

Giovedì 31 ottobre 2024 alle ore 18:00
Roma, Via della Dogana Vecchia 5

La Scuola critica del digitale del Centro per la Riforma dello Stato promuove il seminario:

Pedagogia Hacker. Come usare le tecnologie digitali nella scuola e non solo

Ne parlano **Maurizio (Graffio) Mazzoneschi, Agnese Trocchi, Stefano Borroni Barale, Carlo Milani**
Coordina **Giulio De Petra**

Nelle scuole e nei contesti educativi si (stra)parla di tecnologia esaltando quelle abilità e competenze che i ragazzi devono possedere affinché si spalanchino loro le porte del futuro (lavorativo ovviamente), oppure se ne parla come risorsa che può rendere più efficace ed efficiente la trasmissione e l'accumulo di sapere e di abilità. Ovviamente non manca anche la prevenzione dai rischi, ma in un approccio declinato quasi sempre come lotta all'«usare male» i dispositivi: con loro possiamo perdere tempo, fare brutte cose o incontrare brutte persone che fanno fare brutte cose. In ogni caso lo strumento è sempre percepito come neutro (dipende da come lo usi...) e l'uomo è sempre chiamato a dominare, anzitutto la macchina, ottimizzando il guadagno che gli può portare, ma anche se stesso, tenendo bene a mente che qualsiasi deviazione negativa avviene solo per colpa sua, perché non si è impegnato abbastanza (è scontato come in questo paradigma gli adolescenti non possano che uscirne male...).

Consapevole di questo contesto, e non rassegnato alla sua inevitabilità, **CIRCE** (Centro Internazionale di Ricerca per le Convivialità Elettriche), nell'ambito delle azioni del PNRR, sta realizzando per l'anno scolastico 2024/2025, corsi gratuiti di Pedagogia Hacker rivolti ai docenti delle scuole primarie e secondarie.

I corsi si dividono in tre livelli: il primo, intitolato **“Non dipende (solo) da te”**, ha l'obiettivo di rendere possibile un approccio consapevole alla rete e di scoprire i meccanismi di manipolazione cognitiva delle piattaforme interconnesse di massa, con uno specifico approfondimento su come gli strumenti di formazione a distanza influenzano il lavoro educativo.

Nel secondo, intitolato **“Internet e strumenti conviviali”**, si ragiona su come fare “riduzione del danno” nel rapporto con lo strumento elettronico facendo fronte ai problemi concreti di organizzazione, collaborazione, partecipazione con strumenti digitali, e si indaga l'impatto delle tecnologie digitali, AI inclusa, sulle dinamiche organizzative e didattiche.

Nel terzo, **“Costruzione di attività didattiche”**, si sperimentano buone pratiche di insegnamento e si ragiona su quali dati sono utili alla scoperta e all'approfondimento della conoscenza e di quali possiamo fare a meno.

Nel corso dell'incontro si presenteranno e discuteranno non solo le motivazioni, i contenuti e le caratteristiche dell'intero progetto, ma anche i risultati ottenuti nelle prime esperienze formative realizzate.

Il punto originale da cui partire, che anima tutto il progetto, è l'attitudine hacker: quella curiosità, immaginazione, desiderio di gioco trasformativo di cui sono esperti i bambini, da cui non possiamo che imparare, da riscoprire e coltivare insieme.

Per chi, pur interessato, non potrà partecipare di persona è prevista la possibilità di seguire l'incontro collegandosi tramite il seguente link: <https://us02web.zoom.us/j/87820671456>