professionale di questo docente e prima ancora il progetto europeo UTEACHER aveva cercato di rispondere a questa domanda con la proposta di un framework europeo. Discutiamone insieme.

14 MARIO FIERLI

### **LA RETE DELLE INFORMAZIONI COME AMBIENTE**

La rete delle informazioni, in tutte le sue forme, è forse la cosa che fa più discutere i filosofi, le persone di scuola, gli opinionisti. Vale la pena discuterne dal punto di vista della scuola. Questa rete è un ambiente che può manifestarsi, per chiunque, come una risorsa o un pantano. Per uscire dalla disputa "Internet rende stupidi" vs "Internet rende intelligenti" si può forse cominciare a dire che l'Internet, di per se, tende ad amplificare la stupidità e l'intelligenza là dove già ci sono. Ma l'educazione serve anche, da sempre, a portare tutti verso un uso significativo, praticamente e intellettualmente produttivo dei media e di qualsiasi altro strumento. Serve fornire competenze digitali, ma, soprattutto per navigare nel mondo delle informazioni, non basta. Bisogna rimettere in discussione "la sintassi" di tutte le "discipline" tradizionali ed essere pronti a riconoscerne di nuove, quando si presentano. Per discuterne si può partire da una bella affermazione del filosofo Michel Serres: "Aiutare a trasformare l'informazione in conoscenza è compito dei maestri".

15 LUCIA FERLINO ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE - CNR

### **TECNOLOGIE E INCLUSIONE SCOLASTICA**

Le tecnologie sono sempre più presenti nella vita quotidiana di ciascuno di noi. Per alcune persone assumono un ruolo determinante nel processo di inclusione scolastica e sociale, consentendo loro di svolgere, in autonomia, attività che altrimenti sarebbe precluse. Il tavolo di lavoro vuole essere un'occasione di riflessione su queste tematiche e proverà, attraverso il confronto, a dare delle risposte significative ad alcuni interrogativi, quali "Che ruolo giocano le tecnologie nell'inclusione scolastica?", "Quali problematiche caratterizzano le relazioni tra tecnologie, BES e inclusione scolastica?", "In che modo tali problematiche possono oggi essere lette, interpretate e affrontate?", "In che misura l'accessibilità e l'usabilità delle tecnologie oggi disponibili condizionano il processo di inclusione?", "Che ruolo assume il docente in questa prospettiva didattica e su quali competenze deve fondarsi la sua formazione"?

16 AUGUSTO CHIOCCARIELLO ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE - CNR:  
**COMPETENZA DIGITALE E PENSIERO COMPUTAZIONALE**

Nel 2006 il Parlamento europeo e il Consiglio dell'Unione europea definiscono otto competenze-chiave per l'apprendimento permanente, tra queste la competenza digitale. Questa "consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione." Nel DDL la "buona scuola" viene esplicitato che lo sviluppo delle competenze digitali deve far riferimento "al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media".

L'applicazione di queste direttive nel contesto scolastico richiede un chiarimento di cosa sia il pensiero computazionale; di come possa essere sviluppato ai vari livelli scolari; della formazione dei docenti necessaria per introdurlo nella pratica scolastica.

17 LUIGI SARTI ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE - CNR

### **IL RITORNO DI HARRY CODING**

Oggi assistiamo ad un ritorno prepotente della programmazione informatica nei vari livelli scolari. Le pratiche di coding in aula sono oggetto di certificazione, il MIUR promuove l'introduzione sperimentale nelle scuole dei concetti di base dell'informatica, vengono organizzati laboratori e club di programmazione gratuiti ed aperti a tutti, legioni di studenti partecipano a iniziative di divulgazione tipo "l'ora del codice"... Tutto questo è molto positivo, ma emergono anche alcuni nodi potenzialmente problematici, su cui è opportuno riflettere: quali competenze, quale consapevolezza metodologica è richiesta oggi ad un insegnante che voglia sfruttare appieno le potenzialità dell'informatica a sostegno dei processi di apprendimento? In che misura, e su quali piani, è possibile integrare le pratiche di coding nei percorsi disciplinari ai vari livelli scolastici? Esistono linee guida e buone pratiche che distillino l'esperienza di chi ha già affrontato percorsi di questo tipo?

18 ANGELA MARIA SUGLIANO UNIVERSITA' DI GENOVA - DISFOR / DIBRIS

### **LE COMPETENZE DI USO PEDAGOGICO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI: DOCENTI E STUDENTI**

I docenti e gli studenti che usano le tecnologie digitali per insegnare e per apprendere, mettono in campo una serie di competenze che repertori internazionali hanno identificato e sintetizzato in sillabi. Fra questi il sillabo della Certificazione Pedagogica Europea sull'uso delle tecnologie digitali (EPICT), sillabo scritto e continuamente aggiornato in relazione all'evoluzione delle tecnologie digitali e ai conseguenti usi pedagogici che di queste è possibile fare. L'intervento si propone di fornire una panoramica dei sillabi esistenti per i docenti (UNESCO, C2i, EPICT) e una proposta di classificazione delle competenze pedagogiche di uso tecnologie digitali degli studenti, proposta oggi in evoluzione nell'ambito della ricerca del Laboratorio ELKM del DIBRIS - Università di Genova. La sintesi in sillabi delle competenze permette di identificare quanto viene realizzato nelle classi 2.0 (e non solo!) e quindi di rendere esplicito e pubblico il bagaglio di competenze acquisite sia in modo formale che non formale da parte di docenti e studenti. Questo processo costituisce il presupposto per la certificazione di tali competenze e quindi il riconoscimento formale del bagaglio professionale acquisito.

19 GIORGIO OLIMPO ISTITUTO TECNOLOGIE DIDATTICHE - CNR

### **PENSIERO COMPUTAZIONALE: UNA ACCEZIONE DA ESPORARE**

La maggior parte della letteratura si riferisce al "pensiero computazionale" come metodo di problem solving che utilizza gli strumenti concettuali propri dell'informatica. Questa definizione si presta ad una varietà di interpretazioni in ambito educativo e, in alcuni casi, ha portato ad approcci che, pur nell'ambito di un contesto tecnologico rinnovato, evocano visioni del rapporto fra informatica ed educazione vecchie di quasi quarant'anni. La programmazione (coding) non è la principale attività degli informatici, ma è soltanto l'ultimo passo di un processo che ha fra i suoi momenti concettualmente più pregiati la modellazione e la rappresentazione della realtà. Come scrive J. Wings, "pensare come un informatico significa molto più che esser capaci a programmare il computer e richiede soprattutto di saper pensare a livelli multipli di astrazione". L'educazione all'uso di linguaggi e strumenti di rappresentazione è un ambito ancora relativamente inesplorato, ma che appare di grande interesse in relazione allo sviluppo di capacità di costruzione individuale e collettiva del sapere, di collaborazione, di comunicazione. Capire come introdurre specifici strumenti di rappresentazione in differenti ambiti disciplinari o tematici costituisce un terreno impegnativo e promettente di invenzione e sperimentazione didattica.

20 FERRARI SIMONA E PIER CESARE RIVOLTELLA CREMIT UNIVERSITA' CATTOLICA DEL S. CUORE

### **DESIGN DIDATTICO: MODELLI, PROGETTAZIONE, PROFESSIONALIA' DELL'INSEGNANTE**

L'idea del design interseca il campo della didattica technology enhanced a più livelli. Muovendo dal framework Multiliteracy se ne descrive il tragitto fino al modello di Diana Laurillard per poi esemplificarne la pratica nel caso del metodo EAS. L'obiettivo è far vedere come questo tipo di approccio favorisca lo sviluppo di riflessività nell'insegnante sostenendo il suo sviluppo professionale.

21 VINCENZA BENIGNO ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE - CNR

### **LE TECNOLOGIE PER LA COOPERAZIONE PROFESSIONALE**

Le tecnologie digitali sono integrate sempre più spesso e con finalità diverse nella quotidianità lavorativa di coloro che operano nel contesto scolastico. Nell'ultimo decennio gli sforzi prevalenti sono stati indirizzati per promuovere il loro uso nella pratica didattica. Meno è stato fatto per favorire l'interazione tra docenti, condividere il sapere professionale, sostenere processi di formazione permanente endogena. Il tavolo di

lavoro vuole essere un'occasione per comprendere in che modo le tecnologie WEB 2.0 possono essere integrate nell'organizzazione delle scuole per supportare il tradizionale lavoro in presenza dei docenti, per rendere visibile il sapere professionale distribuito a scuola, per intensificare la partecipazione alle pratiche della comunità professionale, per comprendere come superare le barriere spaziali e temporali nel lavoro docente.

22 FIORELLA OPERTO SCUOLA DI ROBOTICA  
**PER UN USO CONSAPEVOLE DELLE TECNOLOGIE ICT E DEI NUOVI MEDIA**

Negli ultimi anni la rete è diventata un luogo molto diverso rispetto a qualche tempo fa. Internet si trasforma e trasforma le persone e la loro identità, soprattutto attraverso i social network. Secondo recenti ricerche, il 23% degli adolescenti italiani trascorre tra 5 e oltre 10 ore su Internet (+4% rispetto al 2013), l'8% è connesso 24 ore al giorno; il 44% non ha bisogno di una postazione per connettersi ma lo fa da qualsiasi luogo, grazie alla diffusione del wifi e di dispositivi internet mobili come gli smartphone, posseduti dall'85% degli under 18. La relazione con i dispositivi mobili è intensa e coinvolge tutte le sfere di socializzazione: una quota rilevante di adolescenti è convinta che senza il web non riuscirebbe a fare nuove amicizie, perderebbe aspetti ritenuti più interessanti della vita normale e senza il web si sentirebbe isolata dal proprio gruppo dei pari. Ma quasi cinque adolescenti su dieci non parlano e non si confrontano con i genitori sui contenuti da visualizzare o condividere in rete. La rete è, dunque, il luogo della socialità, ma anche dei rischi. Tutto questo stimola e suggerisce la necessità di mettere in atto importanti iniziative per promuovere un uso consapevole, sicuro e fattivo del web e delle nuove tecnologie.

23 ELENA MOSA INDIRE  
**GLI SPAZI DELL'APPRENDIMENTO NELLA SCUOLA D'AVANGUARDIA**

Lo spazio e il tempo della didattica sono coordinate chiave per ripensare il modello di scuola principalmente basato sulla trasmissione del sapere. Accade spesso che quando si interviene su una di queste dimensioni si verifichi un effetto anche sull'altra. Ad esempio, quando un docente inverte la didattica con la flipped classroom attraverso una diversa articolazione e gestione del tempo, la lezione tradizionalmente intesa diventa il compito a casa mentre il tempo in classe viene utilizzato per lo svolgimento di attività collaborative, dibattiti e laboratori.

Queste richiedono dei setting pensati per mettere al centro lo studente, superando la logica dei banchi in file parallele e della cattedra, funzionali per ricevere informazioni ma non per cercare e selezionare fonti, negoziarle e condividerle.

La fluidità dei processi comunicativi innescati dalle ICT si scontra con ambienti fisici non più in grado di rispondere a contesti educativi in continua evoluzione e impone un graduale ripensamento degli spazi e dei luoghi che devono prevedere soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, in grado di soddisfare contesti sempre diversi. Spazi così concepiti favoriscono il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente e lo "star bene a scuola".

Il tavolo di lavoro ha l'obiettivo di analizzare il rapporto tra attività didattiche e nuovi e più funzionali setting per gli apprendimenti.

24 CARLO INFANTE URBAN EXPERIENCE  
**TAVOLO MOBILE - L'APPRENDIMENTO DAPPERTUTTO. IL PERFORMINGMEDIA STORYTELLING PER LA CITTADINANZA EDUCATIVA**

Bisogna ritrovare il valore del "guardarsi intorno", partendo dall'assunto che non s'impara solo su libri o su schermi ma dagli altri e dalle cose che ci circondano.

Amiamo definire questo processo "l'apprendimento dappertutto", un'attività dinamica di attenzione ed elaborazione delle informazioni associate all'esperienza diretta, sul campo. Nel contesto del convegno su "Tecnologie e ambienti di apprendimento" si agirà con un "tavolo mobile", non staremo fermi, saremo in giro, ci metteremo in cammino, conversando (attraverso il sistema whisper-radio, sussurrando) e con discrezione ascolteremo anche gli altri tavoli di lavoro.

Già il fatto di conversare-passeggiando (parlando di fianco e non di fronte...) stabilirà un andamento peripatetico che permetterà di raccogliere ed elaborare informazioni come uno sciame intelligente.

Il format del radio-walkshow (camminare-conversando con l'uso delle radio) nasce nell'ambito dell'urbanistica partecipativa ma trova un suo sviluppo forte nell'ambito formativo proprio per ciò che definiamo "cittadinanza educativa", aspetto fondante del percorso pedagogico rivolto ad una cognizione estesa di spazio pubblico che contempla anche il web. Tant'è che usiamo un claim in relazione a queste pratiche ludico-partecipative: "piedi per terra e testa nel cloud".

**FORMAT**

"Urban Experience"

"Lo sciame intelligente per l'apprendimento dappertutto (attività di performingmedia storytelling dell'evento)"

"La via ludico-partecipativa alle cittadinanze educative"