

COSTRUIRE IL FUTURO INSIEME 2.0:

nuovi trend e nuove competenze



DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO

Educare al digitale Un patto tra famiglia e scuola

20 Gennaio 2025

Relatrice: **Stefania Garassini**
Università Cattolica, Fondazione Patti Digitali, Orientaserie.it, Aiart



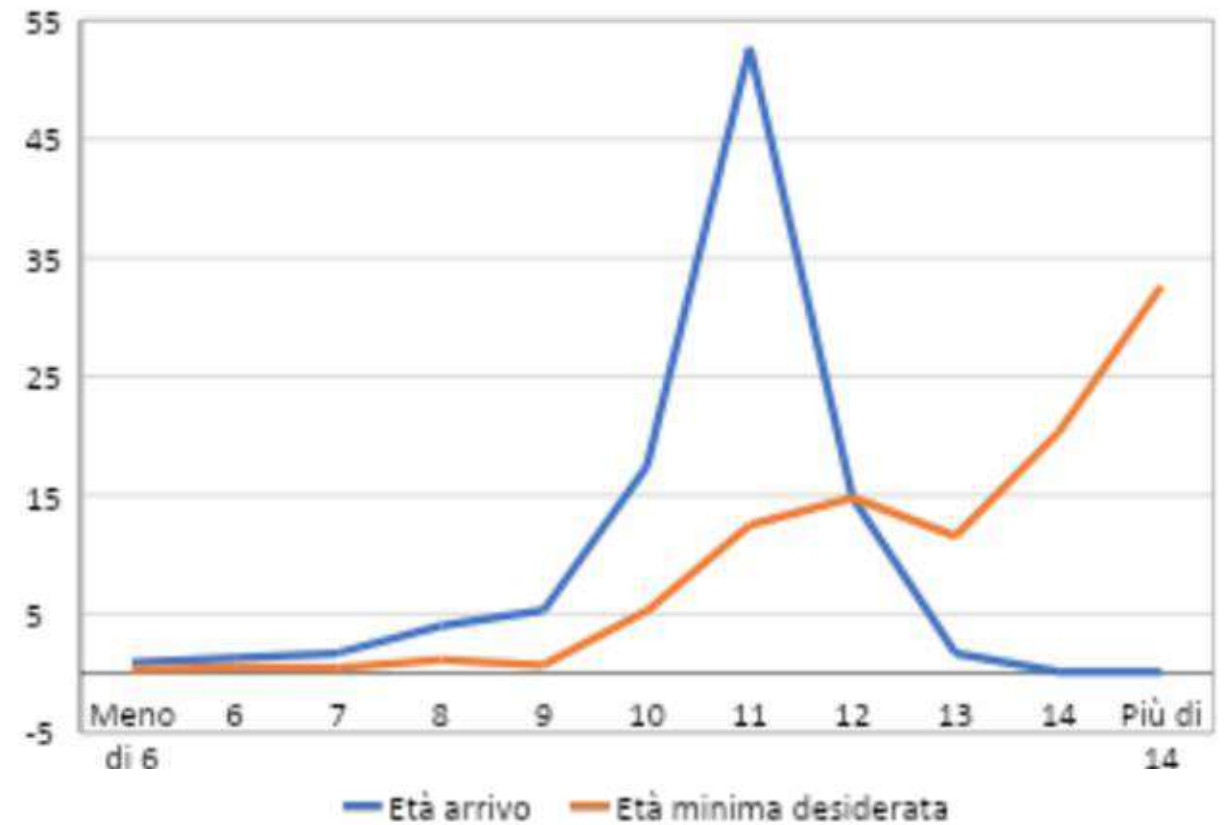
DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO

Una fiducia da recuperare

Indagine **sull'età di arrivo del primo smartphone**, su **6500 genitori e figli**, di classi dalla terza primaria alla terza secondaria di I grado nelle scuole milanesi e su 2000 insegnanti.

Comune di Milano, Università Bicocca



Una fiducia da recuperare

Perché il primo smartphone a 9-10 anni?

88% Per non farlo sentire escluso dal gruppo

88% Mio figlio aveva un forte desiderio di averlo

84% Tutti gli amici lo avevano

77% Per l'insistenza di mio figlio
(Dati Università Bocconi)



Le evidenze della ricerca

- No allo smartphone prima dei 13 anni
- Ritardare l'accesso ai social
- Mantenere dialogo e supervisione



Il bambino digitale

Schede tecniche SIP 2025



DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO

La scomparsa dell'infanzia

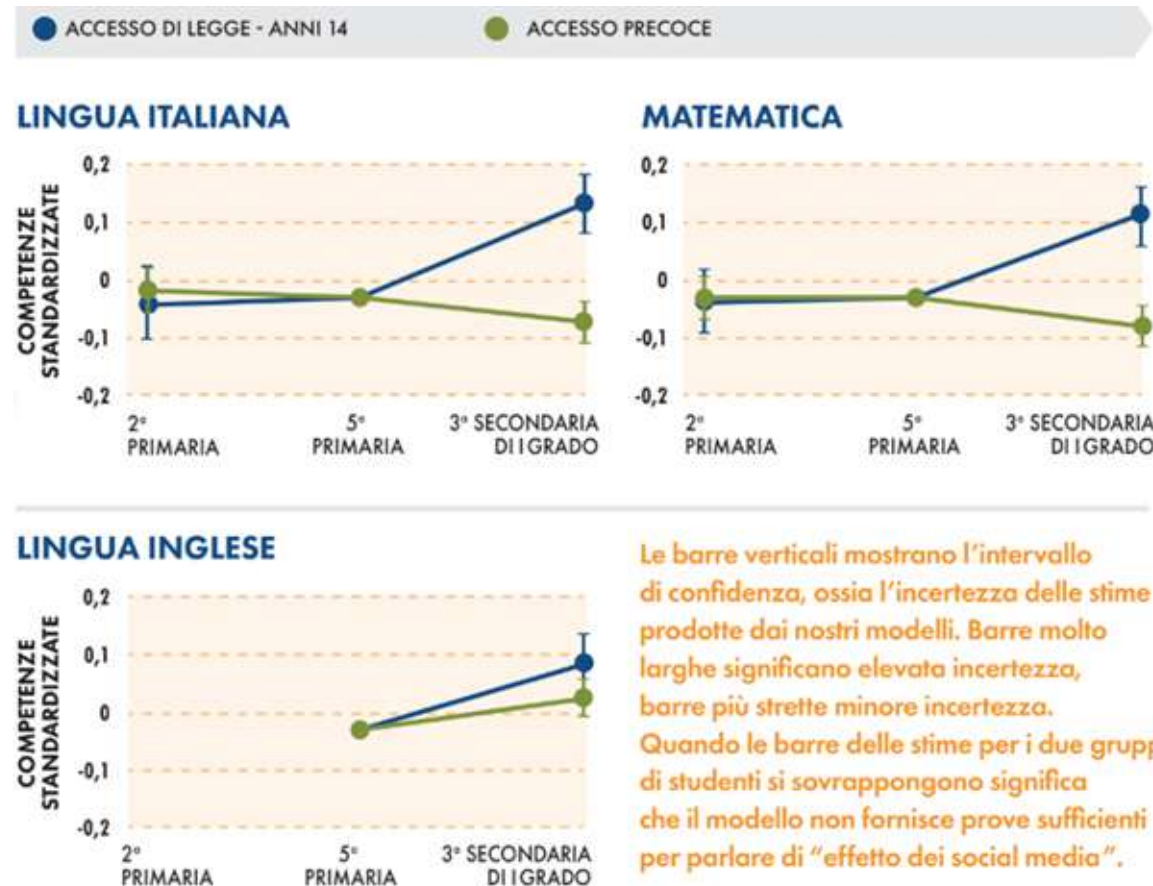


Uso precoce dei social e risultati scolastici

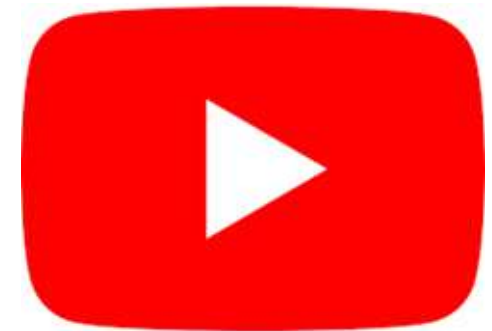
Ricerca Eyes up

Legame tra l'età di primo utilizzo di smartphone e social network e il rendimento scolastico, valutato dai test **INVALSI**

Università Bicocca, Università di Brescia e altri



Limite d'età per tutti i social network: 14 anni

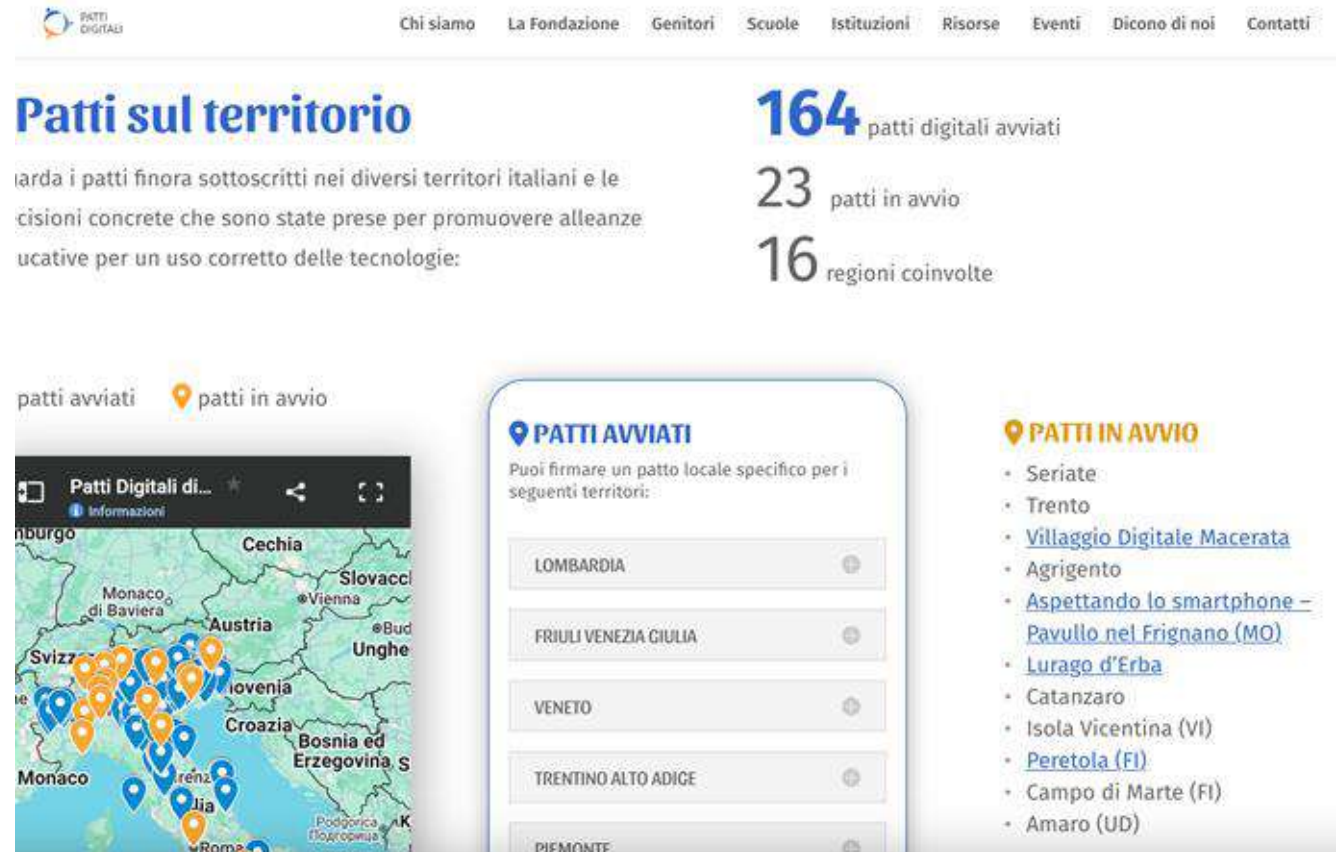




«Per educare un bambino ci vuole un villaggio»

I Patti Digitali

- Un'educazione di comunità all'uso della tecnologia
- Alleanze tra genitori, con la scuola e sul territorio



I punti principali di un Patto Digitale di comunità

- 1) Decidere insieme il momento in cui regalare o lasciar regalare al proprio figlio uno smartphone (non prima della fine della 2° secondaria di primo grado)
- 2) Partecipare a momenti di educazione digitale
- 3) Regolare l'utilizzo dei dispositivi

I principi dell'educazione digitale di comunità

- Si alla tecnologia, nei tempi giusti
- Preparare l'autonomia digitale
- Regole chiare e dialogo
- **Adulti informati e disponibili a cambiare abitudini**
- Serve una comunità!

Dal sito www.pattidigitali.it



Adulti-méntori

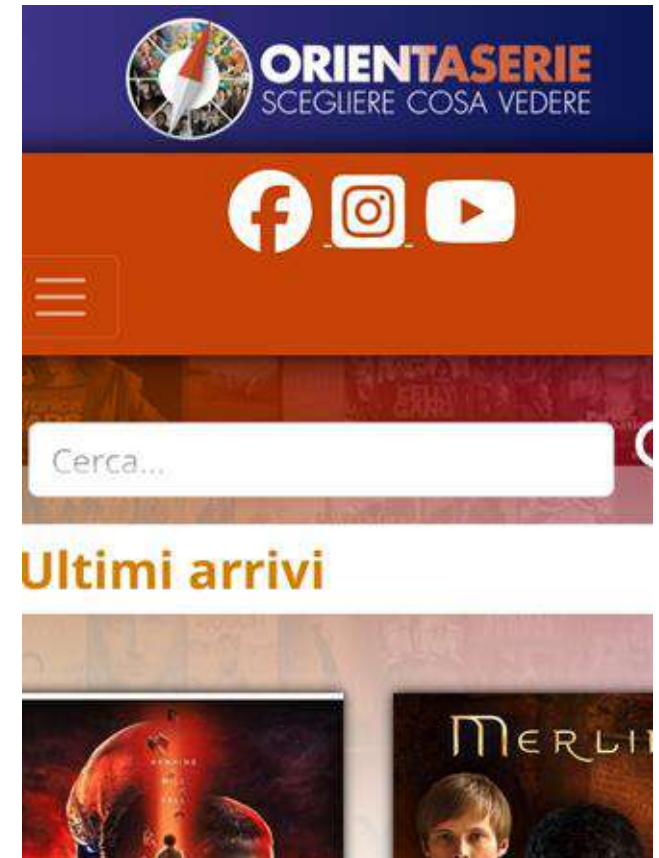
«Vorrei che gli educatori cercassero di **amare ciò che piace ai ragazzi**. E allora i ragazzi ameranno ciò che piace agli educatori»

San Giovanni Bosco



Strumenti: **www.orientaserie.it**

- Sito realizzato da Aiart, associazione Cittadini medialti, in collaborazione con il Master in International Screenwriting and Production dell'Università Cattolica di Milano
- **Recensioni di serie tv con particolare attenzione agli aspetti educativi.** Si rivolge soprattutto a **genitori, insegnanti, educatori** a vario titolo



Strumenti



Il ruolo della scuola: buone pratiche per il primo ciclo

- 1. La scuola sostiene il confronto tra i genitori** per arrivare insieme a decidere l'età a cui consegnare ai propri figli uno smartphone collegato a Internet. Il consiglio è aspettare almeno la fine della seconda classe di secondaria di I grado.
- 2. La scuola promuove una didattica digitale in classe** in ambienti monitorati, protetti e guidati da docenti formati, nel rispetto della gradualità e delle varie fasi di sviluppo degli/lle alunni/e.
- 3. La scuola regola l'utilizzo delle tecnologie a scuola** in modo che siano usate esclusivamente a fini didattici e non di puro intrattenimento (non, per esempio, durante l'intervallo con la visione di video), e cura che esse non interferiscano con i necessari momenti di socializzazione.
- 4. La scuola salvaguarda la dignità e l'autonomia degli studenti e delle studentesse in merito ai rapporti con le proprie famiglie:** tutte le comunicazioni, i compiti a casa e le valutazioni devono essere date preliminarmente allo studente in classe. Sarà responsabilità dell'alunno poi riportarle in famiglia. I voti sul registro elettronico andranno quindi pubblicati dopo almeno 48 ore dalla comunicazione al ragazzo/a (e mai come alternativa alla comunicazione diretta). È prioritario il diritto dello studente/essa di comunicare con il proprio docente attraverso il dialogo in classe e la scrittura su diario cartaceo in tutto il primo ciclo. Il registro elettronico resta utile come strumento integrativo rivolto alla comunicazione con le famiglie (ad esempio colloqui, circolari etc).
- 5. La scuola promuove una comunicazione scuola-famiglia sobria e rispettosa dei tempi di riposo familiare.** È opportuno inviare le comunicazioni sul registro elettronico alle famiglie riguardo a compiti, voti, verifiche, annotazioni e note disciplinari in fasce predefinite, ad esempio in orario lavorativo.



Il ruolo della scuola: buone pratiche per il primo ciclo

- 6. La scuola disincentiva l'assegnazione di compiti a casa che prevedano la navigazione autonoma online alla scuola primaria.** Anche alla secondaria di primo grado, presta attenzione che i compiti online non rappresentino la modalità usuale di lavoro a casa. Quando assegnati, andranno previsti tempi ampi per consentire alle famiglie di essere presenti o il monitoraggio da parte di adulti esperti (prevedendo ad esempio la possibilità di svolgere i compiti in biblioteca, in gruppi di studenti).
- 7. La scuola si impegna, nei limiti del possibile, a non assegnare attività online a casa su piattaforme commerciali e a far convergere i compiti da svolgere su piattaforme didattiche** (meglio se un unico ambiente), facilitando così alle famiglie l'eventuale installazione di filtri alla navigazione dei figli.
- 8. La scuola verifica che l'accesso a Internet dal suo interno sia protetto** (attraverso opportuni controlli) e che non si possa accedere a siti vietati ai minori di 18 anni (in primo luogo siti con contenuti espliciti).
- 9. La scuola si attiva per evitare l'esposizione a contenuti pubblicitari durante i collegamenti legati alla didattica digitale**, usando piattaforme senza pubblicità o acquistando abbonamenti ai diversi servizi, in modo da ottenerne la versione priva di annunci.
- 10. La scuola s'impegna a dare spiegazioni delle ragioni delle scelte sopra descritte** e organizzare momenti di formazione dei genitori e di tutto il personale docente e non docente su tematiche relative alla sicurezza e al benessere digitale dei propri figli/discenti.



Qualche risorsa utile

- www.pattidigitali.it
- www.orientaserie.it
- www.aiart.org

Educare al digitale consapevole **Competenze e rischi**

20 Gennaio 2025

Relatrice: **Valentina Tobia**
Università Vita-Salute San Raffaele

Prof. In Psicologia dello Sviluppo e dell'Educazione
Facoltà di Psicologia - Università Vita-Salute San Raffaele



DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO

Focus sugli aspetti psicologici



(Pre)Adolescenza come periodo critico dello sviluppo

- **Riorganizzazione identitaria:** intensa esplorazione del Sé e talvolta fragilità della definizione identitaria, amplificate dai contesti digitali (Schwartz et al., 2013; Meeus, 2018).
- **Sensibilità al confronto sociale:** forte orientamento ai pari e vulnerabilità al confronto sociale con quelli percepiti come «superiori», soprattutto in ambienti online (Nesi & Prinstein, 2015).
- **Centralità del corpo:** i cambiamenti puberali aumentano la salienza dell'immagine corporea e i processi di auto-oggettivazione (Tiggemann & Slater, 2014).
- **Autoregolazione in sviluppo:** immaturità delle funzioni esecutive e alta reattività emotiva incrementano la vulnerabilità psicologica (Casey et al., 2019).

Uso dello smartphone e variabili cognitive

- **Interferenza attentiva:** La presenza e la disponibilità dello smartphone possono sottrarre risorse attentive limitate, soprattutto in compiti cognitivamente impegnativi.
- **Notifiche e distraibilità:** Stimoli salienti (notifiche, vibrazioni) attivano processi attentivi automatici, aumentando la frammentazione dell'attenzione.
- **Vulnerabilità evolutiva:** In adolescenza, l'im maturità delle funzioni esecutive rende più fragile il controllo inibitorio e l'autoregolazione.



Uso positivo delle app

Applicazioni mirate possono sostenere attenzione e funzioni esecutive se utilizzate in modo strutturato e regolato.

Media digitali e sviluppo psicologico in adolescenza

- I media digitali costituiscono ambienti di sviluppo centrali per **identità**, **relazioni** e **autovalutazione** in adolescenza.
- Effetti medi dei social media sul benessere globalmente significativi, ma **altamente variabili** tra individui: le differenze negli esiti psicologici riflettono **configurazioni individuali di vulnerabilità e risorse**, piuttosto che effetti uniformi dell'uso dei social media.

→ La vulnerabilità non dipende solo da quanto si usano i media, ma da **chi li usa e come**.



Studi longitudinali

- **Effetti piccoli ma direzionali nel tempo:** l'uso problematico dello smartphone predice peggioramenti successivi nel benessere (depressione, sonno, funzionamento accademico e sociale), più spesso di quanto avvenga il contrario.
- **Meccanismi mediatori chiave:** gli effetti negativi non sono diretti ma mediati da processi di strain (es. deprivazione di sonno, nomofobia, ridotta competenza relazionale), coerentemente con modelli stressor-strain-outcome.
- **Cicli bidirezionali di mantenimento:** le difficoltà psicologiche e relazionali possono alimentare ulteriormente l'uso problematico, creando spirali di vulnerabilità, soprattutto negli adolescenti con minori risorse di autoregolazione.

Social network e vulnerabilità psicologica

Le piattaforme image-based (es. Instagram, TikTok) amplificano processi di:

- confronto sociale verso l'alto
- interiorizzazione di ideali estetici irrealistici
- auto-oggettivazione



Quesito Principale

Quali profili distinti emergono naturalmente considerando simultaneamente l'uso problematico dei social media e fattori psicologici e comportamentali legati all'immagine di sé negli adolescenti italiani?

- **Uso Problematico: GPIUS-2**
- **Immagine Digitale e Apparenza:**
 - SAAS - Social Appearance Anxiety Scale
 - Face-Q Satisfaction with Facial Appearance
 - PMS-R - Photo Manipulation Scale-Revised
 - BICP - Body Image Control in Photos
 - SES - Selfie Expectancies Scale
- **Benessere Psicologico:**
 - SCCS - Self-Concept Clarity Scale
 - PROMIS - Anxiety & Depression
 - SIAS - Social Interaction Anxiety Scale
 - TMA - Test Multidimensionale dell'Autostima (interpersonal subscale)
- **Supporto Sociale:**
 - MSPSS - Multidimensional Scale of Perceived Social Support
 - QBS - Questionario sul Benessere Scolastico

Non esiste un solo modo di usare i social

L'uso dei social media tra gli adolescenti non è uniforme: dalle analisi dei dati si *Satisface* emergono **4 stili digitali diversi**, ciascuno con caratteristiche, rischi e risorse specifiche.

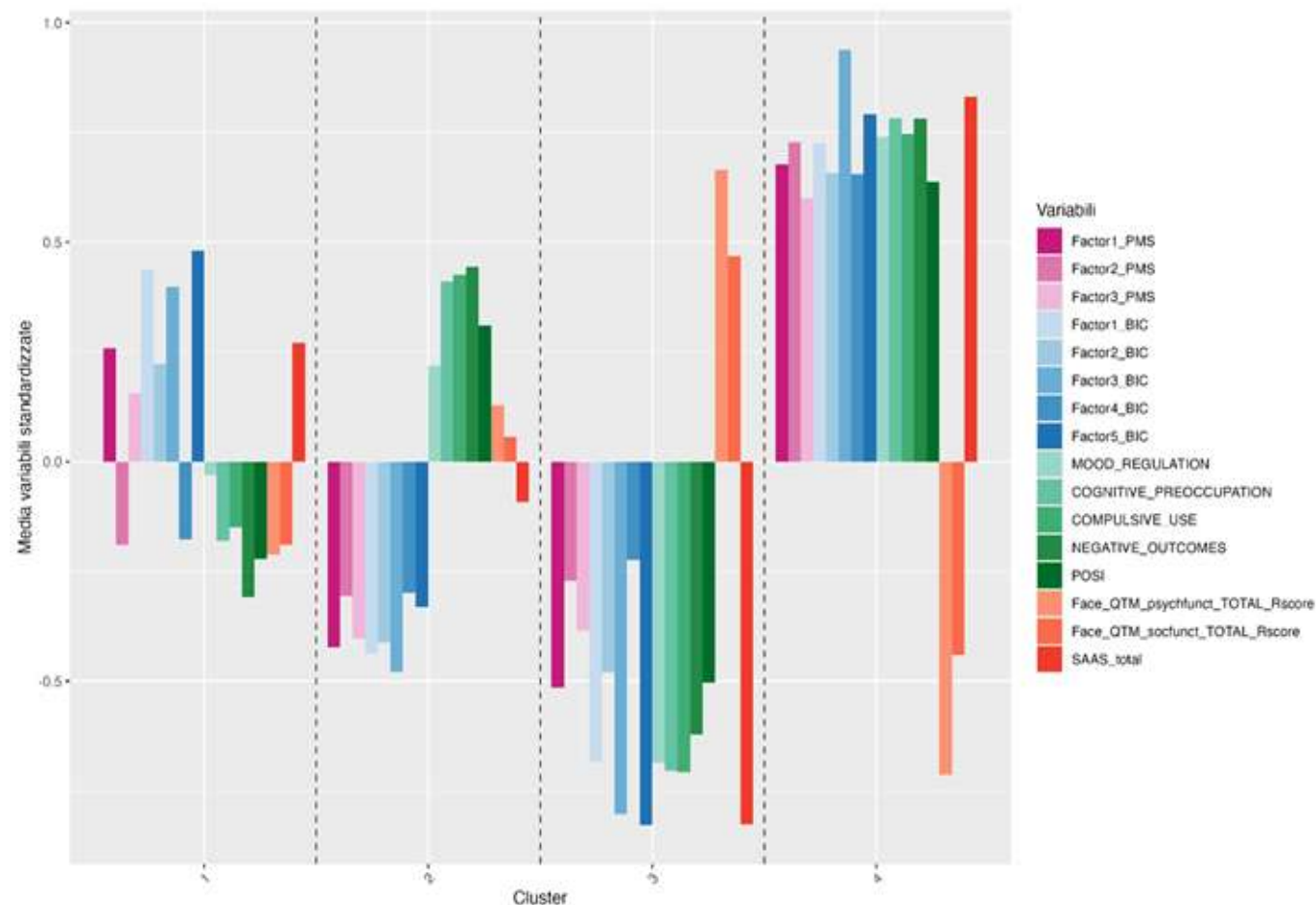
Un terzo degli adolescenti non mostra uso problematico dei social.

La **resilienza digitale** è non solo possibile ma diffusa.

Chi ha difficoltà mostra profili specifici → interventi mirati.

Profili Eterogenei: Analisi Cluster

I **4 profili** emergono dall'analisi di **comportamenti digitali e relazione con l'immagine di sé**



Utenti Strategici (25%)

Alta ansia d'apparenza + strategie di controllo sofisticate

Basso uso problematico

Utenti Moderati con Focus sull'Intrattenimento (17%)

Uso problematico senza focus sull'apparenza

Orientati a relazioni parasociali e gaming

Utenti Ben Adattati (32%)

Profilo resiliente, uso equilibrato e positivo

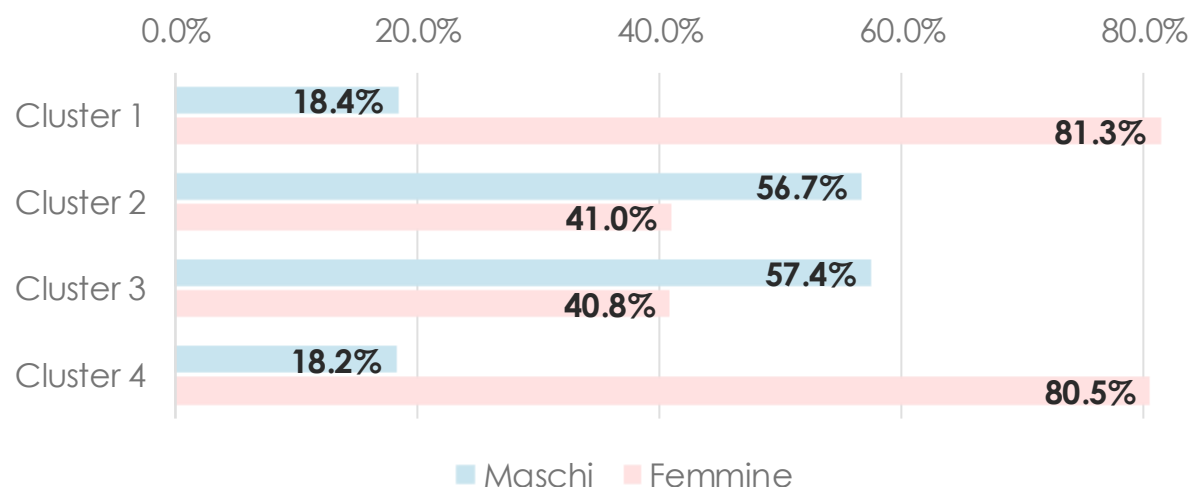
Gruppo più numeroso

Utenti a Rischio con Focus sull'Apparenza (26%)

Uso altamente problematico + alta ansia d'apparenza / Profilo più vulnerabile

Differenze di genere e uso dei social media

Distribuzione di **Genere**



Tipologia di **Selfie** e **Validazione Digitale**

- Autoscatti:
C4 > C1 > C2 = C3
- Selfie allo specchio:
C4 = 32% "sempre" vs C3 = 36% "mai"
- Importanza like e commenti:
C3 = 30% vs **C4** = 6% "non importante"



Comportamenti **Platform-Specific**



TikTok

- Non-uso:
C3 = 45.4% vs C4 = 21.4%
- Uso > 4h/giorno:
C3 = 3.8% vs **C4** = 14.7%



Instagram

- Non-uso:
C3 = 28.8% vs C4 = 14.7%
- Uso > 4h/giorno:
C3 = 5.6% vs **C4** = 18.2%



YouTube

Nessuna differenza significativa

Profili Eterogenei: Analisi Cluster

C1) Strategici

Concetto di sé meno definito. Relazioni con pari e insegnanti simili al C4, ma meglio il supporto familiare percepito. Ansia e depressione a livello intermedio. Età più elevata.

💡 **Risorsa: competenza digitale elevata**

C2) Focus Intrattenimento

Ansia e depressione a livello intermedio. Rispetto a C4, meglio supporto familiare e pari.

💡 **Risorsa: bassa ansia d'immagine**
💡 **Interventi: strategie di bilanciamento**

C3) Resilienti

No sintomatologia ansiosa e depressive. Buon support percepito da adulti e pari. Concetto di sé ben definito.

💡 **Modello: dimostrano che è possibile!**

C4) Vulnerabili

Livelli più elevati di sintomatologia ansiosa (!!! ansia sociale) e depressiva. Più basso il supporto sociale percepito. Concetto di sé poco definito.

💡 **Interventi: rafforzare autostima e relazioni**

Team del progetto **SatisFACE**:



Prof.ssa Chiara Brombin
(brombin.chiara@hsr.it)

Prof.ssa Clelia Di Serio
(diserio.clelia@univr.it)

Prof.ssa Valentina Tobia
(tobia.valentina@hsr.it)



Dott. Antonio Nizzoli
(anizzoli@osservatorio.it)



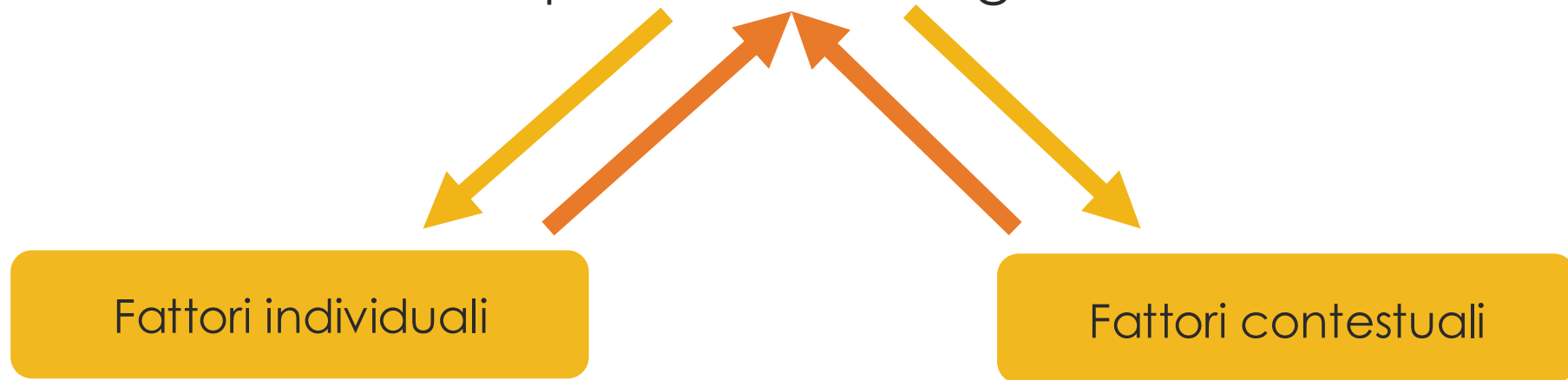
Dott.ssa Carla Blandino
(c.blandino1@studenti.univr.it)

Dott.ssa Chiara Ferrero
(ferrero.chiara@hsr.it)

Collaboratori di ricerca:
Dott.ssa Martina Mingardi
Dott.ssa Gabriella Chittano

Per concludere

Relazione tra uso dei digital media (e dei social) e benessere è complessa ed eterogenea.



La resilienza è possibile e non è rara!

Necessario approccio e interventi *person-centred*,
gender-sensitive e *context-specific*!

Rischi ed opportunità del digitale nella didattica di scuola

20 Gennaio 2025

Relatrice: **Chiara Panciroli**
Università di Bologna

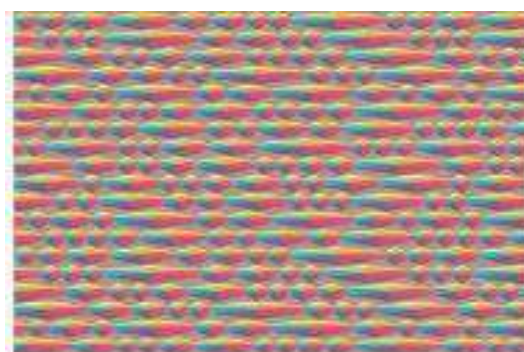


DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO

Sullo scaffale

Le nuove uscite



Chiara Panciroli
Pier Cesare Rivoltella

Pedagogia algoritmica

*Per una riflessione educativa
sull'Intelligenza Artificiale*

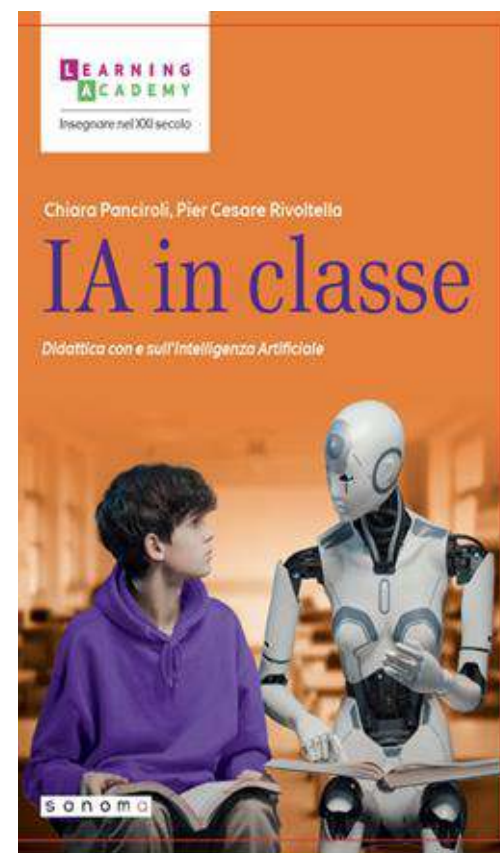
Scholé



Pier Cesare Rivoltella
Chiara Rivoltella

DIDATTICA DELLE NEW LITERACIES

MONDADORI
UNIVERSITÀ



LEARNING
ACADEMY

Insegnare nel XXI secolo

Chiara Panciroli, Pier Cesare Rivoltella

IA in classe

Didattica con e sull'Intelligenza Artificiale

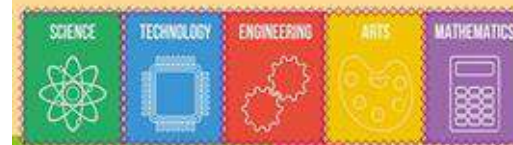
sonoma



pedagogia

Pier Cesare Rivoltella
Chiara Panciroli

Didattica delle STEAM



Con gli EAS

Scholé



DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO

Apocalittici e integrati



Quale idea di **EDUCAZIONE** con il digitale?



How's Life for Children in the Digital Age?



RAPPORTI ISTISAN 23|25

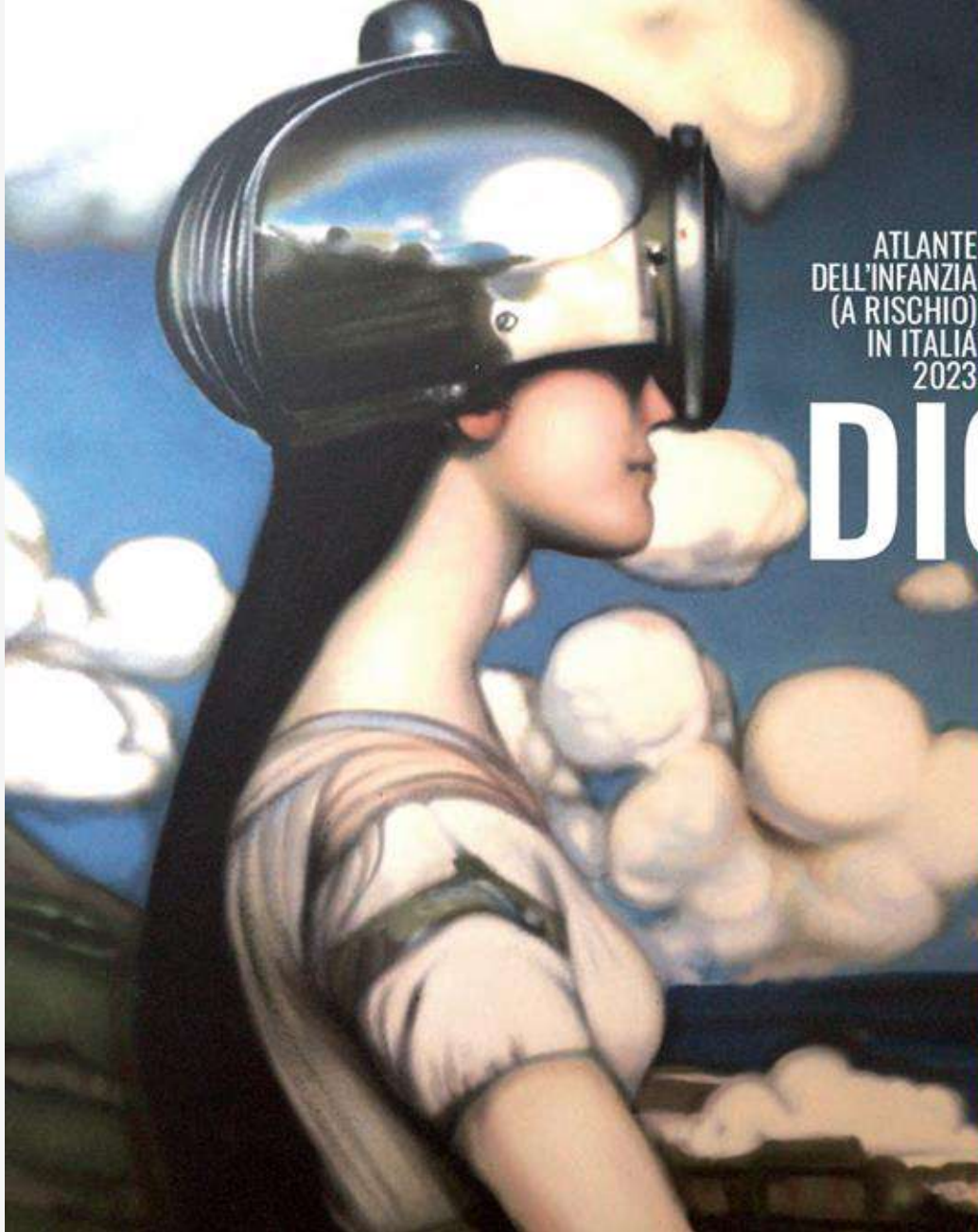
ISSN: 1123-3117 (cartaceo) • 2384-8936 (online)

**Dipendenze comportamentali nella Generazione Z:
uno studio di prevalenza nella popolazione scolastica
(11-17 anni) e focus sulle competenze genitoriali**

C. Mortali, L. Mastrobattista, I. Palmi,
R. Solimini, R. Pacifici, S. Pichini, A. Minutillo

Dipendenza da cibo, da videogiochi, da social media ma anche isolamento sociale e difficoltà a parlare con i genitori.

È questa la fotografia dei giovani italiani scattata dallo studio "Dipendenze comportamentali nella Generazione Z: uno studio di prevalenza nella popolazione scolastica (11-17 anni) e focus sulle competenze genitoriali.



Save the Children

ATLANTE
DELL'INFANZIA
(A RISCHIO)
IN ITALIA
2023

TEMPI DIGITALI

A cura di
Vichi De Marchi

con
Diletta Pistono
Cristiana Pulcinelli



DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO

14esimo Atlante dell'infanzia (a rischio) - Tempi digitali: alcuni dati

Dedicato all'analisi dell'impatto dei cambiamenti tecnologici e digitali su bambine, bambini e adolescenti.

I minori sono sempre più connessi: tra il 2021 e il 2022 il 73% dei bambini e degli adolescenti tra i 6 e i 17 anni ha dichiarato di connettersi a Internet quotidianamente e il 65,9% di usare il cellulare tutti i giorni. E quasi il 60% delle bambine e dei bambini tra gli 11 e i 15 mesi passa del tempo davanti a uno schermo (televisore, computer, tablet o cellulare).



Tra disinformazione e cyberbullismo

Come riporta l'Atlante, **l'Italia è il Paese europeo dove circola maggiore disinformazione.**

I social network, inoltre, possono **aumentare la polarizzazione delle opinioni** e proporre contenuti in linea con il punto di vista dell'utente, rafforzandone le posizioni ed evitando il confronto con altre idee.

Un altro rischio connesso alla rete è il **cyberbullismo**: insulti e messaggi offensivi online sono condivisi velocemente e sono visibili a un pubblico ampio, con conseguenze negative amplificate.



La dipendenza da Internet

Bambine, bambini e adolescenti utilizzano piattaforme, tecnologie e algoritmi che non sono stati progettati per loro, con conseguenze sul benessere e sulla salute mentale. In alcuni casi si può sviluppare, anche tra gli adulti, la “**dipendenza da Internet**” che include comportamenti online problematici, dallo shopping compulsivo al sovraccarico informativo, e ha ripercussioni sullo svolgimento delle attività lavorative o scolastiche e sui rapporti affettivi.



Le attività dei giovanissimi

COSA FANNO GLI ADOLESCENTI DI 14-17 ANNI

Fonte: ISTAT Anno 2022

Totale Femmine Maschi



COSA COMPRANO GLI ADOLESCENTI IN RETE



ALTRE ATTIVITÀ ONLINE



COSA FANNO I PRE-ADOLESCENTI DI 11-13 ANNI

Fonte: ISTAT Anno 2022



INDAGINE SUGLI STUDENTI DI 11-19 ANNI

Fonte: Indagine SID Scuola.net, Università La Sapienza e Università di Firenze - Anni: da febbraio 2020 a gennaio 2023

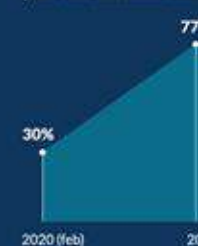
"TI CAPITA DI INFORMARTI SULL'ATTUALITÀ ATTRAVERSO INTERNET?"



COME?

2 su 5 sui social network
1 su 16 attraverso podcast

STUDENTI CHE PASSANO (SIA PER L'ATTIVITÀ SCOLASTICA)



Delega cognitiva e gestione del carico nell'interazione uomo-IA

Studi recenti (Ribeiro et al., 2024) dimostrano che l'interazione con sistemi di intelligenza artificiale basati su interfacce dialogiche, come chatbot o tutor intelligenti, può ristrutturare profondamente le rappresentazioni interne degli utenti.

Questi strumenti, lungi dal fornire solo risposte, possono stimolare la metacognizione e la riflessione, aiutando gli studenti a riformulare i problemi in modi nuovi e più efficaci.

In questo senso, la qualità dell'interazione con l'intelligenza artificiale diventa decisiva non solo per le prestazioni ma anche per la trasformazione cognitiva dello studente.



Delega cognitiva e gestione del carico nell'interazione uomo-IA

Questo processo è strettamente correlato al fenomeno della **delega cognitiva**, intesa come l'assegnazione di specifiche operazioni mentali a sistemi intelligenti (Fügener et alii, 2022).

Da questa prospettiva, la sfida nella **progettazione educativa** sta nel bilanciare la riduzione del **carico cognitivo estraneo** – legato a operazioni meccaniche come calcoli ripetitivi o ricerche di dati (Sweller, 2010) – con la necessità di preservare **il carico pertinente**, essenziale per un apprendimento significativo e il consolidamento degli schemi mentali.

Norman(2014), con il **concetto di «compiacenza automatizzata»**, ossia un eccessivo affidamento a sistemi intelligenti, evidenzia come si possa generare un'atrofia funzionale di competenze chiave, come il ragionamento critico, la risoluzione dei problemi e il monitoraggio metacognitivo.



Ambienti intelligenti per lo sviluppo di competenze

Gli ambienti intelligenti dovrebbero essere configurati come spazi di esplorazione guidata, dove lo studente può sperimentare, commettere errori, riflettere e ristrutturare il proprio modo di pensare.

L'IA dovrebbe agire come un partner dialogico che promuove cicli ricorsivi di riflessione, valutazione e adattamento (Sinha & Kapur, 2021), ma anche lo sviluppo di competenze metacognitive, capacità decisionali e autonomia intellettuale.



New literacies per la scuola

Alla scuola si chiede, oggi, di essere il primo presidio educativo nel flusso della Quarta Rivoluzione, il principale alfabetizzatore dei nuovi linguaggi, ossia delle new literacies.

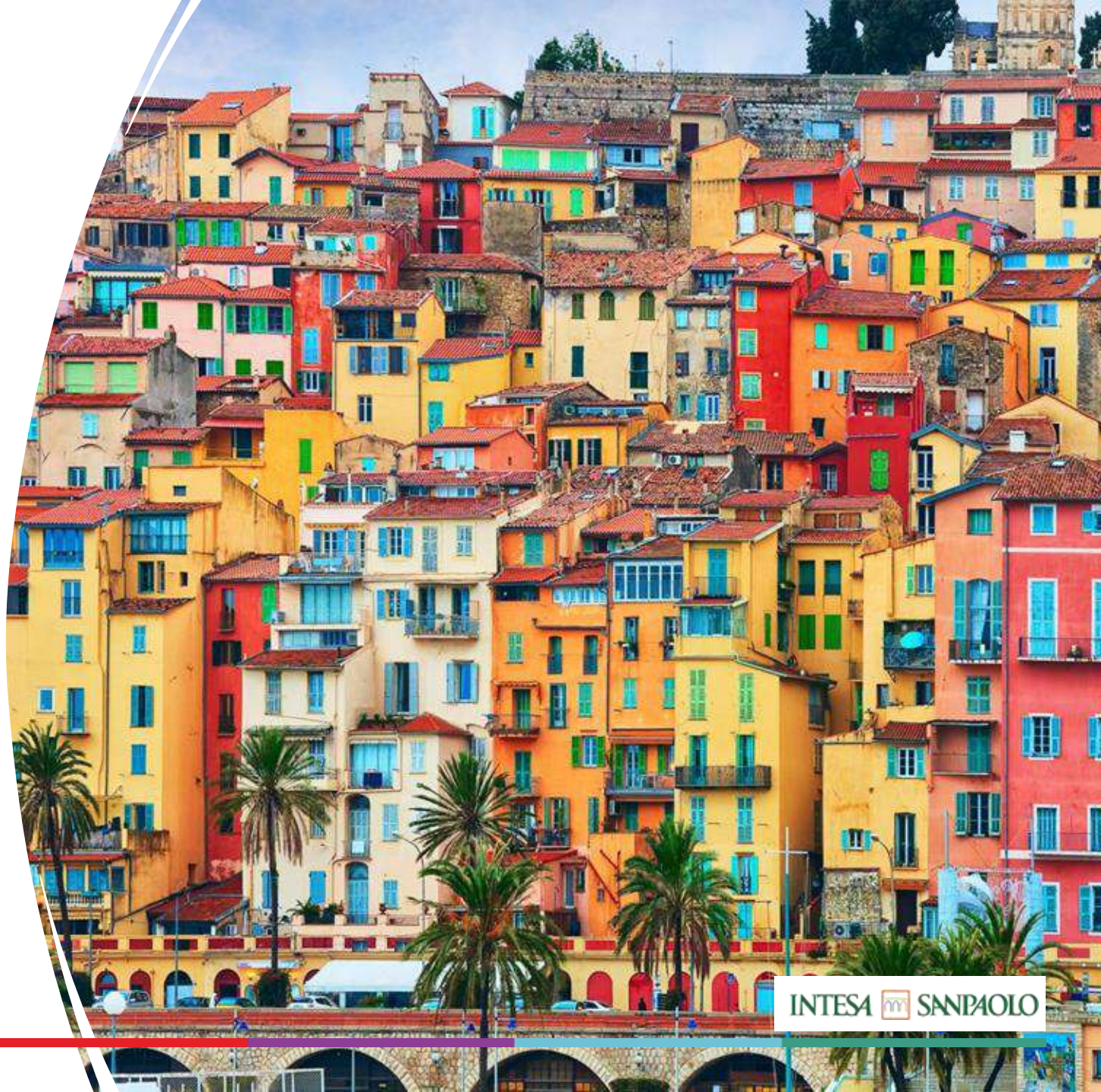


Accanto ad aree di sperimentazione e impegno resiste, in molte realtà, una didattica trasmissiva, verticale, rigidamente divisa in discipline poco dialoganti.



È l'avvento dell'intelligenza artificiale a sovvertire nel profondo gli ecosistemi formativi a partire dal ruolo dell'insegnante che resta centrale ma deve vestire panni diversi. "Trasmettere, moderare, osservare, fare da coach" dovrebbero essere i suoi nuovi compiti.

L'attenzione viene posta sulla valorizzazione di **esperienze significative** che sono state realizzate nei diversi contesti della città in dialogo con le agenzie educative formali e informali con l'intenzione di comprendere se è possibile rinnovare la proposta di una Città educativa che sia espressione di coesione e condivisione di finalità formative volte all'emancipazione.



La prospettiva formativa che si delinea è quella di una «società educante», capace di prendersi cura della formazione intellettuale, estetica, etica e affettiva di ogni individuo (Panciroli, 2016). In tal senso l'emancipazione di ognuno avviene nel momento in cui, come ricordava Calvino, «...d'una città non godi le sette o settanta meraviglie ma la risposta che dà ad una tua domanda» (Calvino, 1972). Ogni città, ogni scuola, ogni famiglia è chiamata pertanto a mostrare il suo **potenziale formativo**: essere uno spazio sollecitante, accogliente, di incontro e di scambio con gli altri attraverso una costruzione condivisa di buone pratiche, in cui i cittadini sperimentano in modo significativo la dimensione conoscitiva per un'esperienza coinvolgente e arricchente.





Museo Officina
dell'Educazione

[Chi Siamo](#)

[Esposizione](#)

[Documentazione](#)

[Formazione](#)

[Ricerca](#)

Museo digitale dell'educazione

SCOPRI DI PIÙ

MOdE è il Museo digitale dedicato ai progetti educativi, curato dal Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna



SISTEMA MUSEALE DI ATENEO
MUSEO OFFICINA
DELL'EDUCAZIONE
MODE

www.doc.mode.unibo.it



DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO



Il MOdE combina in maniera organica museo digitale e attività reali realizzate nello spazio fisico.



Esplora

Sale blu
Visita gli allestimenti digitali



Visita

Sale bianche
Allestimenti curati dagli utenti



Visita



Sale Manifesto
Esplora i contenuti

Visita



In evidenza
Percorsi museali suggeriti per te

Visita





Utilizzo di differenti media e linguaggi artistici e culturali

Testi

Il testo è un "medium" di comunicazione. È un mezzo per esprimere i propri pensieri, emozioni e informazioni. Può essere scritto o parlato, e può essere utilizzato in vari contesti, come la letteratura, la scienza, la storia, la politica, ecc.

Immagine

La fotografia è un mezzo per catturare e rappresentare la realtà. Può essere utilizzata per documentare, comunicare, esprimere emozioni, ecc.

Video

Il video è un mezzo per registrare e riprodurre immagini in movimento. Può essere utilizzato per documentare, comunicare, esprimere emozioni, ecc.

Testi

Testi esplicativi,
descrittivi, di
approfondimento.



Immagini

Pittura, fotografia,
cinema, fumetto,
performance...



Video

Videoinstallazioni, video di
documentazione, video
stimolo, video di osservazione...

Gli ambienti



Sale Manifesto

Esplora i contenuti

Visita

Sale bianche

Allestimenti curati
dagli utenti

Visita



DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO



Ambienti digitali in cui assemblare risorse diverse (testi, immagini, fotomontaggi, installazioni video, contenuti audio) prodotti e/o provenienti da contesti educativi differenti, formali, informali e non formali.

(Pancioli et al. 2020; Pancioli & Macauda, 2019)

Riciclo d'artista- progetto Hera



Di suoni, di segni



Dialoghi con il bosco



L'arte attraverso gli occhi dei bambini



artists' wives". filtrate dallo sguardo inf





Soir Blue

by Edward Hopper

Read to me



DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO

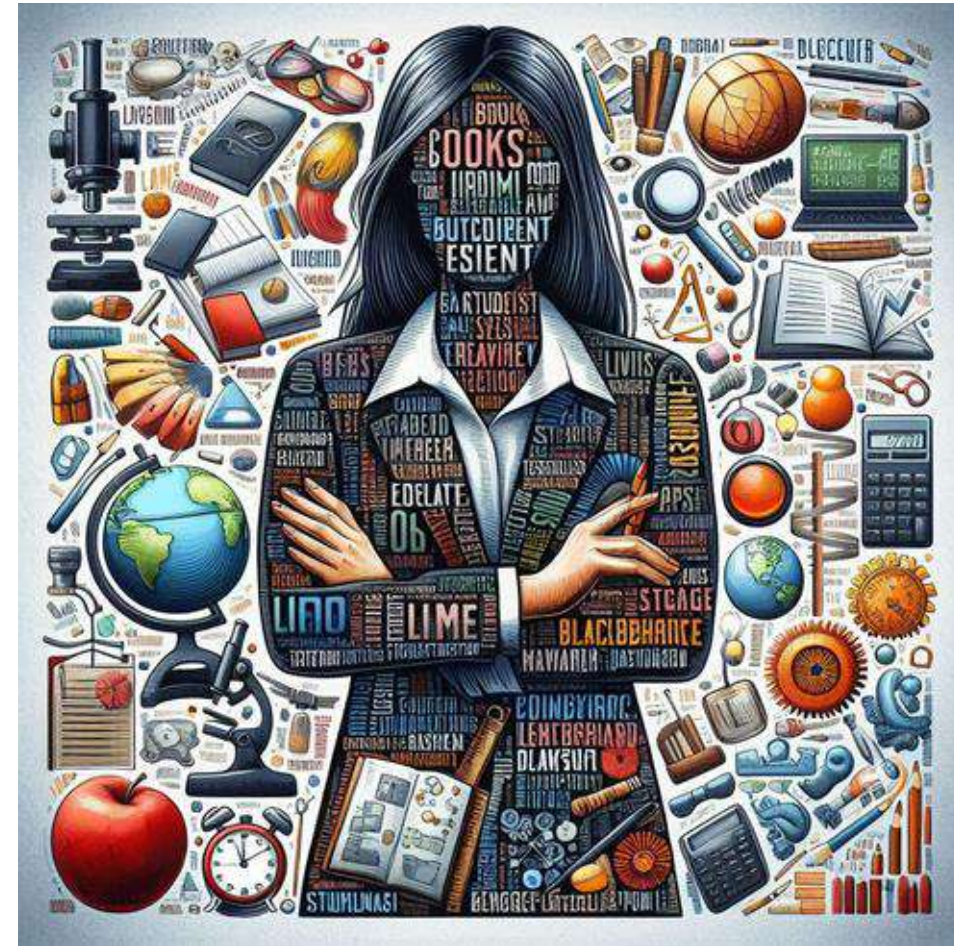
Dal processo al prodotto



L'immagine della didattica secondo l'IA

L'immagine della didattica universitaria secondo l'IA

L'immagine della didattica universitaria e dei suoi dispositivi secondo l'IA



Artefatti digitali, creati
 secondo lo stile di Joan Mirò
 dagli allievi e dalle allieve
 che hanno utilizzato
 l'applicativo CreArt AI Art
 generator, interagendo con
 l'Intelligenza



Artista e robot collaborano nella co-creazione di un'opera pittorica

L'artista, Sougwen Chung, raccoglie una grande quantità di propri disegni che vengono memorizzati nelle unità robotiche tramite software specifici.

Il braccio robotico non realizza copie dei disegni memorizzati ma genera interpretazioni sincrone estendendo e modificando il preset di dati fornitogli.





Dimensione di literacy:
Conoscenza della
lingua



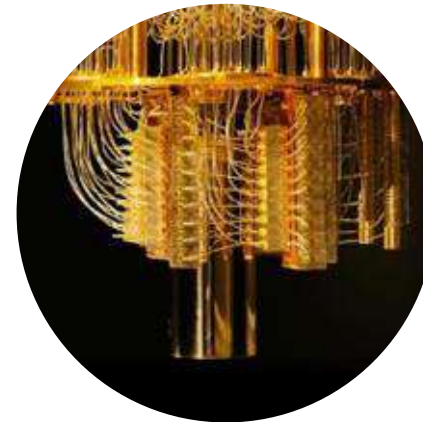
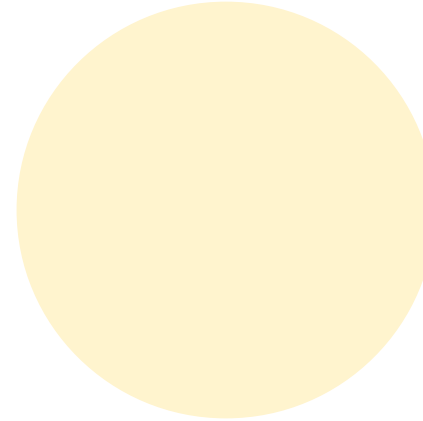
Dimensione critica:
uso consapevole



Dimensione etica:
riflettere con
responsabilità



**Dimensione
espressiva:**
creare



Grazie!
Spazio alle domande



I prossimi appuntamenti

<https://nl.deascuola.it/costruireilfuturoinsieme20>

Per i docenti

12.02.2026 / 17:00-18:30

SOFT SKILLS PER IL FUTURO

Relatori:

Chiara Bacilieri, Alessandra Rucci

Modera:

Chiara Albicocco

Iscriviti subito

07.04.2026 / 17:00-18:30

RISPETTO E CITTADINANZA ATTIVA

Relatore:

Stefano Arduini, Elena Marta

Modera:

Chiara Albicocco

Iscriviti subito



DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO

I prossimi appuntamenti

<https://nl.deascuola.it/costruireilfuturoinsieme20>

Per gli studenti

05.02.2026/ 11:00-12:00

INTERCULTURA E
FUTURO

Moderà:
Luca Solesin

Iscriviti subito



DEASCUOLA

INTESA  SANPAOLO