

APPRENDIMENTO E STRATEGIE DIDATTICHE MEDIATE DALLA VISUAL EDUCATION: ORIZZONTI DI RICERCA E AZIONE

Atti di Convegno - Book of abstract "ASTERA 2025"

A cura di Valentina Berardinetti • Pierpaolo Limone • Giusi Antonia Toto



Università di Foggia

APPRENDIMENTO E STRATEGIE DIDATTICHE MEDIATE DALLA VISUAL EDUCATION: ORIZZONTI DI RICERCA E AZIONE

Atti di Convegno - Book of abstract "ASTERA 2025"

A cura di Valentina Berardinetti • Pierpaolo Limone • Giusi Antonia Toto

Il Capoverso
EDIZIONI UNIVERSITARIE

ATTI DI CONVEGNO BOOK OF ABSTRACT "ASTERA 2025"

- Responsabile di produzione: Fabio Gallo
- Coordinamento editoriale: Teresa Annunziata
- Redazione: Sabrina Mancini
- Progetto e impaginazione: Studio Pagina32

Copyright © 2025 Il Capoverso
e-mail: info@ilcapoverso.it
sito web: www.ilcapoverso.it
Tel. 081.19667539

Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione totale o parziale così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma o con qualunque mezzo senza previa autorizzazione scritta da parte dell'editore.

L'Editore è a disposizione degli aventi diritto con i quali non gli è stato possibile comunicare, nonché per eventuali omissioni e inesattezze nella citazione delle fonti dei brani, illustrazioni e fotografie riprodotti nel presente volume.

ISBN 979-12-985275-8-4

Atti di convegno book of abstract "ASTERA 2025" © 2025
è concesso in licenza sotto CC BY-NC-ND 4.0 

Questa opera è distribuita con licenza Creative Commons
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

INDICE

Introduzione

■ <i>Valentina Berardinetti, Pierpaolo Limone e Giusi Antonia Toto</i>	7
--	---

Scroll, impara, partecipa: *Visual Education* e cultura digitale tra social media, attivismo e accessibilità

■ <i>Elisabetta Roncati</i>	12
-----------------------------------	----

La rappresentazione grafica della dispersione scolastica: criticità definitorie e implicazioni educative

■ <i>Arianna Beri, Laura Sara Agrati</i>	14
--	----

Visual learning and innovative teaching in primary schools: a mixed study on foreign pupils

■ <i>Davide Di Palma, Gianluca Gravino, Fabiola Palmiero, Giovanna Scala, Maria Giovanna Tafuri</i>	16
---	----

Educare lo sguardo nell'epoca della saturazione. *Visual Education*, IA generativa e strategie critiche di apprendimento

■ <i>Maura Gancitano, Andrea Colamedici</i>	19
---	----

Pratica riflessiva e performance art nella formazione dei docenti di sostegno

■ <i>Donatella Visceglia</i>	21
------------------------------------	----

Autobiografia, memoria e formazione attraverso le fotografie di famiglia

■ <i>Donatella Azzollini, Michele Baldassarre</i>	24
---	----

Dal riconoscimento alla co-creazione: verso una *visual literacy* per l'intelligenza artificiale generativa

■ <i>Giuseppina Debbi, Federico Rodolfo Maiocco</i>	26
---	----

Pensare con gli occhi, argomentare con la voce: un dialogo tra Debate e alfabetizzazione visiva

■ <i>Rosa Carnevale, Michele Baldassarre</i>	29
--	----

Tra immagini e parole: l'integrazione di approcci visuali e narrativi nei contesti orientativi

■ <i>Vanessa Bettin</i>	31
-------------------------------	----

Visual Means in Education. Definitions, Taxonomies, and Functions: A Scoping Review	
■ <i>Maria Vittoria Battaglia, Francesco Maria Melchiori</i>	33
Esperienze digitali e creative per lo sviluppo del pensiero critico: un'analisi narrativa della letteratura	
■ <i>Francesca Finestrone, Francesco Pio Savino, Andreana Lavanga</i>	35
Didattica Visiva, Accessibilità e Ibridazione: Tra <i>Visual Education</i>, Intelligenza Artificiale e <i>Universal Design For Learning</i>	
■ <i>Pierangelo Berardi, Carmela Paladino</i>	38
Specchi digitali: come i contenuti visivi sui social media modellano emancipazione e omologazione	
■ <i>Fabiola Imperatrice, Lucia Melchiorre, Domenico Lorusso, Giusi Antonia Toto</i>	41
Il <i>prompt</i> come strumento didattico filosofico: generare un'immagine attraverso l'AI	
■ <i>Luca Romano</i>	45
Educare lo sguardo nella caverna digitale	
■ <i>Silvia Capodivacca, Luca Bianchin</i>	46
Reimagining Opera for the Digital Generation: The Opera Out of Opera Project as a Model for Youth-Centred Audience Development	
■ <i>Michelangelo Galeati</i>	48
Visual learning e valutazione d'impatto sociale nell'era digitale: verso un framework multidimensionale per una pedagogia tecnologicamente mediata	
■ <i>Vincenzo Nunzio Scalcione</i>	51
Can Instagram Reels support informal language learning among migrants?	
■ <i>Francesco Pio Dilillo, Laura Sara Agrati, Caterina Sapone, Stefano Triberti</i>	54
<i>Impairment</i> visivo, creatività e cultura visuale	
■ <i>Angela Lucinio, Fabio Bocci</i>	56
Photo Voice e narrazione visiva: una prospettiva pedagogica sull'inclusione e la disabilità intellettiva	
■ <i>Alessandra Lo Piccolo, Letizia Pistone, Daniela Pasqualetto</i>	58

Il potere trasformativo delle <i>web comic</i>: didattica innovativa e riduzione del <i>cognitive load</i>	
■ <i>Cristiana D'Aprile</i>	60
Dall'immagine al pensiero critico: percorsi educativi di <i>media literacy</i> tra scuola e società digitale	
■ <i>Davide Richard Bramley</i>	63
L'apprendimento attraverso il gioco di ruolo: progettazione e analisi del serious game <i>Fabletown</i>	
■ <i>Antonino Tarantino, Francesco Antonio Santangelo, Giusi Antonia Toto</i>	66
Costruire memoria condivisa nell'era digitale: la fotografia come strumento di <i>Visual Education</i> tra generazioni	
■ <i>Maria Teresa Santacroce, Giada Totaro</i>	68
Prototipi di resilienza democratica: Isomorfismo virtuoso e laboratori di ricerca applicata nelle <i>Cooperation Partnership</i>	
■ <i>Alessia Sciamanna, Michele Corleto</i>	70
Visual Narrative Game: an exploratory study on the role of visual communication in virtual worlds for socio-emotional learning in preadolescents	
■ <i>Alfonso Filippone, Maria Ermelinda De Carlo, Raffaele Di Fuccio</i>	73
The Role of Visual Media in Didactic Innovation: Insights from Experimental Pedagogy	
■ <i>Alberto Fornasari</i>	77
Apprendimento visuale tra memoria e costruzione di informazioni	
■ <i>Salvatore Mancarella</i>	80
Immagini tra Bias, IA e mondo reale	
■ <i>Luca Basteris, Maria Cristina Daperno</i>	82
<i>Photovoice</i> e realtà aumentata: nuove prospettive per l'autorappresentazione della sessualità delle identità disabili	
■ <i>Alice Rizzi, Martina Rossi, Giusi Antonia Toto, Marco di Furia</i>	83
The primacy of image over word in contemporary social communication: a PRISMA Systematic Review (2020-2025)	
■ <i>Giusi Antonia Toto</i>	86

Psychological dimensions involved in image communication: a multidisciplinary research proposal for analyzing cognitive and perceptual processes in Visual Education	
■ <i>Giusi Antonia Toto, Pierpaolo Limone</i>	88
CAA e <i>Visual Education</i> per l'inclusione scolastica multiculturale: una revisione sistematica	
■ <i>Martina Rossi</i>	91
Qui tutto deve essere rivisto... Memorie, immagini e paesaggi. Educazione visiva e inclusione: una lettura critica e una proposta	
■ <i>Antonella Rizzo</i>	94
Educare al riconoscimento delle emozioni nella <i>visual education</i>: un modello convoluzionale AI implementato per gli psicologi professionisti	
■ <i>Alessandro De Santis, Francesco Santangelo, Antonino Tarantino</i>	97
Visualizzare il futuro: la progettazione strategica tra innovazione e comunità	
■ <i>Guendalina Peconio</i>	100
Il ruolo della <i>Visual Education</i> nei processi formativi: una revisione sistematica sull'uso degli strumenti visivi per potenziare l'apprendimento e favorire lo sviluppo delle soft skills	
■ <i>Valentina Berardinetti</i>	103
Oltre il limite (del comprensibile). Visual media nella didattica dei contenuti complessi	
■ <i>Laura Sara Agrati, Giovanni Ganino</i>	106
Visual Education e innovazione didattica. Un'indagine esplorativa nei laboratori TIC per la formazione dei docenti di sostegno nella scuola dell'infanzia	
■ <i>Ilenia Amati, Vincenza Albano</i>	108
Luce, forma, narrazione. Didattica visiva e apprendimento nella scuola dell'infanzia. Un'indagine sull'uso dei media visivi nei contesti educativi per promuovere espressione, inclusione e innovazione didattica	
■ <i>Ilenia Amati, Loredana Perla, Antonio Ascione</i>	111
<i>Social Learning Theory</i> e <i>Visual Education</i>: interconnessioni possibili per il potenziamento di engagement e apprendimento nell'educazione contemporanea	
■ <i>Anna Daniela Savino</i>	115

INTRODUZIONE

di *Valentina Berardinetti, Pierpaolo Limone e Giusi Antonia Toto*

Nell'attuale panorama della ricerca educativa e comunicativa, dominato da un ecosistema intrinsecamente visivo, interconnesso e in continua trasformazione, la *Visual Education* si afferma come un campo epistemologico e operativo di natura transdisciplinare, capace di coniugare pedagogia, tecnologie digitali, arti visive e scienze cognitive nel tentativo di interpretare criticamente le dinamiche culturali, cognitive e sociali della contemporaneità (Rivoltella & Pancioli, 2021). Negli ultimi due decenni quest'area di studi ha vissuto una profonda evoluzione, passando da un'analisi centrata sull'immagine nella sua accezione artistica e mediatica tradizionale a un approccio più ampio e complesso, che oggi la pone al centro dei processi di apprendimento e di costruzione della conoscenza in contesti profondamente digitalizzati.

La *Visual Education*, così intesa, si rivela una lente privilegiata per leggere la mutazione antropologica generata dalla proliferazione di immagini, dalla loro produzione e manipolazione attraverso piattaforme digitali e strumenti di intelligenza artificiale generativa. Tale mutazione non costituisce soltanto un fenomeno tecnologico, ma incide direttamente sulle modalità di percezione, comunicazione e costruzione del sé, interrogando in profondità le fondamenta epistemologiche e metodologiche della formazione (Grossi et al., 2025). L'immagine – nelle sue funzioni estetiche, simboliche, narrative e relazionali – non è più un semplice corredo comunicativo, ma assume un linguaggio autonomo e generativo, un vero e proprio sistema cognitivo in cui si intrecciano conoscenza, sensibilità e responsabilità sociale (Ingaramo & Negrello, 2021).

In tale prospettiva, la *Conferenza Internazionale ASTERA 2025 – Apprendimento e Strategie didattiche mediate dalla visual Education: orizzonti di Ricerca e Azione* – è divenuta luogo di riflessione e di contaminazione scientifica tra discipline umanistiche, scientifiche e tecnologiche.

Il presente *Book of Abstracts*, frutto dei lavori della conferenza stessa, raccoglie contributi che testimoniano la vitalità scientifica di un settore in continua evoluzione e illustrano in modo articolato la ricchezza di approcci, la pluralità metodologica e la profondità concettuale che oggi caratterizzano la ricerca nel campo della *Visual Education*, riflettendo l'interesse crescente verso l'educazione allo sguardo come forma di alfabetizzazione indispensabile per navigare la saturazione iconica del nostro tempo e decostruire le narrazioni visive che modellano l'immaginario collettivo. Le riflessioni contenute nei diversi contributi tracciano un quadro articolato e inclusivo, che attraversa i molteplici livelli dell'esperienza educativa: dalla scuola all'università, dai contesti informali di apprendimento alle pratiche artistico-culturali e professionali. Viene così indagato il potere educativo delle immagini e dei linguaggi visivi nelle società connesse, approfondendone il significato alla luce delle trasformazioni culturali e mediali in atto. Particolare attenzione è rivolta alla relazione tra social media, cultura partecipativa e processi di apprendimento informale, mentre la rappresentazione grafica e la visualizzazione dei dati vengono esaminate nella loro funzione pedagogica, quali strumenti cognitivi e interpretativi capaci di rendere leggibili fenomeni complessi come la dispersione scolastica e l'inclusione multiculturale.

Emerge con chiarezza, nella coralità dei lavori raccolti, la convinzione che l'educazione visiva non possa più limitarsi alla trasmissione di contenuti o alla mera alfabetizzazione tecnica. Essa richiede la formazione di uno sguardo critico, capace di orientarsi nella complessità dell'iper-visibilità contemporanea e di decostruire le narrazioni visive che determinano modelli cognitivi, culturali e comportamentali (Cometa et al., 2022). Questa prospettiva implica, inevitabilmente, un'educazione

alla consapevolezza mediale e all'etica dello sguardo, indispensabili per lo sviluppo di un pensiero critico e di una cittadinanza digitale matura, partecipativa e responsabile.

Un ulteriore asse di riflessione, condiviso da diversi contributi, riguarda il nesso inscindibile tra *Visual Education*, inclusione e giustizia sociale. Le immagini e i media visivi sono qui concepiti come dispositivi di mediazione simbolica e di riappropriazione dei discorsi di sé e del mondo: strumenti che favoriscono la rappresentazione plurale delle identità e contribuiscono alla costruzione di comunità inclusive e dialogiche, attraverso una partecipazione attiva nella costruzione di significati. La ricerca educativa e pedagogica riunita in questo volume testimonia come la cultura visuale, quando orientata alla partecipazione e alla riflessione collettiva, possa sostenere processi di emancipazione, riduzione delle disuguaglianze e promozione della diversità come valore formativo (Grespi & Malavasi, 2022).

Accanto a tali prospettive teoriche e sociali, il presente lavoro raccoglie numerosi studi innovativi sul rapporto tra visualità, intelligenza artificiale e apprendimento. Le indagini condotte analizzano criticamente i processi di creazione e co-creazione di immagini generate da algoritmi, evidenziando il ruolo della *visual literacy* nel saper leggere, interpretare e governare queste nuove forme di produzione simbolica ed offrendo prospettive empiriche sull'apprendimento visuale nei diversi gradi di istruzione, mettendo in luce come approcci multimodali e inclusivi possano potenziare la motivazione, il pensiero critico e lo sviluppo delle *soft skills*.

In questa direzione, la *Visual Education* si configura come terreno di sperimentazione e riflessione essenziale per affrontare le sfide della cultura digitale, invitando a rapportarsi all'immagine sintetica con consapevolezza estetica, cognitiva ed etica (Kędra & Žakevičiūtė, 2019). Il volume presenta anche studi dedicati alla progettazione didattica e tecnologica in chiave visuale, con applicazioni sperimentali

nei campi della realtà aumentata, della *gamification* e dei *serious games*, nonché nei mondi virtuali per l'apprendimento socio-emotivo. Simili esperienze evidenziano come la visualità possa sostenere pratiche educative multimodali, partecipative e accessibili, promuovendo una pedagogia sensibile e responsabile, fondata su metodologie integrate e riflessive.

Particolare rilievo assumono, inoltre, le ricerche che indagano il potenziale educativo delle pratiche visive e performative. La fotografia, il *photo voice*, le arti digitali, il cinema e la *performance art* emergono come strumenti di introspezione e di costruzione del sé, catalizzatori di riflessione critica e di narrazione personale e collettiva. In tali contesti l'immagine non è un oggetto passivo, ma un interlocutore attivo che interroga, genera senso e accompagna l'elaborazione di nuove forme identitarie e professionali. Molti contributi, infine, evidenziano l'importanza delle pratiche riflessive e creative come nuclei fondanti della *Visual Education*.

Dunque, le esperienze di ricerca qui raccolte, che spaziano dagli approcci qualitativi ai metodi misti, dall'indagine empirica alla sperimentazione artistico-performativa, testimoniano la maturità di un campo di studi capace di coniugare rigore scientifico e sensibilità ermeneutica. Attraverso la diversità delle metodologie adottate, la comunità scientifica riunita attorno ad ASTERA 2025 mostra come la *Visual Education* possa agire concretamente come dispositivo di innovazione pedagogica, trasformazione sociale e rigenerazione culturale.

Questo *Book of Abstracts* non ambisce a fornire risposte definitive, ma a generare domande, orizzonti e traiettorie di ricerca. Esso invita a interrogarsi su cosa significhi oggi educare lo sguardo in un mondo mediato da algoritmi e intelligenze artificiali, e a esplorare il potenziale della visualità come strumento di apprendimento, di inclusione, di creatività e di consapevolezza critica, riconoscendo nell'immagine non soltanto un oggetto da decodificare, ma un ambiente da abitare, trasfor-

mare e condividere (Codeluppi, 2022). In tal senso, il volume si presenta come una tessitura di sguardi e di esperienze, un mosaico di pratiche che restituisce l'immagine di una ricerca viva, partecipata e profondamente connessa ai mutamenti culturali del nostro tempo.

Raccogliendo e valorizzando queste molteplici prospettive, *ASTERA 2025* rinnova la missione della *Visual Education* come spazio di incontro tra discipline, linguaggi e persone: un ambito in cui l'immagine, lungi dall'essere puro ornamento o semplice strumento didattico, diventa linguaggio della conoscenza, veicolo di inclusione e motore di innovazione educativa, culturale e sociale.

Riferimenti bibliografici

CODELUPPI V. (2022). Il ruolo sociale delle immagini digitali. *Media-scapes journal*, 19(1), 218-228.

COMETA M., COGLITORE R. & CAMMARATA V. (Eds.). (2022). *Cultura visuale in Italia: immagini, sguardi, dispositivi*. Mimesis.

GRESPI B. & MALAVASI L. (2022). *Dalla parte delle immagini. Temi di cultura visuale*. Mc Graw Hill.

GROSSI G., NARDONE R. & PREVITALI G. (2025). *Postmedia education: visual literacy e media digitali* (pp. 1-246). McGraw Hill.

INGARAMO R. & NEGRELLO M. (2021). Oltre la rappresentazione. Il valore comunicativo e educativo delle immagini nell'era della didattica digitale. In *DESIGN RESEARCH LANGUAGES Architectural design as research product and possible communication tools*. (pp. 183-186). Associazione Scientifica ProArch.

KĘDRA J. & ŹAKEVIČIŪTĖ R. (2019). Visual literacy practices in higher education: what, why and how? *Journal of visual literacy*, 38(1-2), pp. 1-7.

RIVOLTELLA P.C. & PANCIROLI C. (2021). Visual Media Education. Audiovisivi e formazione nella società postmediale. *Sociologia della comunicazione*, (2021/62).

SCROLL, IMPARA, PARTECIPA: *VISUAL EDUCATION* E CULTURA DIGITALE TRA SOCIAL MEDIA, ATTIVISMO E ACCESSIBILITÀ

Elisabetta Roncati

Università IULM

Abstract: Nel panorama contemporaneo la *Visual Education* non è solo una prerogativa degli ambienti scolastici o accademici, ma si espande nei territori digitali abitati quotidianamente dal grande pubblico. In questo contributo si riflette sull'uso dei social media come strumenti potenti per trasmettere conoscenza, con un focus specifico su arte e cultura, attraverso strategie visive inclusive, accessibili e partecipative. A partire da un nutrito quadro di fonti bibliografiche, supportato da casi studio pratici, si analizzano le modalità con cui immagini, video e format narrativi brevi possono favorire processi di apprendimento informale e dialogico in grado di avvicinare target eterogenei a contenuti complessi. Particolare attenzione è dedicata all'intersezione tra *Visual Education* e attivismo culturale, con esempi legati a tematiche di *queerness*, diritti civili e decolonizzazione dello sguardo artistico. I social media si configurano così non solo come canali di diffusione, ma come veri e propri spazi di apprendimento partecipativo, dove le immagini non sono supporto, ma linguaggio stesso dell'insegnamento. Il paper si inserisce nel più ampio dibattito interdisciplinare sui nuovi media visivi, proponendo una riflessione critica sul valore pedagogico della comunicazione visuale nel contesto digitale. Verranno analizzati casi studio, metriche d'interazione e reazioni del pubblico con l'obiettivo di suggerire nuove prospettive operative per chi intende coniugare educazione, estetica e impatto sociale in una strategia di comunicazione culturale visuale contemporanea.

Keywords: visual education, social media, cultura, apprendimento informale, inclusività

References

BOYD D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*, Yale University Press.

BUCKINGHAM D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*, Polity Press.

CASTELLS M. (2012). *Networks of outrage and hope: Social movements in the Internet age*, Polity Press.

JENKINS H., FORD S., GREEN J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*, NYU Press.

JENKINS H., SHRESTHOVA S., GAMBER-THOMPSON L., KLIGLER-VILENCHIK N., ZIMMERMAN A.M. (2016). *By any media necessary: The new youth activism*, NYU Press.

KRESS G., VAN LEEUWEN T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design*, Routledge.

LIVINGSTONE S., SEFTON-GREEN J. (2016). *The class: Living and learning in the digital age*, NYU Press.

MANOVICH L. (2020). *Cultural analytics*, The MIT Press.

MIRZOEFF N. (2015). *How to see the world*, Pelican Books.

MIRZOEFF N. (2023). *White sight: Visual politics and practices of whiteness*, The MIT Press.

PAUWELS L., MANNAY D. (a cura di, 2020). *The SAGE handbook of visual research methods*, SAGE Publications.

RHEINGOLD H. (2012). *Net smart: How to thrive online*, The MIT Press.

TUFEKCI Z. (2017). *Twitter and tear gas: The power and fragility of networked protest*, Yale University Press.

ZUBOFF S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*, PublicAffairs.

ZULLI D., ZULLI D.J. (2022). *Social media and the self: An open textbook*, Rebus Community. <https://press.rebus.community/socialmediaandthe-self>.

LA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DELLA DISPERSIONE SCOLASTICA: CRITICITÀ DEFINITORIE E IMPLICAZIONI EDUCATIVE

Arianna Beri¹, Laura Sara Agrati²

¹ Università degli Studi di Bergamo

² Università Pegaso

Abstract: La visualizzazione dei dati è sia attività comunicativa che strumento essenziale per l'analisi e l'approfondimento dei fenomeni. In ambito educativo, soprattutto in relazione a problematiche complesse come la dispersione scolastica, essa assume un ruolo cruciale in quanto facilita la comprensione del fenomeno e orienta la progettazione di interventi efficaci. Considerata la rilevanza del cosiddetto *dropout*, che incide profondamente sulla vita sociale ed economica di un paese e rappresenta una sfida di portata globale (Nakajima et al., 2018), è fondamentale che la sua rappresentazione sia accurata, al fine di informare adeguatamente tutti gli attori coinvolti e promuovere pratiche consapevoli. Tuttavia, trattandosi di un fenomeno definito «complesso e multidimensionale» (Corica, Vincente, 2024), la sua definizione, gli indicatori utilizzati e, di conseguenza, la rappresentazione grafica risultano spesso incoerenti e imprecisi. Il presente contributo analizza le modalità con cui diverse agenzie educative, sia nazionali che internazionali (UNESCO, UE, MIM, ecc.), rappresentano graficamente e statisticamente il fenomeno, evidenziando convergenze e divergenze. I risultati evidenziano che tali imprecisioni derivano in larga parte da una definizione problematica del fenomeno, dall'utilizzo di indicatori non condivisi e dalla presenza di dati parziali o tardivi. In particolare, la sovrapposizione terminologica tra “dispersione” e “abbandono” e l'impiego prevalente di dati ex-post (Batini, 2023) – raccolti alla fine del per-

corso scolastico o addirittura anni dopo, cfr. ELET (Eurostat) – permettono solo una lettura parziale del fenomeno. Il bisogno di una rappresentazione più fedele e tempestiva, capace di cogliere anche i flussi scolastici nel corso dell'anno e non solo le differenze tra inizio e fine, era già stata colta da Don Milani (1967), quando sottolineava come dalla natura del dato dipendano la narrazione e le riflessioni che ne derivano. È dunque necessario un duplice impegno: da un lato, rendere le statistiche più accessibili e fruibili attraverso formati chiari e comprensibili; dall'altro, adottare rappresentazioni longitudinali che permettano di tracciare in modo più accurato i percorsi scolastici degli studenti.

Keywords: rappresentazione grafica, dispersione scolastica, indicatori

References

BATINI F. (2023). *Un panorama lunare: la dispersione scolastica*, RicercaAzione, 15, 1, pp. 19-31.

CORICA A., VICENTE M.E. (2024). *Considerations as to secondary education, school dropout and youth in the context of the pandemic in Argentina*, Editorial FE-Unicamp, 35, pp. 1-24.

NAKAJIMA M., KIJIMA Y., OTSUKA K. (2018). *Is the learning crisis responsible for school dropout? A longitudinal study of Andhra Pradesh, India*, Int J Educ Dev, 62, pp. 245-253.

SCUOLA DI BARBIANA (1967). *Lettera a una professoressa*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze.

VISUAL LEARNING AND INNOVATIVE TEACHING IN PRIMARY SCHOOLS: A MIXED STUDY ON FOREIGN PUPILS

Davide Di Palma, Gianluca Gravino, Fabiola Palmiero, Giovanna Scala¹,
Maria Giovanna Tafuri²

¹ Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

² Università Pegaso

Abstract: This study investigates the effectiveness of visual learning as an innovative and inclusive teaching strategy in primary schools, with a particular focus on pupils from migrant backgrounds. The research is grounded in Paivio's dual coding theory (1991) and Mayer's multimedia learning theory (2009, 2021), which highlight the role of combining verbal and visual codes in facilitating comprehension and memory retention. The study adopts an experimental mixed-methods design, integrating quantitative tools and qualitative methods, applied to a sample of 120 pupils from three Italian primary schools located in urban areas with high migration density. The experimental group participated in a ten-week program based on visual strategies (concept maps, sequential images, videos, illustrated agendas, and visual storytelling) across multiple subjects, while the control group continued with traditional instruction. Quantitative results indicate a significant improvement in language comprehension among pupils in the experimental group, compared with only marginal gains in the control group. Similarly, data on school motivation and participation (SES scale) show substantial increases in emotional, cognitive, and behavioral engagement for the experimental group, confirming the positive impact of visual strategies on intrinsic motivation and self-efficacy. Qualitative evidence, collected through interviews and focus groups, highlights three main di-

mensions: (1) greater accessibility of content, reducing language barriers; (2) increased attention and interest, stimulated by the appeal of visual materials; (3) stronger group cohesion, supported by collaborative and inclusive peer interactions. Classroom observations confirmed these findings, documenting more speaking turns, reduced off-task behavior, and increased cooperation between Italian-speaking and non-Italian-speaking pupils.

Keywords: Visual learning, Inclusion, Primary school, Foreign pupils

References

BOTTINO R.M. (2020). *Teaching and digital technologies: The integration of multimedia in school practices*, FrancoAngeli.

CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines 2.2*.

CANEVARO A. (2022). *Special and inclusive pedagogy: Theories, models and teaching practices for the 21st century school*, Carocci.

COTTINI L. (2020). *School inclusion: From emergency to the design of inclusive paths*, ETS editions.

CUMMINS J. (2000). *Language, power and pedagogy: Bilingual children in the crossfire*, Multilingual Matters.

ECHEVARRIA J., VOGT M.E., SHORT D.J. (2017). *Making content comprehensible for English learners: The SIOP model*, Pearson.

FIGLIARELLA L., MAYER R.E. (2016). *What works and what doesn't: Teaching for better learning*, Educational Psychology Review, 28(4), pp. 689-712.

LORUSSO M., PINTO G. (2021). *Visual literacy in education: A pedagogical approach to the use of visual tools in learning processes*, Routledge.

MAYER R.E. (2021). *Multimedia learning* (3^a ed.), Cambridge University Press.

MASSARO D.W., BERSANI L. (2019). *Visual strategies for language learning and acquisition*, Cambridge University Press.

PAIVIO A. (1991). *Dual coding theory: Retrospect and current status*, Canadian Journal of Psychology, 45(3), pp. 255-287.

PETERSON K. (2020). *Creating inclusive learning environments: Integrating visual strategies for diverse learners*, Pearson Education.

PIANTONI R., SANTANGELO T. (2022). *Pedagogy and digital technologies for inclusion*, Giunti.

SACCO S., VITELLO F. (2019). *The inclusive school: Theories, approaches and tools for the integration of students with disabilities*, FrancoAngeli.

SCHUNK D.H. (2016). *Learning theories: An educational perspective* (7^a ed.), Pearson.

SHORT D.J. (2013). *Academic language and the challenge of reading for understanding*. In RICHARDS J.C., RODGERS J. (a cura di), *Approaches and methods in language teaching*, Cambridge University Press, pp. 235-256.

SNOW C.E. (2010). *Academic language and the challenge of reading for understanding*, The National Institute for Literacy.

VYGOTSKY L.S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*, Harvard University Press.

WILSON M., KIM K. (2017). *The role of visual strategies in enhancing literacy for bilingual students*, Journal of Educational Psychology, 109(6), pp. 1078-1093.

EDUCARE LO SGUARDO NELL'EPOCA DELLA SATURAZIONE. *VISUAL EDUCATION*, IA GENERATIVA E STRATEGIE CRITICHE DI APPRENDIMENTO

Maura Gancitano, Andrea Colamedici

Tlon

Abstract: L'ambiente cognitivo in cui si formano oggi studenti e studentesse, e in cui più in generale è immersa la maggior parte degli esseri umani, è caratterizzato da un'elevata esposizione a immagini e contenuti generati, selezionati o modulati da sistemi algoritmici. In questo scenario, la *Visual Education* corre il rischio di diventare una funzione accessoria del sistema: un'estetica dell'attenzione, funzionale alla cattura dello sguardo più che alla formazione di uno sguardo critico. In questo intervento proponiamo un approccio filosofico e didattico alla *Visual Education* come pratica di disorientamento formativo, mettendo in luce come le immagini – in particolare quelle co-generate da strumenti di IA (*text-to-image*, *image-to-text*) – possano essere utilizzate non per rendere i contenuti più semplici o attrattivi, ma per mettere in discussione la linearità narrativa, destabilizzare rappresentazioni consolidate e attivare processi riflessivi. In linea con la filosofia dell'educazione di Edgar Morin, consideriamo la capacità di “imparare a imparare” come una competenza centrale nella formazione della persona, specie in un contesto attuale in cui lo strumento assume una sovranità al di sopra delle capacità dell'individuo. In questa prospettiva, non consideriamo l'intelligenza artificiale come uno strumento neutro, ma come un attore cognitivo con cui è possibile entrare in dialogo. Il suo impiego nella didattica visuale, infatti, può contribuire a decostruire automatismi interpretativi e aprire

spazi per un apprendimento più attento, percettivo e consapevole. Nel tempo dell'iper-visibilità e della delega percettiva, educare lo sguardo significa allenarsi a vedere anche ciò che resiste alla visione, e a costruire una postura epistemica capace di sottrarsi alla logica dell'efficienza comunicativa.

Keywords: Visual Education, Intelligenza Artificiale, Lifelong learning, Strategie didattiche

References

CRAWFORD K. (2021). *Né intelligente né artificiale: Il lato oscuro dell'IA*, Il Mulino, Bologna.

MIRZOEFF N. (2017). *Come vedere il mondo. Un'introduzione alle immagini: dall'autoritratto al selfie, dalle mappe ai film (e altro ancora)*, Johan & Levi, Monza.

MORIN E. (2000). *La testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

RANCIÈRE J. (2018). *Lo spettatore emancipato*, DeriveApprodi, Roma.

PRATICA RIFLESSIVA E PERFORMANCE ART NELLA FORMAZIONE DEI DOCENTI DI SOSTEGNO

Donatella Visceglia

Università degli Studi Roma Tre

Abstract: Il contributo presenta un'esperienza di formazione rivolta a docenti specializzandi per le attività di sostegno nella scuola secondaria di I grado, che ha previsto la realizzazione di scatti fotografici artistici come parte integrante del percorso. La formazione degli insegnanti trova nella riflessività un elemento chiave, poiché consente di analizzare e ripensare la propria pratica educativa in relazione al contesto sociale e professionale, sviluppando consapevolezza critica e capacità di rinnovamento. La metodologia performativa, che combina linguaggi espressivi, narrativi e teatrali, ha consentito agli insegnanti di sperimentare ruoli, mettere in gioco le proprie convinzioni e rielaborare la propria esperienza. Attraverso la performance e la riflessione guidata, i docenti hanno ricostruito il legame tra storia personale, motivazioni e obiettivi professionali, elaborando narrazioni capaci di orientare la crescita come persone e come professionisti e costruendo la propria identità docente. In questo percorso le fotografie hanno assunto una funzione centrale: realizzate dai docenti stessi, hanno stimolato momenti di osservazione, confronto e narrazione, favorendo la costruzione di significati condivisi. Le immagini sono state integrate in diverse fasi del lavoro – dall'espressione individuale alla discussione di gruppo – e hanno agito come catalizzatori per la riflessività e per la definizione di nuove rappresentazioni della propria identità professionale. I feedback raccolti durante il percorso, attraverso la somministrazione di una griglia di autoservazio-

ne, hanno evidenziato una maggiore consapevolezza rispetto al proprio ruolo, l'apertura a nuove prospettive educative e la sperimentazione di pratiche didattiche più inclusive. L'esperienza mostra quindi come l'integrazione di fotografia e metodologie performative possa sostenere la formazione e lo sviluppo professionale dei docenti, rafforzando il legame tra teoria e pratica.

Keywords: performance art; riflessività; formazione docenti

References

ALBARRÁN J. (2019). *Performance y arte contemporáneo. Discursos, prácticas, problemas*, Cátedra.

BOCCI F. (2021). *Pedagogia speciale come pedagogia inclusiva. Itinerari istituenti di un modo di essere della scienza dell'educazione*, Guerini Scientifica, Milano.

BOTES P. (2023). *Emozioni e movimento nella didattica della lingua*, Franco Angeli.

CECCHINI M., TROIANO E. (2017). *Teatro e inclusione scolastica*, Carocci.

COMPAGNO G. (2019). *Drama teaching design*, Pensa MultiMedia, Lecce.

DERIU F. (2011). *Arti performative e performatività delle arti come concetti 'intrinsecamente controversi'*, Mantichora. Italian Journal of Performance Studies, 1, pp. 178-192.

FABBRI L., BRACCI F., ROMANO A. (2021). *Apprendimento trasformativo, ricerca collaborativa e approccio practice-based. Una proposta per lo sviluppo professionale dell'insegnante*, Annali online della Didattica e della Formazione Docente, 13 (21), pp. 68-88.

FISCHER-LICHTE E. (2014). *Estetica del performativo. Una teoría del teatro e dell'arte*, Carocci.

OLIVA G. (2019). *La pedagogia teatrale nella scuola italiana*, Franco-Angeli.

RIVOLTELLA PC. (2021). *Drammaturgia Didattica. Corpo, Pedagogia, Teatro*, Morcelliana Scholè.

ROMANO A. (2022). *Performative Methodologies for teachers' professional development*, Italian Journal of Special Education for Inclusion, X, 1, pp. 225-238.

SALVATO R., BATINI F., SCIERRI I. (2020). *Il ruolo dell'arte nel contrasto alla dispersione e alle povertà educative*, Investigación Thélème.

AUTOBIOGRAFIA, MEMORIA E FORMAZIONE ATTRAVERSO LE FOTOGRAFIE DI FAMIGLIA

Donatella Azzollini, Michele Baldassarre

Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”

Abstract: Questo contributo esplora il potenziale pedagogico delle fotografie di famiglia come strumenti di attivazione della memoria e di narrazione autobiografica in contesti formativi. Inserito nel quadro teorico dell'autobiografia formativa e delle metodologie visuali partecipative, il lavoro approfondisce l'utilizzo della narrazione autobiografica in ambito pedagogico, concentrandosi in particolare sulla mediazione attraverso il mezzo fotografico. Tale approccio offre un'angolazione originale su un metodo già ampiamente consolidato, valorizzando la fotografia come dispositivo narrativo capace di evocare storie, emozioni e riflessioni, anche quando la parola incontra resistenze. Il contributo presenta i risultati di un laboratorio autobiografico condotto con adulti, in cui le immagini d'archivio personale hanno agito da catalizzatori narrativi. L'attività è stata condotta tramite riferimenti autoriali espliciti, tra cui Roland Barthes e Lalla Romano, e ha proposto diverse sollecitazioni di scrittura: dalla riflessione meta-narrativa sul *punctum barthesiano*, alla costruzione di connessioni tra immagini per analogia, contrasto o temporalità soggettiva, fino alla scrittura di didascalie evocative. Attraverso l'analisi delle narrazioni emerse, si evidenzia come l'immagine fotografica possa fungere da “specchio narrativo”, generando nuove consapevolezze identitarie e favorendo una rilettura critica della propria storia personale e familiare. Le testimonianze raccolte mostrano come la fotografia attivi uno sguardo plurale e stratificato, capace di interrogare il tempo, lo spazio e le relazioni affettive. L'immagine

diventa così luogo di incontro tra memoria e desiderio, tra ciò che è stato e ciò che si vorrebbe ricordare o trasformare. Infine, il contributo propone una riflessione sui risultati emersi dal laboratorio, offrendo un sintetico resoconto degli output prodotti — testi autobiografici, didascalie poetiche, mappe narrative — e delineando possibili prospettive di implementazione futura in ambito educativo, con particolare attenzione alla formazione degli adulti e alla pedagogia della memoria.

Keywords: scrittura autobiografica, fotografie di famiglia, formazione

References

- BARTHES R. (1980). *La camera chiara: Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino.
- CAMBI F. (2002). *L'autobiografia come metodo formativo*, Laterza, Bari.
- DEMETRIO D. (1996). *Raccontarsi. L'autobiografia come cura di sé*, Raffaello Cortina, Milano.
- ELBAZ S., WISEMAN H. (2025). *Retelling the past: Narrative construction and reconstruction using personal photographs and the elicitation of nostalgia*. Culture & Psychology. <https://doi.org/10.1177/1354067X241312238>
- ROMANO L. (1975). *Romanzo di figure*, Einaudi, Torino.

DAL RICONOSCIMENTO ALLA CO-CREAZIONE: VERSO UNA *VISUAL LITERACY* PER L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE GENERATIVA

Giuseppina Debbi, Federico Rodolfo Maiocco

Università di Modena e Reggio Emilia

Abstract: Le immagini generate da intelligenza artificiale non si limitano a rappresentare un concetto: lo riscrivono. Non documentano una realtà referenziale, ma ricombinano frammenti visivi appresi dai dati di addestramento secondo criteri di prossimità semantica e familiarità estetica. Questo studio esplora come e cosa vediamo quando osserviamo un'immagine sintetica, evidenziando le implicazioni epistemologiche, educative e cognitive della visualità generativa e proponendo un approccio pedagogico critico alla *Visual Education*. Attraverso quattro casi emblematici, assumiamo il *prompting* come atto performativo, in cui l'intenzionalità umana incontra la grammatica invisibile del modello. Le immagini generate emergono dall'interazione fra *prompt* testuali, logiche statistiche e codici culturali impliciti. Seguendo Eco, mostriamo come l'iporealismo, ovvero la persuasività fondata sulla somiglianza più che sulla realtà, inneschi forme di "crampo iconico", confondendo familiarità e autenticità. Con Manovich approfondiamo il concetto di "*style-as-data*", mentre Piaget offre strumenti per comprendere come tali immagini vengano assimilate o accomodate all'interno di schemi mentali preesistenti. L'analisi critica comprende anche il riconoscimento dei *bias* ricorrenti nei *dataset* (genere, etnia, abilismo, ruoli), e mostra come la prossimità semantica agisca da forza normalizzante. Errore e deviazione possono però diventare spazi generativi di senso e innovazione, a condizione che l'interazione con il modello sia

guidata da un'adeguata alfabetizzazione visiva, capace di interpretare le logiche sottostanti, riconoscere i *bias* e attivare percorsi critici e creativi. Dal punto di vista metodologico, il nostro studio adotta un disegno qualitativo multi-caso, con cicli progressivi di *prompting* e analisi critica e lettura semiotica degli output. Le immagini sono analizzate attraverso audit dei *bias*, codifica tematica, osservazione delle isotopie visive e valutazione secondo tre criteri qualitativi: coerenza narrativa, originalità e riduzione degli stereotipi. Il *framework* NEGOTIA, emerso induttivamente dall'analisi, propone un modello in sette fasi per sviluppare una *visual literacy* critica e agentica, utile nei contesti educativi, comunicativi e progettuali.

Keywords: Visual literacy, Intelligenza Artificiale, Iporealismo, Prossimità semantica, Prompting performativo

References

- AUSTIN J.L. (1962). *How to do things with words*, Clarendon Press.
- BAUDRILLARD J. (1994). *Simulacra and simulation*, University of Michigan Press.
- BUZZACCARINI G., DEGLIUOMINI R.S., BORIN M., FIDANZA A., SALMERI N., SCHIRALDI L., DI SUMMA P.G., VERCESI F., VANNI V.S., CANDIANI M., PAGLIARDINI L. (2024). *The promise and pitfalls of AI-generated anatomical images: Evaluating Midjourney for aesthetic surgery applications*, in *Aesthetic Plastic Surgery*, 48(9), pp. 1874-1883.
- DAMASIO A.R. (1999). *The feeling of what happens: Body and emotion in the making of consciousness*, Harcourt.
- ECO U. (1964). *Apocalittici e integrati*, Bompiani.
- ECO U. (1985). *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani.
- GALLESE V. (2005). *Embodied simulation: From neurons to phenomenal experience*, in *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 4(1), pp. 23-48.
- KOAKA K. (1935). *Principles of Gestalt psychology*, Harcourt, Brace.

MANOVICH L. (2018). *AI aesthetics*, Strelka Press.

MANOVICH L. (2020). *Cultural analytics*, MIT Press.

OGDEN C.K., RICHARDS I.A. (1989). *The meaning of meaning*, Harcourt Brace Jovanovich.

PANCIROLI C., RIVOLTELLA P.C. (2025). *Didattica delle New Literacies*, Mondadori education.

PIAGET J.L. (1936). *La naissance de l'intelligence chez l'enfant*.

PENSARE CON GLI OCCHI, ARGOMENTARE CON LA VOCE: UN DIALOGO TRA DEBATE E ALFABETIZZAZIONE VISIVA

Rosa Carnevale, Michele Baldassarre

Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

Abstract: Viviamo in una società dominata dalle immagini. Gran parte della realtà che ci circonda viene rappresentata e interpretata da immagini, video, suoni. I giovani, parte fondamentale della società, sono ormai abituati a comunicare tramite contenuti visivi, utilizzando piattaforme come Instagram e Tiktok. Tuttavia, nella maggior parte dei casi, queste modalità espressive vengono impiegate per scambi rapidi e superficiali, privi di una reale elaborazione critica o riflessione sul mondo che li circonda. Il Debate, invece, si fonda proprio sull'analisi critica della realtà, attraverso il ragionamento logico e la costruzione di argomentazioni. Grazie ad un insieme di regole condivise, sembra essere il modello ideale per riflettere su questioni politiche, economiche, etiche, estetiche e morali. In questo contributo si propone di utilizzare un punto d'incontro tra due mondi apparentemente distanti: da un lato l'immagine con la sua immediatezza comunicativa e dell'altro il Debate con la sua profondità argomentativa. L'uso di foto o contenuti audiovisivi potrebbe offrire nuove opportunità per stimolare nei giovani la riflessione critica. Le immagini, utilizzate come narrazioni visive, diventano una leva potente per sviluppare la riflessione e l'argomentazione e al tempo stesso capacità creative ed espressive. Si delinea così una strategia didattica di matrice costruttivista, capace di coinvolgere attivamente gli utenti nella costruzione del significato. Infine, l'utilizzo consapevole dell'intelligenza artificiale, può anche amplificare questo approccio, offrendo strumenti per analizzare, generare e interpretare contenuti visivi, potenziando così un apprendimento critico e centrato sullo studente.

Keywords: Immagini, Debate, apprendimento critico, Intelligenza Artificiale.

References

CHRYSLER G.J., FOSS S.K., RANNEY A.L. (1996). *The construction of claims in visual argumentation*, Visual Communication Quarterly, 3(2), pp. 9-13.

CROWELL A., KUHN D. (2014). *Developing dialogic argumentation skills: A 3-year intervention study*, Journal of cognition and development, 15(2), pp. 363-381.

DUNN M., POGRUND R. (2021). *The argue mnemonic: a strategy to improve argumentative essay writing with students who have visual impairments*, Canadian journal of Action Research.

FLEMING D. (1996). *Can pictures be arguments?*, Argumentation and advocacy, 33(1), p. 11.

GRAFF J. (2022). *Il dibattito come strumento deliberativo nella pratica educativa*, Studi in filosofia e educazione, 41(6), pp. 613-633.

KUHN D. (2025). *What Can Discourse Do?*, Topoi, pp. 1-11.

LAKE R.A., PICKERING B.A. (1998). *Argumentation, the visual, and the possibility of refutation: An exploration*, Argumentation, 12(1), pp. 79-93.

MNOOKIN J.L. (1998). *The image of truth: Photographic evidence and the power of analogy*, Yale JL & Human., 10, p. 1.

WILKINSON I.A., REZNITSKAYA A., D'AGOSTINO J.V. (2023). *Sviluppo professionale nella discussione in classe per migliorare l'argomentazione: risultati per insegnanti e studenti*, Apprendimento e istruzione, 85, 101732.

WILLIAMSON B., EYNON R., KNOX J., DAVIES H. (2023). *Critical perspectives on AI in education: Political economy, discrimination, commercialization, governance and ethics*, in Handbook of artificial intelligence in education, Edward Elgar Publishing, pp. 553-570.

TRA IMMAGINI E PAROLE: L'INTEGRAZIONE DI APPROCCI VISUALI E NARRATIVI NEI CONTESTI ORIENTATIVI

Vanessa Bettin

Università degli Studi di Verona

Abstract: Il contributo esplora le potenzialità dell'integrazione di approcci narrativi e pratiche visuali a partire dai risultati di una ricerca-azione partecipativa (PAR) condotta nel territorio padovano nel 2023-2024. L'uso di metodologie visuali non si limita alla raccolta di dati autentici, ma sono catalizzatori di processi riflessivi e trasformativi, da cui l'orientamento può trarre significativi benefici: supportano la narrazione biografica dei beneficiari e facilitano l'elicitazione di aspetti latenti della pratica, fondamentale nella supervisione tra operatori. Il contributo presenta due aree di applicazione, sviluppate all'interno del percorso di ricerca: da un lato, le interviste narrative con la *photo-elicitation* realizzate con 10 co-ricercatori di Passaparola Lavoro, gruppo informale composto da persone con esperienza di disoccupazione; dall'altro, due focus group condotti con 6 membri di Itinera-Tutor delle Transizioni, una comunità professionale informale di operatori dei servizi per il lavoro. Nella ricostruzione dell'esperienza della perdita del lavoro e del processo di riattivazione professionale, gli stimoli visivi hanno agito da dispositivi evocativi che hanno supportato l'espressione di vissuti difficilmente accessibili tramite la sola parola, agevolando il processo di de-costruzione e ri-elaborazione del percorso di vita personale e professionale. In parallelo, i focus group integrati con il metodo delle *native image making*, uso del disegno accompagnato da una breve didascalia, svolti con Itinera, hanno favorito l'emersione dell'opinione degli operatori in merito alle pratiche orientative, stimolando una riflessione

critica e co-costruita in modo comunitario, intervenendo sulla consapevolezza professionale e incentivando l'apprendimento trasformativo. In entrambi i contesti, i metodi visuali hanno incentivato narrazioni autentiche, attivazioni personali e costruzione condivisa di significato. Le immagini non sono state solo supporti metodologici, ma strumenti di partecipazione attiva in grado di spostare la tensione emotiva al processo di scelta e interpretazione, generando spazi di ascolto, *agency* e co-costruzione. L'esperienza conferma il potenziale dei metodi visuali come leve trasformative nei contesti formativi e professionali.

Keywords: Metodi visuali, Approcci narrativi, Orientamento professionale, Photo-elicitation, Ricerca-azione partecipativa (PAR)

References

COPES H., TCHOULA W., BROOKMAN F. et al. (2018). *Photo-Elicitation Interviews with Vulnerable Populations: Practical and Ethical Considerations*, Deviant Behavior, 39(4), pp. 475-494.

OREFICE P. (2006). *La ricerca azione partecipativa. Teoria e pratiche. Vol. 1: La creazione dei saperi nell'educazione di comunità per lo sviluppo locale*, Pensa Multimedia, Lecce.

PAUWELS L., MANNAY D. (2019). *The SAGE Handbook of Visual Research Methods*, SAGE Publications Ltd, London.

THOMSEN R. (2012). *Career Guidance in Communities*, Aarhus University Press, Aarhus.

VISUAL MEANS IN EDUCATION. DEFINITIONS, TAXONOMIES, AND FUNCTIONS: A SCOPING REVIEW

Maria Vittoria Battaglia, Francesco Maria Melchiori

Università Niccolò Cusano

Abstract: The contemporary world is characterised by a predominantly iconic mode of communication, which defines the environment in which students are immersed. This growing visual culture calls for a reflection on how pedagogy relates to visual language and the role that imagination plays within educational processes (Kędra, Žakevičiūtė, 2019). However, addressing visuals as pedagogical tools is conceptually challenging due to a lack of categorical clarity. Terms such as imagination, visualisation, and representation are often used interchangeably or ambiguously, despite referring to distinct cognitive processes and modalities. This contribution presents a systematic review of the scientific literature with the aim of examining the various definitions, interpretations, and theoretical framings of visual language in the educational field. The review is grounded in a theoretical framework that recognises imagination as a central component of human cognition and epistemology, and explores its link to visual thinking and multimodal literacy (Egan, 2015; Clark & Lyons, 2010; Landriscina, 2012). The study further aims to identify taxonomies of representational types, explore their pedagogical functions, and clarify which representational competencies – commonly defined under the umbrella of visual literacy – are considered essential for interacting meaningfully with visual language. Following PRISMA guidelines, 62 relevant papers were selected and analysed, revealing recurring themes around the educational impact of visual tools. Particular attention is given to the cognitive, communicative, and motivational functions of images, and to the active, constructive role of learners in generating meaning through visual forms. Ultimately, the study

addresses the possibility of formulating an integrated and all-encompassing definition of imagination – conceived as an active and analytical process of constructing meaning through visual and symbolic representations – thereby offering a theoretical basis for rethinking pedagogical practices in a more multimodal and imaginative direction, i.e. in the direction of a visual education.

Keywords: Imagination, representation, visual literacy, visualization, visual education

References

- AVGERINOU M. (2001). *Towards a visual literacy index*, in GRIFFIN R.E., WILLIAMS V.S., JUNG L. (a cura di), *Exploring the visual future: Art design, science & technology*, IVLA, Loretto, pp. 17-26.
- AVGERINOU M., PETTERSSON R. (2011). *Toward a cohesive theory of visual literacy*, *Journal of Visual Literacy*, 30, 2, pp. 1-19.
- CLARK R.C., LYONS C. (2010). *Graphics for learning: Proven guidelines for planning, designing, and evaluating visuals in training materials*, Wiley & Sons, New York.
- EGAN K. (2015). *Imagination and the engaged learner: Cognitive tools for the classroom*, Columbia University Press, New York.
- KĚDRA J., ŽAKEVIČIŪTĖ R. (2019). *Visual literacy practices in higher education: what, why and how?*, *Journal of Visual Literacy*, 38, 1-2, pp. 1-7.
- KĚDRA J. (2018). *What does it mean to be visually literate? Examination of visual literacy definitions in a context of higher education*, *Journal of Visual Literacy*, 37, 2, pp. 67-84.
- LANDRISCINA F. (2012). *Uso didattico della comunicazione visiva*, in CALVANI A. (a cura di), *Principi di comunicazione visiva e multimediale. Fare didattica con le immagini*, Carocci, Roma.
- MGUIDICH B.Z., AĪMEN K. (2023). *Does imagination enhance learning? A systematic review and meta-analysis*, *European Journal of Psychology of Education*.

ESPERIENZE DIGITALI E CREATIVE PER LO SVILUPPO DEL PENSIERO CRITICO: UN'ANALISI NARRATIVA DELLA LETTERATURA

Francesca Finestrone, Francesco Pio Savino, Andreana Lavanga

Università di Foggia

Abstract: Il presente studio si inserisce nel campo dell'educazione permanente e indaga il ruolo delle esperienze estetico-sensoriali, in particolare quelle mediate dalle arti figurative digitali, nello sviluppo del pensiero critico, competenza chiave indicata nel Quadro Europeo LifeComp (2020). Alla luce delle trasformazioni sociali contemporanee – segnate da complessità, incertezza e cambiamento – il pensiero critico emerge come abilità trasversale fondamentale per formare cittadini consapevoli, riflessivi e autonomi. La ricerca adotta una revisione narrativa della letteratura, basata sull'analisi di articoli scientifici *peer-reviewed* selezionati attraverso database accademici internazionali (Scopus, ERIC, Google Scholar). Il corpus esaminato è stato sottoposto a un processo di selezione, categorizzazione tematica e discussione critica, con l'obiettivo di individuare evidenze sui legami tra esperienze estetiche digitali e sviluppo di competenze cognitive complesse, in particolare il pensiero critico (Root-Bernstein, 1985). Il quadro teorico integra prospettive provenienti dalla visual education, dall'estetica esperienziale (Dewey, 1934) dalla didattica laboratoriale e dall'apprendimento collaborativo (Garrison et al., 2001; Poce, 2017), delineando un approccio interdisciplinare orientato alla formazione olistica. I risultati evidenziano che l'uso intenzionale e progettato di ambienti digitali ad alto contenuto estetico, combinato con strategie didattiche attive e riflessive, può attivare processi cognitivi di ordine superiore (analisi, valutazione, metacognizione) e contribuire significativamente allo sviluppo del pensiero critico. Inol-

tre, si osserva che tali esperienze promuovono forme di alfabetizzazione visiva e interpretazione critica dei linguaggi digitali, rafforzando la dimensione estetica come leva educativa. Il contributo propone un'originale integrazione tra educazione digitale, arti visive e approcci estetico-sensoriali, sottolineando la necessità di ulteriori indagini empiriche che validino e supportino l'implementazione di pratiche educative innovative basate su tali paradigmi.

Keywords: Pensiero critico, Educazione digitale, Educazione museale, Creatività.

References

BERARDINETTI V. & TOTO G.A. (2024). *Il museo come spazio didattico-educativo. Dalla memoria del passato alla cura della casa comune*. Educazione Aperta, (15).

BIASI V., PATRIZI N., FAGIOLI S. (2020). *Attenzione ed esperienza estetica nella comunicazione didattica. Studi empirici per il superamento dello svantaggio socioculturale nella scuola secondaria*. In POCE A. (a cura di), *Memoria inclusione e fruizione del patrimonio culturale. Primi risultati del progetto Inclusive Memory dell'Università Roma Tre* (pp. 109-129). ESI, Napoli.

DEWEY J. (1934). *Art as experience*, Minton, Balch and Company, New York.

GARRISON D., ANDERSON T., ARCHER W. (2001). *Critical thinking, cognitive presence, and computer conferencing in distance education*. American Journal of Distance Education, 15, pp. 7-23.

HU Y., HWANG G.J. (2024). *Promoting students' higher order thinking in virtual museum contexts: A self-adapted mobile concept mapping-based problem posing approach*. Education and Information Technologies, 29(3), pp. 2741-2765.

LUKAKA D. (2023). *Art education and its impact on creativity and critical thinking skills: a review literature*. International Journal of Arts and Humanities, 1(1), pp. 31-39.

POCE A. (2021). *Virtual museum experience for critical thinking development: First results from the National Gallery of Art* (MOOC, US). Journal of Educational, Cultural and Psychological Studies, 24, pp. 67-83.

ROOT-BERNSTEIN R.S. (1985). *Visual thinking: The art of imagining reality*. Transactions of the American Philosophical Society, 75(6), pp. 50-67.

TOTO G.A. (2024). *Sperimentazioni del metodo analogico. Esperienze, pratiche, ricerche*.

DIDATTICA VISIVA, ACCESSIBILITÀ E IBRIDAZIONE: TRA *VISUAL EDUCATION*, INTELLIGENZA ARTIFICIALE E *UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING*

Pierangelo Berardi, Carmela Paladino

Università di Foggia

Abstract: Collocata fra mediazione didattica (Flavian 2019; 2024), Visual Education (Macauda, Russo, Corazza, 2022; Kędra, Žakevičiūtė, 2019) e Universal Design for Learning – UDL (CAST, 2024), l’indagine intende verificare se l’utilizzo dell’Intelligenza Artificiale – IA (Holmes, Tuomi, 2022; Agrati, Beri, 2025) favorisce l’accessibilità per allievi con disabilità sensoriali. L’indagine ha coinvolto 134 futuri docenti frequentati l’insegnamento di “Didattica speciale e apprendimento per le disabilità sensoriali”, corso di specializzazione (TFA), Università di Foggia. Dopo una focalizzazione dei costrutti teorici sull’accessibilità, è stato somministrato un questionario CAWI sulle rappresentazioni di efficacia della *Visual education* per favorire l’inclusione scolastica, sulla progettazione per studenti con disabilità sensoriali mediata dall’IA e sui bisogni formativi nell’integrazione di IA e *Visual Education*. Successivamente, è stato strutturato un compito inerente la progettazione di un’attività inclusiva incentrata su Visual Education, UDL e uso dell’IA come partner progettuale (Vinci, Berardi, 2025). I dati quantitativi sono stati analizzati con statistiche descrittive e correlazionali; quelli qualitativi (risposte aperte, progettazioni) sono stati analizzati attraverso Python utilizzando *stop-list* NLTK, CountVectorizer per le frequenze lessicali, *clustering* tramite vettorizzazione Tf-idf e K-means. Gli esiti suggeriscono che l’efficacia della Visual Education e dell’IA nella progettazione è correlata alla fiducia nel

loro utilizzo. I risultati mostrano una forte correlazione ($r = .70$, $p < .001$) tra la percezione di efficacia della Visual Education ($M = 8,17$; $DS = 1,61$) e quella dell'IA ($M = 8,17$; $DS = 1,50$). La frequenza di termini tipici della *Visual Education* – immagini, mappa concettuale, strumenti visivi – ricorrono fra i lemmi più frequenti, mentre riferimenti tecnici quali alt-text, contrasto o PDF-UA risultano sporadici. La clusterizzazione ha generato due profili lessicali opposti: “Accesso multimodale”, caratterizzato da progetti che impiegano l'IA per la generazione di contenuti alternativi, come descrizioni testuali per mappe concettuali o la sottotitolazione di video; e “Narrativo-linguistico”, in cui l'IA è menzionata genericamente e i dettagli di accessibilità restano impliciti. Sebbene accolta con favore, l'ibridazione IA-UDL-*Visual Education* resta episodica, evidenziando, come riportato dai corsisti, la difficoltà di bilanciare la necessità di semplificazione con la dovuta precisione concettuale. Di qui la necessità di integrare nella formazione percorsi più strutturati e continuativi, basati su micro-moduli dedicati a competenze specifiche come la scrittura di descrizioni alternative, la sottotitolazione e la verifica dei contrasti secondo standard riconosciuti.

Keywords: Multimodalità, Visual Education, Intelligenza Artificiale, Universal Design for Learning, Accessibilità

References

AGRATI L.S., BERI A. (2025). *Intelligenza artificiale e prassi didattica: Indagine esplorativa sugli atteggiamenti degli insegnanti*. Research Trends in Humanities: Education & Philosophy, 12(1), pp. 43-54. <https://hdl.handle.net/10446/294325>

CAST (2024). *Universal Design for Learning Guidelines version 3.0* [graphic organizer], Author, Lynnfield, MA. Traduzione e adattamento della versione italiana: Lia Daniela Sasanelli. Disponibile all'indirizzo

<https://udlguidelines.cast.org/static/udlg3-graphicorganizer-digital-numbers-a11y-italian-updated.pdf>

FLAVIAN H. (2019). *Mediation and thinking development in schools: Theories and practices for education*, Emerald Publishing, UK.

FLAVIAN H. (2024). *Transdisciplinary Teaching in Inclusive Schools. Promoting Transdisciplinary Education for Learners with Special Needs*, Springer, Switzerland.

HOLMES W., TUOMI I. (2022). *State of the art and practice in AI in education*. European Journal of Education, 57, 542-570. <https://doi.org/10.1111/ejed.12533>

KĘDRA J., ŽAKEVIČIŪTĖ R. (2019). *Visual literacy practices in higher education: what, why and how?* Journal of Visual Literacy, 38(1-2), 1-7. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2019.1580438>

MACAUDA A., RUSSO V., CORAZZA L. (2022). *Educare al visivo: Una proposta metodologica per la formazione iniziale degli insegnanti nella scuola dell'infanzia e primaria*. Formazione & Insegnamento, 20(3).

VINCI V., BERARDI P. (2025). *Between enthusiasm and resistance: perceptions of AI in teacher education*. Giornale italiano di educazione alla salute, sport e didattica inclusiva, 9(2). <https://doi.org/10.32043/gsd.v9i2.1430>

SPECCHI DIGITALI: COME I CONTENUTI VISIVI SUI SOCIAL MEDIA MODELLANO EMANCIPAZIONE E OMOLOGAZIONE

Fabiola Imperatrice, Lucia Melchiorre, Domenico Lorusso,
Giusi Antonia Toto

Università di Foggia

Abstract: I social media rappresentano un terreno ambivalente per la costruzione dell'identità attraverso i contenuti visivi. Da un lato, offrono spazi di espressione che possono favorire l'emancipazione; dall'altro, la diffusione di filtri estetici e modelli idealizzati alimenta fenomeni di standardizzazione e confronto sociale. Questo studio esplora la tensione tra la ricerca di autenticità e le pressioni verso l'omologazione nella fruizione e produzione di contenuti visivi sui social media. L'indagine si concentra sulle percezioni e le esperienze di un gruppo di insegnanti della scuola secondaria di primo grado del territorio foggiano. Attraverso una metodologia qualitativa basata su interviste semi-strutturate, lo studio ha indagato come i docenti interpretano il concetto di "autenticità" online e quale impatto attribuiscono all'uso di strumenti di manipolazione estetica sulla percezione di sé e sulle dinamiche relazionali. Le interviste sono state articolate attorno a tre aree tematiche principali: percezione dell'autenticità e della manipolazione digitale, impatto sulla percezione di sé e sul confronto sociale, e il ruolo della scuola con le relative strategie educative. I dati raccolti sono stati analizzati tramite un'analisi tematica, finalizzata a identificare i pattern ricorrenti nelle narrazioni dei partecipanti. L'obiettivo è far emergere le strategie discorsive e le cornici di significato attraverso cui gli insegnanti interpretano la negoziazione

della propria identità visiva e di quella dei loro studenti in ambienti digitali. Questo lavoro offre un contributo esplorativo e contestualizzato, mappando le specifiche modalità con cui la dialettica tra autenticità e omologazione viene vissuta e raccontata nel contesto educativo. I risultati fanno luce sulle complesse interpretazioni soggettive legate ai contenuti visivi, fornendo una base empirica per future riflessioni pedagogiche sull'educazione ai media digitali e sulla promozione di un uso più consapevole e critico di tali strumenti.

Keywords: social media, visual education, contenuti visivi, autenticità, percezione di sé, formazione docenti.

References

CACIOPPO J.T., DECETY J. (2011). *The Handbook of Social Neuroscience*, Oxford University Press, Oxford.

CRESWELL J.W., POTTH C.N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, SAGE Publications, Thousand Oaks.

COZOLINO L. (2008). *Il cervello sociale. Neuroscienze delle relazioni umane*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

DAMASIO A. (1994). *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano.

DAMASIO A. (2010). *Self Comes to Mind: Constructing the Conscious Brain*, Pantheon Books, New York.

FARDOULY J., VARTANIAN L.R. (2016). *Social Media and Body Image Concerns: A Review of the Research and Practical Recommendations*, Current Opinion in Psychology, 9, pp. 1-6.

FERRI P. (2011). *La scuola 2.0. Il digitale per una nuova didattica*, Guerini e Associati, Milano.

GOFFMAN E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday, New York.

KANDEL E.R., SCHWARTZ J.H., JESSELL T.M., SIEGELBAUM S.A., HUDSPETH A.J. (2013). *Principi di neuroscienze*, Casa Editrice Ambrosiana, Milano.

LIVINGSTONE S. (2018). *The Class: How to Be a Student in the Digital Age*, SAGE Publications, Thousand Oaks.

PELLAI P. (2020). *L'educazione ai media digitali nella scuola*, Erickson, Trento.

RIVA G. (2014). *Psicologia dei nuovi media*, Il Mulino, Bologna.

RIVOLTELLA P.C. (2017). *Neurodidattica. Insegnare al cervello che apprende*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

SILVERMAN D. (2020). *Doing Qualitative Research*, SAGE Publications, Thousand Oaks.

TOTO G.A. & LIMONE P. (2021, October). *Narrative techniques and digital storytelling laboratory for the development of emotional and cognitive skills in school*. In PSYCHOBIT.

TOTO G.A. & LIMONE P. (2022). *Manuale TIC per una didattica inclusiva*.

TURKLE S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Basic Books, New York.

IL *PROMPT* COME STRUMENTO DIDATTICO FILOSOFICO: GENERARE UN'IMMAGINE ATTRAVERSO L'AI

Luca Romano

Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

Abstract: L'intervento è orientato a mostrare lo stretto legame tra *prompt engineering* e filosofia, con particolare attenzione alle modalità attraverso le quali l'AI può essere utilizzata nell'ambito scolastico e didattico. Lo studio della filosofia, infatti, da sempre orientata all'analisi del linguaggio, alla logica e al pensiero critico, consente di produrre e sviluppare *prompt* più raffinati e utilizzabili con maggiore precisione nella creazione e modifica delle immagini nei maggiori *chatbot* e LLM. Riportando all'interno dell'ambito didattico scolastico le teorie proposte e supportate dalla letteratura scientifica sulla didattica della filosofia (Caputo, 2019; Modugno 2014) e la didattica dell'AI (Cuomo, Biagini, Ranieri, 2022; Bowen, Watson, 2024; Cinganotto, Frontoni, 2025), si utilizzerà, a livello esemplificativo, una analisi fenomenologica sull'immagine scritta da Sartre (Sartre, 2007) e si andrà a mostrare come l'affinamento della descrizione dell'immagine compiuta e tipica del metodo fenomenologico, possa produrre un *prompt* più preciso e corretto, utile per creare un'immagine sempre più raffinata, così da guidare gli studenti verso una corretta formulazione di un *prompt* orientato all'immagine.

Keywords: Filosofia, AI, didattica, prompt engineering, immagine

References

BOWEN J.A., WATSON C.E. (2024). *Teaching with AI: A practical guide to a new era of human learning*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.

CAPUTO A. (2019). *Manuale di didattica della filosofia*, Armando Editore, Roma.

CINGANOTTO L., FRONTONI E. (2025). *Intelligenza artificiale: Teoria e strumenti per la scuola secondaria*, Gruppo Eli, Recanati.

CUOMO S., BIAGINI G., RANIERI M. (2022). *Artificial intelligence literacy: Che cos'è e come promuoverla. Dall'analisi della letteratura ad una proposta di framework*, Media Education, 13(2), pp. 161-172.

CUOMO S., BIAGINI G., RANIERI M. (2023). *Scuola e intelligenza artificiale: Percorsi di alfabetizzazione critica*, Carocci, Roma.

LI Y., GUO Z., WU Y. (2024). *A survey of prompt engineering methods in LLMs for different NLP tasks*, arXiv.

LONGO L. et al. (2024). *Explainable artificial intelligence (XAI) 2.0: A manifesto of open challenges and interdisciplinary research directions*, Information Fusion, 106, 101-118.

MODUGNO A. (2014). *Filosofia e didattica*, Carocci, Roma.

NG D.T.K., LEUNG J.K.L., CHU S.K.W., QIAO M.S. (2021). *Conceptualizing AI literacy: An exploratory review*, Computers and Education: Artificial Intelligence, 2, 100041.

PECONIO G. (2024). *Potenzialità e sviluppo delle soft skills nel metaverso*. In TOTO G. (a cura di), *Verso1Meta* (pp. 52-63), FrancoAngeli, Milano.

SARTRE J.P. (2007). *L'immaginario*, a cura di R. Kirchmayr, Einaudi, Torino.

TREMOLADA L. (2024). *La lezione è finita*, Il Sole 24 Ore.

ZHENG R., FISCHER C. (2025). *Prompt engineering as a literacy: A pedagogical framework for generative AI*, International Journal of Educational Technology in Higher Education, 22(1), 16.

EDUCARE LO SGUARDO NELLA CAVERNA DIGITALE

Silvia Capodivacca¹, Luca Bianchin

¹ Università Pegaso

Abstract: L'iperproduzione algoritmica di immagini a cui sempre più spesso assistiamo disvela un approccio all'immagine del tutto innovativo: non solo l'incapacità di distinguere il modello iconografico dal suo referente oggettivo (Anders), che annulla nella "società dello spettacolo" la differenza tra vero e falso (Debord), reale e simulacro (Baudrillard), ma l'indifferenza verso tale distinzione. Il contributo intende innanzitutto dimostrare, attraverso un approccio empiricamente informato (dati sul *digital wellbeing* e studi di neuroestetica applicata ai nuovi media) che l'*overload* iconico induce una rinuncia all'azione interpretativa. Successivamente, viene presentata una proposta pedagogica capace di far fronte a una tale situazione. Non basta educare alla decodifica delle immagini (*visual literacy*) né solo alla loro produzione creativa: è necessario un addestramento all'immaginazione, da mettersi in pratica attraverso i seguenti assi metodologico-operativi:

1. Etica dello sguardo e archeologia del digitale: si propone un'analisi critica dei processi algoritmici (AI generative, *recommender systems*) che determinano l'insorgenza della problematica sopra descritta. Target: studenti universitari di discipline umanistiche e tecnico-scientifiche (preferenza a corsi ibridi).
2. Pratiche di straniamento digitale: alcune tecniche mutate dall'arte concettuale e dal design critico (es. *disfunctioning*, *glitch art*) vengono riprese per rompere l'usura percettiva e restituire opacità e interrogabilità alle immagini. Target: scuole secondarie e accademie d'arte.

3. Esercizi di *embodiment* e ri-ancoraggio sensoriale: pratiche che utilizzano la fotografia analogica, il disegno osservativo e perfino il *digital detox* non come rifiuto della tecnologia, ma come metodo per ricostruire un'esperienza corporea e temporale del visibile in contrasto con il *burn-out* da iperstimolazione visiva.

Target: generazione Z in contesti di educazione informale (associazioni, workshop). L'obiettivo è fornire strumenti per trasformare il rapporto con l'immagine da consumistico a interrogativo, favorendo una *exit literacy* – la capacità non solo di leggere il mondo, ma di desiderare di uscirne dalla versione passivamente offerta, riconquistando un ruolo attivo di critica e generazione di senso.

Keywords: mito della caverna, overload iconico, Debord, Baudrillard

References

- ANDERS G. (2003). *L'uomo è antiquato*, Bollati Boringhieri, Torino.
- BARTHES R. (2014). *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino.
- BARTHES R. (1980). *La camera chiara*, Einaudi, Torino.
- BAUDRILLARD J. (1996). *Il delitto perfetto: La televisione ha ucciso la realtà?*, Cortina Raffaello, Milano.
- BAUDRILLARD J. (1994). *Simulacri e simulazione*, Feltrinelli, Milano.
- BENJAMIN W. (2011). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino.
- BENJAMIN W. (2012). *Piccola storia della fotografia*, Einaudi, Torino.
- DEBORD G. (1997). *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano.
- PLATONE (2003). *Repubblica* (Politeia), BUR Rizzoli, Milano.

REIMAGINING OPERA FOR THE DIGITAL GENERATION: THE OPERA OUT OF OPERA PROJECT AS A MODEL FOR YOUTH-CENTRED AUDIENCE DEVELOPMENT

Michelangelo Galeati

Università Telamatica “Pegaso”, Conservatorio Santa Cecilia di Roma

Abstract: Opera Out of Opera is an EU-funded initiative launched in 2018 under the Creative Europe Programme to reimagine opera for younger audiences aged 18-25. After its initial phase (2018-2020), a second edition, Opera Out of Opera 2 (2023-2025), aims to bridge traditional opera with contemporary artistic expressions through a dynamic and interactive audience engagement strategy (AES). Central to the project is the integration of social media platforms to foster inclusive participation and creative storytelling. The project’s AES leverages digital tools to transform passive viewers into active contributors. Content such as opera trailers, behind-the-scenes material, and calls for artistic collaboration invite youth to engage creatively with opera. The strategy reflects successful models used in sports and cultural branding, emphasizing community, co-creation, and emotional connection. A robust social media plan underpins the strategy. It includes tailored content for each platform, regular scheduling, audience interaction through polls and Q&A, and performance tracking via engagement metrics. A dedicated content operations team ensures streamlined workflows, while centralized governance secures continuity and strategic oversight. Despite clear impact—shown through increased engagement rates, broader reach, and improved brand perception—the project faces notable

challenges. These include limited resources, complexity in managing distributed teams, and the difficulty of maintaining both creativity and strategic focus. Performance evaluation and ROI measurement are also ongoing challenges, demanding robust frameworks and consistent feedback loops.

Keywords: Audience Engagement, Opera, Youth Participation, Social Media

References

- ABBATE C., PARKER R. (2012). *A history of opera*, W.W. Norton.
- ADORNO T.W. (2002). *Essays on music* (a cura di R. Leppert), University of California Press.
- BAUMOL W.J., BOWEN W.G. (1966). *Performing arts: The economic dilemma*, Twentieth Century Fund.
- BOURDIEU P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste* (trad. di R. Nice), Harvard University Press.
- CARTER T. (2018). *Understanding Italian opera*, Oxford University Press.
- CITRON M.J. (2000). *Opera on screen*, Yale University Press.
- GLIXON B., GLIXON J.E. (2006). *Inventing the business of opera: The impresario and his world in seventeenth-century Venice*, Oxford University Press.
- KOTNIK V. (2013). *Opera between real and virtual worlds: Contemporary staging practices in Slovenia*, International Review of the Aesthetics and Sociology of Music, 44(1), pp. 85-110.
- MANDEL B. (2023). *Audience development in German cultural institutions: Practices and paradigms*, Transcript Verlag.
- MORRIS C. (2019). *Digital opera: Rethinking access and engagement*, Journal of Music and Media, 12(2), pp. 45-63.

NYMAN M. (2020). *Streaming opera in the twenty-first century*, Contemporary Music Review, 39(2), pp. 137-152.

OPERA AMERICA (2022). *Opera audience report 2022*, <https://opera-america.org>.

ROSAND E. (2009). *Opera in seventeenth-century Venice: The creation of a genre*, University of California Press.

SALZMAN E. (2008). *Twentieth-century music: An introduction*, Prentice Hall.

SELFLEDGE-FIELD E. (1994). *Venetian instrumental music*, from Gabrieli to Vivaldi, Dover.

THOMPSON J. (2020). *Opera and its publics in the 21st century*, Opera Quarterly, 36(3-4), pp. 215-233.

WEBER W. (1975). *Music and the middle class: The social structure of concert life in London, Paris and Vienna*, Croom Helm.

Websites

CREATIVE EUROPE. *Creative Europe Programme*, European Commission, <https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe>.

OPERA OUT OF OPERA. *Opera Out of Opera official website*, <https://operaoutofopera.eu>.

VISUAL LEARNING E VALUTAZIONE D'IMPATTO SOCIALE NELL'ERA DIGITALE: VERSO UN FRAMEWORK MULTIDIMENSIONALE PER UNA PEDAGOGIA TECNOLOGICAMENTE MEDIATA

Vincenzo Nunzio Scalcione

Università degli Studi della Basilicata

Abstract: L'integrazione del *visual learning* negli ecosistemi educativi richiede un'analisi empirica dei meccanismi cognitivi e delle implicazioni sociali. A tal fine, questa ricerca sviluppa un *framework* di Valutazione d'Impatto Sociale (VIS) per valutare l'efficacia e l'equità delle tecnologie educative digitali. Lo studio quasi-sperimentale ha coinvolto 180 studenti (14-18 anni) di due istituti superiori della Basilicata attraverso disegno pre-test/post-test randomizzato, osservazioni strutturate e focus group. I dati sono stati analizzati con statistica descrittiva e inferenziale (ANOVA) per misurare carico cognitivo, ritenzione e competenze metacognitive nell'arco di 8 mesi. I risultati mostrano miglioramenti significativi in comprensione (+18%) e motivazione, ma evidenziano disparità critiche: studenti con dispositivi domestici registrano performance superiori del 15% nei compiti visuo-spaziali, mentre il 28% presenta lacune nell'alfabetizzazione digitale di base. Il *framework* VIS opera attraverso tre indicatori validati: performance cognitive, inclusione sociale e partecipazione comunitaria. L'implementazione pilota con tablet educativi documenta miglioramenti del 20% nei compiti di *problem-solving* visivo, ma amplifica simultaneamente il divario tra studenti con diverse competenze digitali pregresse. Lo studio contribuisce al dibattito internazionale fornendo il primo modello *evidence-based* per valutare l'impatto sociale

delle tecnologie immersive nell'educazione, con implicazioni operative per *policy* educative e progettazione di ambienti di apprendimento equi e culturalmente sostenibili.

Keywords: Visual learning, tecnologia educativa, valutazione d'impatto sociale, innovazione pedagogica, equità educativa

References

BONAIUTI G., CALVANI A., MENICETTI L., VIVANET G. (2017). *Le tecnologie educative: Criteri per una scelta basata su evidenze*, Carocci.

BONAIUTI G., DIPACE A. (2021). *Insegnare e apprendere in aula e in rete: Per una didattica blended efficace*, Carocci.

CALVANI A., VIVANET G. (2016). *Le tecnologie per apprendere nella scuola: Oltre il fallimento*, Pedagogia Oggi, 14(2), pp. 155-178.

CLARK R.C., MAYER R.E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.), Wiley.

MIRAS J., GONZÁLEZ-FERNÁNDEZ A., VARELA-LOSADA M. (2023). *Implications of the digital divide: A systematic review of its impact in the educational field*, Journal of Technology and Science Education, 13(2), 425-442. <https://doi.org/10.3926/jotse.2249>.

OECD (2023). *Digital equity and inclusion in education* (Education Working Papers No. 309), OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/7cb15030-en>.

PANIAGUA A., ISTANCE D. (2018). *Teachers as designers of learning environments: The importance of innovative pedagogies*, OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264085374-en>.

REICH J., MEHTA J. (2020). *Failure to disrupt: Why technology alone can't transform education*, Harvard University Press.

RIVOLTELLA P.C. (2020). *Nuovi alfabeti: Educazione e culture nella società post-mediale*, Scholè.

SELWYN N. (2022). *The digital divide in online education: Inequality in digital readiness of students and schools*, Computers and Education Open, 3, 100087. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100087>.

UNESCO (2023). *Technology in education: A tool on whose terms?* Global Education Monitoring Report 2023, UNESCO Publishing.

WARSCHAUER M., MATUCHNIAK T. (2010). *New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes*, Review of Research in Education, 34(1), 179-225. <https://doi.org/10.3102/0091732X09349791>.

CAN INSTAGRAM REELS SUPPORT INFORMAL LANGUAGE LEARNING AMONG MIGRANTS?

Francesco Pio Dilillo, Laura Sara Agrati, Caterina Sapone,
Stefano Triberti

Università Telamatica “Pegaso”

Abstract: Digital platforms, and social media in particular, play a central role in our everyday lives. For adult individuals with a migratory background, social media may facilitate access to information, provide emotional support, and help maintain transnational networks (Akter, Tan & Muslim, 2024). At the same time, however, they may amplify vulnerabilities and serve as temporary coping tools against stress, possibly in a dysfunctional way. Instagram thus emerges as a hybrid space where self-representation, social connectivity, and functional access to information coexist. Social media are also becoming increasingly relevant as informal tools for language learning, especially when access to formal education is limited or delayed. Despite growing academic interest in this topic, the use of visual microformats such as Instagram Reels for informal and self-directed learning of Italian language remains underexplored. This contribution aims to explore how adult migrants engage with the Reels section of Instagram to acquire Italian language skills. The focus is placed on this specific digital practice as a way to observe how visual social media can support informal language learning and facilitate cultural negotiation by migrants within broader processes of integration, everyday communication.

Keywords: informal learning visual media practices Instagram Reels adult migrants

References

AL-RAWI A., FAHMY S. (2018). *Social media use in the diaspora: The case of the Syrian community in Italy*, in KARIM K.H., AL-RAWI A. (a cura di), *Diaspora and media in Europe: Migration, identity, and integration*, Springer, Cham, pp. 71-96. https://doi.org/10.1007/978-3-319-65448-5_4

AQUILINO M.P. (2011). *Elaborazione di un questionario per la rilevazione dei bisogni comunicativi degli adulti immigrati*, Italiano LinguaDue, n. 2, pp. 419-439.

CASCONI M., BONINI T. (2024). "Disconnecting from my smartphone is a privilege I do not have": *Mobile connection and disconnection practices among migrants and asylum seekers in three migrant reception centres of Sicily*, New Media & Society, in corso di pubblicazione. <https://doi.org/10.1177/14614448241249371>

GRAMIGNA A., GOLA G., MARCELLI A.M. (a cura di, 2025). *Progettare futuri possibili: Pluralismo dei paradigmi e tras-formazione*, Pensa MultiMedia, Lecce.

JAMIL M., SHABIR S., SHAHZADI B. (2025). *Impact of Instagram on the development of English vocabulary among Pakistani students during the Covid-19 pandemic*, Journal of Arts and Linguistics Studies, 3, 1, pp. 1621-1645. <https://doi.org/10.71281/jals.v3i1.294>

JANSSEN S., KRISTENSEN N.N., VERBOORD M. (a cura di, 2025). *Engagement with culture in transformative times: Mapping the societal drivers and impacts of cultural understandings, practices, perceptions, and values across Europe*, Routledge, London. <https://doi.org/10.4324/9781003460497>

TAN K., AKTER S., MUSLIM M.B. (2024). *Versatility of social networking sites in meeting students' academic needs and their performance: A systematic review and meta-analysis*, Humanities and Social Sciences Communications, 11, 842. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03341-6>

IMPAIRMENT VISIVO, CREATIVITÀ E CULTURA VISUALE

Angela Lucinio, Fabio Bocci

Università Roma Tre

Abstract: Nel nostro contributo presentiamo una riprogettazione dell'Assessment Fantasia (Mazzotta & al., 1992), uno strumento finalizzato a rilevare la produzione creativa nelle persone (Guilford, 1950; Mencarelli, 1972; Beaudot, 1983; Gardner, 1994; Bocci 2004; 2022; Robinson, 2011). Tale riprogettazione è finalizzata a far sì che l'AF – che si sviluppa in due aree, verbale e grafica, e che ha una impostazione prettamente visiva – sia utilizzabile anche da persone con *impairment* visivo, in particolare studenti di scuola secondaria. Nello specifico, partendo dal presupposto che la creatività è un comportamento affettivo-intellettuale in relazione con gli oggetti della nostra esperienza (Mazzotta, 1990) e che all'origine della cultura visuale ci sono dispositivi del fare immagine, in uso ancora oggi, eminentemente tattili (superfici, miniature, ibridi), abbiamo realizzato uno strumento tattile-verbale in grado di indagare le medesime dimensioni dell'AF (Fluidità, Flessibilità, Originalità) interfacciandolo con la Paleostetica (Cometa, 2024). In effetti il tatto, quale espressione di una originaria cultura visuale, è utile ancora oggi per rimodulare le esperienze grafiche che vedenti e non vedenti condividono e attraverso le quali si può ridefinire il funzionamento visivo in quello spazio di confine e di prossimità che è la creatività. L'analisi dei dati raccolti con l'AF riprogettato, unitamente a quella di quanto emerso nel percorso didattico che ha rappresentato il cuore del progetto di ricerca, consente di comprendere meglio la correlazione tra funzionamento visivo e le abilità creative implementando anche la conoscenza in merito alla cultura visuale.

Keywords: Creatività, Impairment visivo, Funzionamento visivo, Assesment Fantasia, Paleoestetica

References

- BEAUDOT A. (1983). *Il problema della creatività a scuola*, SEI, Torino.
- BOCCI F. (2022). *Creatività, scuola, disabilità e funzioni esecutive*, in FEDELI D., PASCOLETTI S., ZANON F. (a cura di), *Attività motorie e funzioni esecutive. Metodi e percorsi per la scuola primaria*, Carocci, Roma.
- BOCCI F. (2004). *Creatività, disabilità, diversità. Oltre il concetto di limite*, in *Studium Educationis*, 3, pp. 619-628.
- COMETA M. (2024). *Paleoestetica: all'origine della cultura visuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- GARDNER H. (1994). *Intelligenze creative. Fisiologia della creatività attraverso le vite di Freud, Einstein, Picasso, Stravinskij, Eliot, Ghandi e Martha Graham*, Feltrinelli, Milano.
- GUILFORD J.P. (1950). *Creativity*, in *American Psychologist*, 5 (9), pp. 444-454.
- LUCINIO A. (2024). *Dall'educabilità dell'immaginazione alla condivisione degli immaginari. Prendersi cura dell'immaginazione negli studenti di scuola secondaria. Laboratori di preparazione di letture condivise*, in *Tiflologia per l'integrazione*, 2.
- MAZZOTTA M. (1990). *Come educare alla creatività*, Giunti e Lisciani, Teramo.
- MAZZOTTA M., OLMETTI PEJA D., TORNAR C., GALLUZZI P. (1992). *Fantasia. Una proposta per la creatività*, in *Nuova Paideia*, 4, pp. 44-61.
- MENCARELLI M. (1972). *Potenziale educativo e creatività*, La Scuola, Brescia.
- ROBINSON K. (2011). *Fuori di testa. Perché la scuola uccide la creatività*, Erickson, Trento.

PHOTO VOICE E NARRAZIONE VISIVA: UNA PROSPETTIVA PEDAGOGICA SULL'INCLUSIONE E LA DISABILITÀ INTELLETTIVA

Alessandra Lo Piccolo, Letizia Pistone, Daniela Pasqualetto

Università degli Studi di Enna "Kore"

Abstract: Il crescente interesse per le metodologie visuali in ambito educativo riflette la necessità di ripensare i processi di insegnamento-apprendimento in chiave partecipativa, multimodale e inclusiva. Tra queste, il *Photo Voice* si configura come una strategia di ricerca-azione e formazione che coniuga fotografia e narrazione autobiografica, favorendo l'attivazione di pratiche espressive accessibili e centrate sulla soggettività. Nel presente contributo si propone una riflessione teorico-metodologica sul potenziale trasformativo del *Photo Voice* nei percorsi educativi rivolti a persone con disabilità intellettiva. Inquadrato nel paradigma della *Visual Education* e in una pedagogia orientata al riconoscimento e alla relazione, il *Photo Voice* viene analizzato come dispositivo capace di generare processi di mediazione simbolica, costruzione identitaria e *agency* narrativa. L'immagine fotografica, concepita come linguaggio incarnato, situato e relazionale, consente di accedere a forme di conoscenza spesso escluse dai codici verbali dominanti, restituendo voce e visibilità a soggettività marginalizzate nei contesti educativi. L'obiettivo è delineare un impianto concettuale e operativo che possa sostenere la progettazione di percorsi formativi fondati sull'inclusione, la partecipazione attiva e la valorizzazione delle differenze. In questa direzione, la narrazione visiva si configura come pratica pedagogica in grado di coniugare estetica, etica e trasformazione sociale, promuovendo ambienti di apprendimento

equi, relazionali e generativi di senso. Il *Photo Voice*, radicato nella *Visual Education*, trasforma l'inclusione da principio astratto a pratica tangibile, offrendo alle soggettività marginalizzate strumenti per narrare, agire e incidere sul proprio contesto.

Keywords: Visual Education, Photo Voice, pedagogia inclusiva, disabilità intellettiva, agency narrativa

References

- BRUNER J. (2004). *Life as narrative*. Social Research, 71(3), pp. 691-710.
- CATALANI C., MINKLER M. (2010). Photovoice: *A review of the literature in health and public health*. Health Education & Behavior, 37(3), pp. 424-451.
- CHINN D., et al. (2023). *A systematic review of photovoice research methods with people with intellectual disabilities*. Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities, 36(6), pp. 1359-1379.
- JURKOWSKI J.M. (2008). *Photovoice as participatory action research tool for engaging people with intellectual disabilities in research and program development*. Intellectual and Developmental Disabilities, 46(1), pp. 1-11.
- PINK S. (2021). *Doing Visual Ethnography* (4^a ed.), SAGE.
- ROSE G. (2022). *Visual Methodologies* (5^a ed.), SAGE.
- WANG C.C., BURRIS M.A. (1997). *Photovoice: Concept, methodology, and use for participatory needs assessment*. Health Education & Behavior, 24(3), pp. 369-387.
- WILLIAMSON H.J., YOUNG B.R., MURRAY N., KIRKLAND K. (2020). *Photovoice with individuals with intellectual and/or developmental disabilities: Case studies*. Collaborations: A Journal of Community-Based Research and Practice, 3(1), pp. 1-14.

IL POTERE TRASFORMATIVO DELLE *WEB COMIC*: DIDATTICA INNOVATIVA E RIDUZIONE DEL *COGNITIVE LOAD*

Cristiana D'Aprile

Università di Foggia

Abstract: Nella costellazione epistemologica della *visual education* (Vezzoli, 2017) contemporanea, le *web comics* si impongono come dispositivi semiotici dotati di una duplice valenza pedagogica. Da un lato, rappresentano la sintesi avanzata di codici multimodali (visivi, testuali, sonori); dall'altro, strutturano ambienti di apprendimento partecipativo tipici della digital culture (Digital Cultural Designer Project, 2021). Questo contributo muove dalla premessa teorica che le narrazioni fumettistiche digitali, nella loro essenza ipertestuale e algoritmica, costituiscano veri e propri spazi liminali (Turner, 1969) dove si negoziano significati ontologici e si sviluppano competenze di *visual literacy* (Vezzoli, 2017) trasformativa. La ricerca, condotta secondo il paradigma metodologico del *design-based research* (Anderson & Shattuck, 2012) e radicata nel quadro dei *multimodal social semiotics* (Kress & van Leeuwen, 2001), dimostra come la struttura narrativa sequenziale e le metafore visive riducono il *cognitive load* (Sweller, 2011), attraverso lo *scaffolding*. I meccanismi interattivi tipici del medium (commenti, condivisione, remix) promuovono una “estetica della partecipazione” (Jenkins, 2006), trasformando gli studenti da fruitori passivi a produttori di conoscenza, secondo i principi del *connected learning* (Ito et al., 2013). L'analisi si focalizza su:

- A Panda Piace di Bevilacqua;
- Totally unnecessary comics di Leone;

- Vermi di Rouge di Rossoni;
- le strisce di Lele Corvi;
- le vignette di Natangelo.

I limiti dello studio risiedono nel campione circoscritto e nella sua natura preliminare, poiché analizza il dispositivo in sé senza valutarne le implicazioni in aula o le competenze professionali (TPACK) (Di Blas, Fabbri & Ferrari, 2018) necessarie ai docenti. Le fattibilità didattica su larga scala rimane da indagare in future sperimentazioni applicate, che prevedono il coinvolgimento diretto di classi e insegnanti. In prospettiva pedagogica, le *web comics* si rilevano strumenti didattici efficaci per allievi con DSA. La loro natura *community-based* richiede una ricalibrazione dei *framework* pedagogici tradizionali verso approcci più ecologici (Baricco, 2022).

Keywords: visual literacy, web comics, imagine, design-based research, cognitive load

References

ANDERSON T., SHATTUCK J. (2012). *Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research?*, Educational Researcher, 41(1), pp. 16-25, <https://doi.org/10.3102/0013189X11428813>.

BARICCO A. (2022). *The Game*, Einaudi, Torino.

DI BLAS N., FABBRI M., FERRARI L. (2018). *Il modello TPACK nella formazione delle competenze digitali dei docenti. Normative ministeriali e implicazioni pedagogiche*, Italian Journal of Educational Technology, 26(1), pp. 24-38, <https://doi.org/10.17471/2499-4324/954>.

DIGITAL CULTURAL DESIGNER PROJECT (2021). *Digital cultural handbook*, Digital Cultural Designer Project, <https://dcd-erasmus.site> (ultima consultazione 20/05/2024).

ITO M., GUTIÉRREZ K., LIVINGSTONE S., PENUEL B., RHODES J., SALEN K., SCHOR J., SEFTON-GREEN J., WATKINS S.C. (2013). *Connected learning: An agenda for research and design*, Digital Media and Learning Research Hub, <https://clalliance.org/publications/connected-learning-an-agenda-for-research-and-design/> (ultima consultazione 20/05/2024).

JENKINS H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York University Press, New York.

KRESS G., VAN LEEUWEN T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*, Arnold Publishers, London.

SWELLER J. (2011). *Cognitive load theory*, in MESTRE J., ROSS B. (a cura di), *Psychology of learning and motivation* (vol. 55), Academic Press, pp. 37-76, <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>.

TURNER V. (2017). *The ritual process: Structure and anti-structure*, Routledge, <https://doi.org/10.4324/9781315134666>.

VEZZOLI Y. (2017). *Visual literacy: un problema di definizione*, Formazione & Insegnamento, XV(2).

DALL'IMMAGINE AL PENSIERO CRITICO: PERCORSI EDUCATIVI DI *MEDIA LITERACY* TRA SCUOLA E SOCIETÀ DIGITALE

Davide Richard Bramley

Università degli Studi di Siena

Abstract: Nella società contemporanea, dominata dalla comunicazione visiva e dall'uso intensivo dei social media, educare alla lettura critica delle immagini è diventato un compito imprescindibile per i contesti educativi. Le nuove generazioni vivono immerse in ambienti digitali in cui l'immagine, spesso decontestualizzata e manipolata, contribuisce a definire identità, relazioni e percezioni non sempre veritiere della realtà, causando un irreparabile danno nei confronti dei futuri cittadini. In questo scenario, l'educazione all'immagine si configura non solo come alfabetizzazione tecnica, ma come pratica critica e formativa, volta a costruire consapevolezza, autonomia di giudizio e capacità di analisi. A farne da protagonista, il concetto di *media literacy* rimanda proprio alla capacità individuale di riuscire a comprendere, analizzare e riflettere nei confronti di forme diversificate di media, riuscendo, oltretutto, ad agire su di esse. Il presente contributo intende offrire una riflessione teorica e pedagogica sull'urgenza di integrare percorsi strutturati di *media literacy* visiva nei curricula scolastici, con particolare attenzione al ruolo della scuola come presidio educativo nella prevenzione di fenomeni quali: il cyberbullismo, l'accettazione passiva di informazioni distorte e la diffusione di modelli visivi irrealistici. A partire da una rassegna critica della letteratura, il lavoro mette in luce come la formazione al pensiero critico visivo possa rappresentare uno strumento potente per promuovere cittadinanza digitale consapevole, benessere relazionale e sviluppo di un'etica dell'immagine. Il contributo si inserisce nel dibattito interdisciplinare sulla *Visual Education*,

evidenziando la necessità di formare docenti e educatori in grado di accompagnare i discenti nella decodifica dei messaggi visivi e nell'elaborazione di un pensiero riflessivo. L'obiettivo principale del presente studio è di proporre un modello di integrazione curricolare strutturato che consenta l'inserimento organico della *media literacy* visiva nei percorsi formativi dalla scuola primaria alla secondaria di secondo grado. Attraverso un approccio interdisciplinare, la proposta, sostenuta dalla revisione della letteratura, prevede l'articolazione di moduli didattici trasversali che coinvolgano discipline quali italiano, storia e arte, promuovendo una pedagogia dell'immagine critica e consapevole.

Keywords: Media literacy; Social media; Pensiero critico; Cittadinanza digitale; Visual education

References

ALLAIRE-DUQUETTE G., HASNI A., DROUIN J.N., GROLEAU A., MAH-HOU A., LEGAULT A., KHAYAT A., CARIGNAN M.E., AYOTTE-BEAUDET J.P. (2025). *Primary school pupils' ability to detect fake science news following a news media literacy intervention: Exploration of their success rate, evaluation strategies, self-efficacy beliefs, and views of science news*, Journal of Digital Educational Technology, 5(2), ep2509.

BENNETT W.L., LIVINGSTON S. (2018). *The disinformation order: disruptive communication and the decline of democratic institutions*, European Journal of Communication, 33(2), pp. 122-139.

BRAMLEY D.R. (2024). *Intelligenza artificiale e formazione universitaria: una nuova frontiera di innovazione a supporto del percorso accademico*, Education Sciences & Society, 2/2024, pp. 219-238.

DROOG E., VERMEULEN I., VAN HUIJSTEE D., HARUTYUNYAN D., TEJEDOR S., PULIDO C. (2025). *Combating the misinformation crisis: A systematic review of the literature on characteristics and effectiveness of media literacy interventions*, Communication Research, pp. 1-30.

EYAL K., TE'ENI-HARARI T. (2024). *Systematic review: Characteristics and outcomes of in-school digital media literacy interventions, 2010-2021*, Journal of Children and Media, 18(1), pp. 8-28.

GUESS A.M., LERNER M., LYONS B., MONTGOMERY J.M., NYHAN B., REIFLER J., SIRCAR N. (2020). *A digital media literacy intervention increases discernment between mainstream and false news in the United States and India*, Proceedings of the National Academy of Sciences, 117(27), pp. 15536-15545.

JONES-JANG S.M., MORTENSEN T., LIU J. (2021). *Does media literacy help identification of fake news? Information literacy helps, but other literacies don't*, American Behavioral Scientist, 65(2), pp. 371-388.

KORONA M., HUTCHISON A. (2023). *Integrating media literacy across the content areas*, Reading Research Quarterly, 58(4), pp. 601-623.

MACHETE P., TURPIN M. (2020). *The use of critical thinking to identify fake news: A systematic literature review*. In Responsible Design, Implementation and Use of Information and Communication Technology: 19th IFIP WG 6.11 Conference on e-Business, e-Services, and e-Society, I3E 2020, Springer International Publishing, pp. 235-246.

MARZAL M.Á., SOLIMINE G. (2019). *Integrazione di programmi di information literacy e visual literacy nel curriculum universitario: una proposta di corso*, AIB studi, 59(1-2), pp. 163-183.

SHALEVSKA E. (2024). *The Future of Political Discourse: AI and Media Literacy Education*, Journal of Legal and Political Education, 1(1), 50-61.

SUÁREZ-PERDOMO A., GARCÉS-DELGADO Y., ARVELO-ROSALES C.N. (2025). *Systematic review on adolescents' construction of media literacy in educational settings*, Review of Education, 13, e70048.

WEI L., GONG J., XU J., EEZA ZAINAL ABIDIN N., APUKE O.D. (2023). *Do social media literacy skills help in combating fake news spread? Modelling the moderating role of social media literacy skills in the relationship between rational choice factors and fake news sharing behaviour*, Telematics and Informatics, 76, pp. 1-10.

L'APPRENDIMENTO ATTRAVERSO IL GIOCO DI RUOLO: PROGETTAZIONE E ANALISI DEL SERIOUS GAME *FABLETOWN*

Antonino Tarantino¹, Francesco Antonio Santangelo,
Giusi Antonia Toto²

¹ Università di Modena e Reggio Emilia

² Università di Foggia

Abstract: I sistemi cognitivi, visivi e non, possono collaborare per incrementare i processi mnemonici degli studenti, e allo stesso tempo combinare parole e immagini può potenziare l'apprendimento (Pavio, 2013). I giochi di ruolo cartacei (TRPG) impiegano sia elementi visivi che regole scritte, unendo quindi parole e immagini per facilitare la comprensione delle regole. Partendo da questi presupposti, e considerando il potenziale dei TRPG come strumenti di supporto nei percorsi educativi, il team di ricerca ha sviluppato la versione beta di un serious game, *Fabletown*. Il gioco è stato progettato per supportare bambini, adolescenti e giovani adulti nell'acquisizione di competenze quali: lettura e scrittura, problem-solving, pensiero critico, capacità logico-matematiche e competenze emotive, stimolando anche la creatività. Il risultato è un gioco di ruolo educativo da tavolo (*serious TRPG*) ambientato in un universo ispirato alle fiabe e al folklore mondiale che adotta la metodologia del *game-based learning* e, come strumento educativo sperimentale, anche la ricerca-formazione. Il gioco è articolato in tre moduli (bambini, adolescenti, giovani adulti) con le stesse regole, rese via via più complesse in base all'età. Gli argomenti cambiano, così da risultare adatti ad ogni fascia. Il presente articolo presenta i risul-

tati di un workshop svolto durante la conferenza DH2025 di Lisbona. Per la raccolta dati è stata usata la metodologia del *mixed approach*, combinando strategie qualitative e quantitative. La raccolta si è svolta durante le sessioni pratiche di gioco con i partecipanti. Il questionario impiegato è un self-report a scala Likert ispirato ai modelli di *game experience questionnaire* (GEQ), volto a rilevare in forma standardizzata le percezioni soggettive dei partecipanti su immersione, divertimento, frustrazione, senso di competenza e apprendimento percepito. I questionari sono stati somministrati prima e dopo il workshop. I feedback ottenuti, generalmente positivi, spingono il team ad avviare la sperimentazione del gioco nei contesti scolastici.

Keywords: serious games, TTRPG, game based learning

References

- ABT C. (1987). *Serious Games*, University press of America.
- CAILLOIS R. (2001). *Man, play, and games*, University of Illinois press.
- CHOU Y.K. (2019). *Actionable gamification*, Packt Publishing.
- DEWEY J. (1938). *Experience and education*.
- HUIZINGA J. (2014). *Homo ludens*, Routledge.
- KOLB D.A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*, FT press.
- MCGONIGAL J. (2010). *Gaming can make a better world*.
- PAVIO A. (2013). *Imagery and verbal processes*, Psychology Press.
- PRENSKY M. (2003). *Digital game-based learning*, Computers in entertainment (CIE), 1(1), 21-21.
- SHELL J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*, CRC press.
- TOTO, G.A. & LIMONE, P. (2022, June). *Signs, mechanisms and consequences of Videogame addictions: Educational strategies and Rehabilitation*. In teleXbe.

COSTRUIRE MEMORIA CONDIVISA NELL'ERA DIGITALE: LA FOTOGRAFIA COME STRUMENTO DI *VISUAL* *EDUCATION* TRA GENERAZIONI

Maria Teresa Santacroce, Giada Totaro

Università degli Studi di Bari

Abstract: Il presente contributo si inserisce nel dibattito contemporaneo sul ruolo della comunicazione visiva nei processi educativi, proponendo una riflessione sull'impiego della *Visual Education* come strumento didattico nell'ambito dell'insegnamento della storia e del territorio. A partire da un'analisi storica degli anni Sessanta-Novanta in Puglia, la ricerca indaga l'uso della fotografia come mediatore pedagogico capace di stimolare l'osservazione critica e l'elaborazione di saperi contestualizzati. La ricerca intendeva indagare come i giovani si rapportano alla fotografia storica e individuare strategie per sviluppare competenze critiche, superando un uso passivo delle immagini per promuovere una cittadinanza visiva consapevole. È stata adottata una metodologia qualitativa condotta con il software NVivo potenziato dall'intelligenza artificiale. I dati testuali e visuali sono stati incrociati attraverso una codifica di temi ricorrenti sotto costante supervisione umana. I dati analizzati comprendono interviste semi-strutturate a fotografi professionisti, curatori, educatori e storici della fotografia, nonché le fotografie della mostra “#STORIEDIPUGLIA1960-1980. Fotografia: uno strumento didattico per la memoria futura”. L'analisi evidenzia un “divario percettivo” tra i giovani (14-19 anni) e la fotografia storica, spesso percepita come distante e poco comprensibile. Tuttavia, emergono strategie efficaci: l'analisi guidata delle immagini (contesto, composizione, intenzione), il confronto tra fotografie d'archivio e scatti attuali degli stessi luoghi (*re-photography*), e la riflessione sull'oggettività delle fotografie. Il progetto valorizza la foto-

grafia come fonte storica a pieno titolo, supportata da documenti d'archivio e testimonianze di fotografi che raccontano la società del loro tempo, risultando particolarmente utile per l'educazione storica e civica. La ricerca propone un uso attivo di queste pratiche attraverso metodologie partecipative e strumenti digitali (Photo Voice, digital storytelling, piattaforme visive), promuovendo un apprendimento esperienziale mediante formati interattivi. La ricerca dimostra che la *Visual Education* rappresenta un approccio efficace per coinvolgere emotivamente e criticamente gli studenti nelle fonti storiche. Favorisce lo sviluppo di competenze quali il pensiero critico, la cittadinanza consapevole e l'uso dei media digitali, promuovendo una didattica attiva e centrata sullo studente. Si sottolinea la necessità di integrare sistematicamente la storia per immagini nei curricula e di approfondire gli strumenti per valutare la *visual literacy*. Infine, il progetto apre alla riflessione sull'uso dell'intelligenza artificiale nella ricerca educativa.

Keywords: Visual Education, Fotografia storica, Memoria collettiva, Media literacy, Cittadinanza digitale

References

- AA.VV. (2023). #Storie di Puglia 1969-1980, Kurumuny.
- CIARCIÀ P., DALLARI M. (2020). Arte per educare. Idee, immagini, laboratori, Artebambini.
- DE LUNA G. (1993). L'occhio e l'orecchio dello storico: Le fonti audiovisive nella ricerca e nella didattica della storia, La Nuova Italia.
- DONÀ M. (2025). Filosofia della fotografia: I prodigi di un insospettabile "obiettivo", Silvana Editoriale.
- MORIN E. (2016). Il cinema o l'uomo immaginario, Raffaello Cortina Editore.
- PERLA L. (2015a). Insegnare storia: fra racconto, nuovi media e curriculum verticale, Scuola Italiana Moderna, 73, pp. 73-90.
- PERLA L. (2015b). La didattica "spettacularizzata" per l'apprendimento della storia. Dalla ricerca al progetto, Metis, 2(2).

PROTOTIPI DI RESILIENZA DEMOCRATICA: ISOMORFISMO VIRTUOSO E LABORATORI DI RICERCA APPLICATA NELLE *COOPERATION PARTNERSHIP*

Alessia Sciamanna, Michele Corleto

Università Pegaso

Abstract: In un ecosistema mediatico segnato da *misinformation* e *disinformation*, la resilienza democratica richiede nuove strategie di *digital e media literacy* e partecipazione. Nel modello proposto l'Università, attraverso *Cooperation Partnership* transnazionali, attiva laboratori di ricerca applicata che generano prototipi comunicativi ad alto impatto sociale. I *case study* europei Respectnet e DigiFunCollab dimostrano che l'uso consapevole dei digital media, trasformando gli studenti da fruitori passivi a creatori consapevoli, riduce la vulnerabilità a *bias* cognitivi, *filter bubbles* ed *echo chambers*, limitando la manipolazione nei processi democratici e stimolando la partecipazione civica. La diffusione imitativa di tali pratiche genera circoli virtuosi di apprendimento collettivo. Il quadro teorico combina l'isomorfismo istituzionale (DiMaggio & Powell, 1983), reinterpretato come isomorfismo virtuoso di buone pratiche, con la resilienza democratica (Merkel & Lührmann, 2021), e i *framework* MIL UNESCO (2021) e DigComp 2.2 (Vuorikari et al., 2022). La metodologia adotta un disegno *mixed methods* con prevalenza quantitativa. La fase qualitativa include *focus group* con *stakeholder* nazionali e un *national report* (analisi normativa, bisogni formativi, SWOT sull'imprenditoria sociale) preliminari al design dei corsi orientati allo sviluppo di progetti imprenditoriali tramite il *Canva Business Model*. La fase quantitativa prevede un questionario dopo il Multiplier event finale con *stakeholder* locali e il monitoraggio di due percorsi formativi: corso online sul portale di progetto con certificazione

ed EU badge; project work universitari tramite *call for students*, con *output* digitali (video, *pitch*, poster, *business plan*). Gli indicatori includono numero di partecipanti e certificazioni, progetti sviluppati, riconoscimenti internazionali e livelli di engagement nei paesi partner. Attuando sistematicamente questo approccio, l'Accademia alimenta il dialogo istituzionale *multistakeholder*. Il *knowledge transfer* crea cultura comunicativa e rafforza la capacità democratica delle comunità. Tale impostazione conferma il ruolo della *Visual Education* come strumento per integrare le tre missioni dell'Università, didattica, ricerca e terza missione, rafforzando così strutturalmente la resilienza democratica.

Keywords: Resilienza democratica, Isomorfismo mimetico, Knowledge transfer, Laboratori transnazionali di ricerca applicata, Digital e Media Literacy

References

KAHNEMAN D. (2011). Thinking, fast and slow, Farrar, Straus and Giroux, New York.

LEWANDOWSKY S., ECKER U.K.H., COOK J. (2017). Beyond misinformation: understanding and coping with the "post-truth" era, *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 6(4), pp. 353-369.

MERKEL W., LÜHRMANN A. (2021). Resilience of democracies: responses to illiberal and authoritarian challenges, *Democratization*, 28(5), pp. 869-884.

PARISER E. (2012). The filter bubble: how the new personalized web is changing what we read and how we think, Penguin Press, New York.

PUTNAM R.D. (2000). Bowling alone: the collapse and revival of American community, Simon & Schuster, New York.

ROBERTS K.M., BUNCE V.J., PEPINSKY T.B., RIEDL R.B. (2025). Global challenges to democracy: backsliding, resiliency, and democratic the-

ory, in BUNCE V.J., PEPINSKY T.B., RIEDL R.B., ROBERTS K.M. (a cura di), *Global challenges to democracy: backsliding, resiliency, and democratic theory*, Cambridge University Press, Cambridge.

ROOZENBEEK J., VAN DER LINDEN S. (2019). The fake news game: actively inoculating against misinformation, *Journal of Risk Research*, 22(5), pp. 570-580.

SUNSTEIN C.R. (2001). *Republic.com*, Princeton University Press, Princeton.

UNESCO (2021). *Media and information literacy curriculum for educators and learners*, UNESCO Publishing, Paris.

VUORIKARI R., KLUZER S., PUNIE Y. (2022). *DigComp 2.2: the digital competence framework for citizens*, Publications Office of the European Union, Luxembourg.

VISUAL NARRATIVE GAME: AN EXPLORATORY STUDY ON THE ROLE OF VISUAL COMMUNICATION IN VIRTUAL WORLDS FOR SOCIO-EMOTIONAL LEARNING IN PREADOLESCENTS

Alfonso Filippone¹, Maria Ermelinda De Carlo, Raffaele Di Fuccio²

¹ Università Telematica “Pegaso”; Università di Foggia

² Università Telematica “Pegaso”

Abstract: This paper describes an exploratory study conducted with 298 students in the first year of lower secondary school (about 11 years old), aimed at investigating the educational potential of narrative virtual worlds as immersive visual environments for socio-emotional learning. The project involved the creation of a three-dimensional interactive world with FrameVR, inspired by a treasure hunt on the theme of trust, where traditional games were reinterpreted in a digital and collaborative narrative context. Visual communication played a central role in the design: narrative space, symbolic interaction, and visually meaningful settings were integrated to create a sensory and relational ecosystem. Storytelling was implemented through both embedded plotlines and participant-driven engaging experience. Drawing on narrative-based learning theories and game-based education models, the study explores how storytelling fosters meaning-making and emotional resonance, emphasizing the multimodal and visual dimension of communication in immersive contexts. A mixed-methods approach was adopted: motivation was assessed with the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ), digital skills with a DigiComp 2.2 inspired grid, transversal skills with the Life Skills Assessment Scale (LSAS) and the Life Skills Survey

Tool (LiSST), and usability with the System Usability Scale (SUS). Focus groups were also conducted to qualitatively investigate learners' engagement and meaning-making. Preliminary results highlight significant student engagement, increased perceived self-efficacy, and a positive evaluation of the virtual environment in terms of accessibility, stimulation, and inclusiveness. These findings suggest that combining traditional games, immersive storytelling, virtual technologies, and visual digital languages creates a powerful multimodal ecosystem for authentic and inclusive learning experiences.

Keywords: Visual Education, Virtual Worlds, Immersive Storytelling, Life Skills, Preadolescence

References

APOKI U.C., HUSSEIN A.M.A., AL-CHALABI H.K.M., BADICA C. & MO-CANU M.L. (2022). The role of pedagogical agents in personalised adaptive learning: A review. *Sustainability*, 14(11), 6442.

BEVILACQUA A. & FILIPPONE A. (2023). Divulgazione scientifica e didattica della Microbiologia. Un modello di didattica innovativa in una scuola secondaria di primo grado. *MeTis-Mondi educativi. Temi, indagini, suggestioni*, 13(2), pp. 68-84.

BRAUN V. & CLARKE V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), pp. 77-101.

BROOKE J. (1996). SUS: A "quick and dirty" usability scale. In JORDAN P.W., THOMAS B., WEERDMEESTER B.A. & MCCLELLAND I.L. (a cura di), *Usability evaluation in industry* (pp. 189-194). Taylor & Francis, London.

DAMAŠEVIČIUS R. & SIDEKERSKIENĖ T. (2024). Virtual worlds for learning in metaverse: A narrative review. *Sustainability*, 16(5), 2032.

DATO D., CARDONE S., DI PUMPO M., FILIPPONE A., PAOLETTI F., ROMANO C. & RUGGIERO F. (2021). I DADA TEAMS: un'esperienza di di-

dattica innovativa. *MeTis-Mondi educativi. Temi, indagini, suggestioni*, 11(2), 292-306.

FILIPPONE A. & BEVILACQUA A. (2024). Lego-Kintsugi: a new teaching and educational methodology to enhance life skills and digital life skills, create well-being and educate happiness. *Italian Journal of Health Education, Sport and inclusive Didactics*, 8(3).

FILIPPONE A. & DE CARLO M.E. (2025). Hybrid learning spaces and inclusive education: an exploratory study on augmented learning environments and virtual worlds in DADA schools. *Italian Journal of Health Educational, Sport and Inclusive Didactics*, 9(1).

FILIPPONE A., BARBIERI U. & MARSICO E. (2025). Escape room in 3D virtual worlds: Reflections on new digital skills for innovative teaching by special educational teachers in training. *Italian Journal of Educational Technology*. Accepted Manuscript Online.

FILIPPONE A., BARBIERI U., MARSICO E., DE CARLO M.E. & DI FUCCIO R. (2024b). Teaching and learning in 3D virtual worlds integrated with intelligent tutoring systems: New perspectives for virtual reality, edaverse and artificial intelligence in education. *Education Sciences & Society*, 2, 298-313.

FILIPPONE A., BARBIERI U., MARSICO E., BEVILACQUA A., DE CARLO M.E. & DI FUCCIO R. (2024). Can virtual worlds be used as intelligent tutoring systems to innovate teaching and learning methods? Future challenges for metaverse and artificial intelligence in education. In *Proceedings of the 5th International Electronic Conference on Applied Sciences*, 4-6 December 2024, MDPI, Basel, Switzerland.

FILIPPONE A., BARBIERI U., MARSICO E., MUHAMMAD A.N. & DI FUCCIO R. (2024a). Virtual worlds and intelligent tutoring systems for learning motivation: a narrative review. In *Book of Abstracts* (p. 203).

FILIPPONE A., DE CARLO M.E. & DI FUCCIO R. (2025). Virtual English LAB: The impact of virtual worlds on English language learning and life skills in higher education. *Excellence and Innovation in Learning and Teaching – Open Access*, 10(1), 23-44.

FILIPPONE A., FERULLI M. & BEVILACQUA A. (2023a). Virtual worlds and ediverse: a reflection on the body, space and learning in the metaverse. *Italian journal of health education, sport and inclusive didactics*, 7(3).

FILIPPONE A., MONTEPELOSO E.A., LEONE R. & BEVILACQUA A. (2023b). Cooperative learning in virtual worlds: An innovative teaching and learning experience for STEAM education. *Italian Journal of Educational Research*, (31), 100-113.

GRIVOKOSTOPOULOU F., KOVAS K. & PERIKOS I. (2020). The effectiveness of embodied pedagogical agents and their impact on students learning in virtual worlds. *Applied Sciences*, 10(5), 1739.

INTERNATIONAL YOUTH FOUNDATION (2022). Life Skills Survey Tool (LiSST). <https://iyfglobal.org> (ultima consultazione GG/MM/AAAA).

KENNEDY F., PEARSON D., BRETT-TAYLOR L. & TALREJA V. (2014). The life skills assessment scale: Measuring life skills for the disadvantaged. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 42(2), 197-210.

OCCHIONI M., BECCACECI A. & PARIS E. (2023). Environmental education in distance learning: using virtual worlds to link geosciences and sustainability. *Journal of Geoscience Education*, 1-15.

PEARSON D., KENNEDY F., TALREJA V., BHAT S. & NEWMAN-TAYLOR K. (2020). The life skills assessment scale: Norms for young people aged 17-19 and 20-22 years. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 48(4), 1-15.

REDECKER C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. In PUNIE Y. (a cura di), EUR 28775 EN. Publications Office of the European Union, Luxembourg.

THE ROLE OF VISUAL MEDIA IN DIDACTIC INNOVATION: INSIGHTS FROM EXPERIMENTAL PEDAGOGY

Alberto Fornasari

Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”

Abstract: In contemporary educational contexts, visual media have increasingly emerged as powerful mediators of learning, capable of shaping not only content delivery but also cognitive and metacognitive engagement. This contribution explores how Visual Education can be integrated into experimental pedagogical frameworks to enhance the efficacy of teaching strategies and support inclusive, evidence-based learning environments. Grounded in recent empirical studies within the field of experimental pedagogy, the paper examines the role of visual stimuli in fostering deeper comprehension, motivation, and retention, particularly in diverse and multimodal classrooms. Special attention is given to how visual tools—such as infographics, conceptual maps, educational videos, and immersive media—can function as scaffolds in both synchronous and asynchronous learning contexts. The activities were carried out within the TFA courses at the University of Bari, involving 216 trainees who followed the same instructional pathway, which systematically integrated visual tools (infographics, concept maps, videos, and, where possible, immersive media). Effectiveness was assessed using a single-group, repeated-measures pre–post design. Prior to the intervention, a knowledge test aligned with the module objectives was administered (comprising closed-ended items and short open-ended responses evaluated through explicit criteria). At the end of the program, the same construct was measured with a parallel version of the test

to minimize memory effects. Additionally, participants were asked to complete a short authentic task (e.g., designing a map or infographic based on a didactic prompt), which was evaluated using a concise rubric addressing content accuracy, visual organization, and communicative clarity. In parallel, a brief Likert-scale questionnaire was administered, targeting a limited set of dimensions (clarity of explanations, perceived usefulness of visual materials, support for study planning and monitoring). Outcome criteria included: (a) a statistically significant average gain in test scores, (b) achievement of a predefined mastery threshold in the authentic task, and (c) predominantly positive evaluations across questionnaire dimensions. The presentation will showcase a series of controlled didactic interventions conducted in higher education settings, highlighting how the systematic use of visual materials has influenced students' learning outcomes and self-regulated learning behaviors. By bridging experimental evidence and didactic innovation, this paper aims to contribute to the interdisciplinary discourse on Visual Education, advocating for its strategic implementation as a core component of reflective teaching practices and academic research.

Keywords: Visual Education, Experimental Pedagogy, Instructional Design, Multimodal Learning, Visual Literacy

References

CHIOU C.H. et al. (2019). Emotional design in multimedia learning: effects of multidimensional concept maps and animation on affect and learning, *Cognitive and Affective Learning in Media*.

CLEGG B.A., KARDUNA A., HOLEN E., GARCIA J., RHODES M.G., ORTEGA F.R. (2024). Multimedia and immersive training materials influence impressions of learning but not learning outcomes, *arXiv preprint*.

JACKSON M. et al. (2023). Concept mapping in STEM education: a meta-analysis of its impact on students' achievement (2004-2023), *International Journal of STEM Education*.

MACAUDA A., RUSSO V., CORAZZA L. (2022). Visual education: a methodological approach for preservice teachers training in preschool and primary school, *Formazione & insegnamento*, Università di Bologna.

MORENO R. (2006). *Cognitive-affective theory of learning with media*.

PAIVIO A. (1986). *Mental representations: a dual coding approach*, Oxford University Press.

PANCIROLI C., CORAZZA L., MACAUDA A. (2020). Visual-graphic learning, in CICALÒ (a cura di), *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination. IMG 2019*, Springer, Cham.

PLASS J.L., HOMER B.D., HAYWARD E.O. (2014).

RIYADH et al. (2021). Applying visual mapping techniques to promote learning in community-based medical education activities, *BMC Medical Education*.

UM E., PLASS J.L., HAYWARD E.O. (2012).

APPRENDIMENTO VISUALE TRA MEMORIA E COSTRUZIONE DI INFORMAZIONI

Salvatore Mancarella

Università di Foggia

Abstract: Non è soltanto memoria visiva ossia attitudine ad associare l'oggetto di apprendimento al contesto spazio-temporale di riferimento, e nemmeno semplice supporto esplicativo o mero sussidio strumentale, come di solito si crede, l'apprendimento visuale di cui vogliamo qui occuparci è qualcosa che riprende, alla larga, il pensiero visivo, nell'accezione voluta intorno agli anni Sessanta, da R. Arnheim, psicologo e storico dell'arte tedesco, per il quale l'arte e le forme espressive aiutano a capire il mondo, generano una comprensione creativa e attiva ed aiutano ad organizzare l'universo interpretativo della persona. Non si tratta, allora, di descrivere pratiche didattiche che fanno leva su immagini, mappe, video e simulazioni, ma di andare oltre, sicuramente al di là dell'apparente familiarità del tema, per chiedersi: quando e come il visuale favorisce l'apprendimento e, soprattutto, per capire il ruolo dell'immagine nel processo educativo. Storicamente, il visuale ha avuto prevalentemente funzioni strumentali. Almeno, così si riteneva, ma ci sia consentito di dubitare che stia tutto qui l'esperienza di Leonardo, di Giotto, di Michelangelo. Possiamo davvero pensare che lo schizzo o l'immagine più elaborata possano essere state e siano ancora oggi dei semplici supporti per la memoria? Sia nei territori dell'arte sia in ambito didattico le immagini servono soltanto ad illustrare, a vedere per ricordare, per orientarsi, per riconoscere? Soprattutto oggi, con le interferenze tecnologiche, il visuale copre orizzonti più ampi: si usa per produrre informazioni, per spiegare concetti complessi per generare nuove informazioni, nuovi campi di esperienze e forse anche nuovi saperi.

Nel contesto di un mondo saturo di immagini, emerge un rischio crescente di semplificazione e di banalizzazione: le immagini abbondano, ma il significato sfugge. Non ci fidiamo delle immagini e forse non siamo neppure educati a leggerle. È qui che si apre una frattura antropologica cruciale: tra la funzione mnemonica e quella costruttiva del visuale manca spesso una vera alfabetizzazione visiva. È allora utile un approccio metodologico di ampio respiro che attraverso l'analisi teorica, storica e pedagogica, riesca a problematizzare l'uso educativo delle immagini, al di là e al di sopra del mero assetto strumentale, sostenuti prioritariamente da quadri concettuali forniti dalla tradizione estetica e dalla ricerca filosofica, pur con la dovuta valorizzazione delle inferenze tecnologiche e senza mai perdere di vista il contesto specifico dell'insegnamento e della formazione contemporanea.

Keywords: Apprendimento Visivo, memoria, costruzioni di saperi, conoscenza visuale, pensiero visuale.

References

- ARNHEIM R. (2008). *Arte e percezione visiva*, tr. it., Feltrinelli, Milano.
- MANCARELLA S. (2023). *Programmazione in Python per le scienze della vita*, CittàStudi, Torino.
- PAPARELLA N. (in coll.) (2023). *Scegliere, decidere, amare ed inventare nella stagione degli algoritmi. Compiti e orizzonti per la ricerca e per l'educazione*, in VIGANÒ R., LISIMBERTI C. (a cura di), *A cosa serve la ricerca educativa. Atti del Conv. Naz. SIRD*, Pensa Multimedia, Milano.

IMMAGINI TRA BIAS, IA E MONDO REALE

Luca Basteris, Maria Cristina Daperno

Liceo Classico e Scientifico Statale “Silvio Pellico – Giuseppe Peano”

Abstract: In questo articolo viene documentata un’attività didattica sperimentata nella classe 2E del Liceo Classico Scientifico “Pellico-Peano” di Cuneo e che ha come obiettivo quello di sensibilizzare i ragazzi in merito alle immagini con cui quotidianamente si interfacciano sulla rete, i *bias* cognitivi con i quali le interpretano e l’intelligenza artificiale utilizzata come strumento privilegiato per generare immagini, addestrata anche dai nostri *bias*. In particolare, l’attività proposta pone particolare attenzione alle implicazioni etiche legate all’utilizzo di applicazioni che sfruttano l’Intelligenza Artificiale, conducendo gli studenti, mediante attività di *gaming*, ad acquisire consapevolezza dei meccanismi nascosti negli algoritmi di IA e dei *bias* cognitivi che regolano il “nostro” funzionamento, oltre a riflettere sul significato di visionare immagini, fotografie nella maggior parte dei casi non reali.

Keywords: Consapevolezza, gaming, bias, immagini generate.

PHOTOVOICE E REALTÀ AUMENTATA: NUOVE PROSPETTIVE PER L'AUTORAPPRESENTAZIONE DELLA SESSUALITÀ DELLE IDENTITÀ DISABILI

Alice Rizzi, Martina Rossi, Giusi Antonia Toto, Marco di Furia

Università di Foggia

Abstract: La rappresentazione della sessualità delle persone con disabilità nei media contemporanei è spesso caratterizzata da stereotipi, omissioni e narrazioni etero-normative che negano la complessità e la ricchezza delle loro esperienze affettive. Questo saggio esplora il potenziale della metodologia *photovoice-based*, come strumento di *empowerment* visivo per favorire processi di autorappresentazione autentica e consapevole, grazie alla dinamica immersiva che tale metodologia consente di innescare.

Attraverso un approccio teorico interdisciplinare che unisce la pedagogia speciale con ricerche recenti su media digitali e tecnologie immersive, si è tentato di comprendere se gli spazi virtuali possano configurarsi come ambienti protetti dove le persone con disabilità abbiano l'opportunità di esplorare e comunicare la propria identità sessuale. Il *Photovoice* diventa così uno strumento di resistenza narrativa che supera le barriere e contrasta le rappresentazioni medializzate, spesso veicolate attraverso dinamiche di cyberbullismo di matrice abilista e discriminazione online.

Il contributo evidenzia come la combinazione tra *storytelling* visivo partecipativo e ambienti immersivi possa generare nuove forme di alfabetizzazione mediatica inclusiva, promuovendo una *Visual Education* che riconosca e valorizzi la diversità delle esperienze umane. Particolare attenzione viene dedicata alle potenzialità educative di questi strumenti

nella formazione di educatori, operatori sociali e nella sensibilizzazione della comunità più ampia.

In sintesi, il *framework* delineato indica che l'autonarrazione viviva in ambienti immersivi può incidere sulle rappresentazioni sociali della disabilità e favorire una cultura dell'inclusione, mostrando esiti positivi in termini di *agency*, alfabetizzazione mediale e qualità delle interazioni educative, ma anche criticità legate ad accessibilità, tutela dei dati e mediazione pedagogica; si raccomandano co-progettazione con le comunità, protocolli etici chiari, dispositivi di accessibilità *by design* e integrazione curricolare per un'implementazione sostenibile.

Keywords: Photo Voice, realtà aumentata, identità sessuale, disabilità, visual education.

References

CATALANI C., MINKLER M. (2010). Photovoice: A review of the literature in health and public health, *Health Education & Behavior*, 37(3), pp. 424-451.

HALLER B., DORRIES B., RAHN J. (2006). Media labeling versus the US disability community identity: A study of shifting cultural language, *Disability & Society*, 21(1), pp. 61-75.

KRESS G., VAN LEEUWEN T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design*, Routledge.

MESSARIS P. (1994). *Visual "literacy": Image, mind, and reality*, Westview Press.

PELLAS N., FOTARIS P., KAZANIDIS I., WELLS D. (2019). Augmenting the learning experience in primary and secondary school education: A systematic review of recent trends in augmented reality game-based learning, *Virtual Reality*, 23(4), pp. 329-346.

SHAKESPEARE T., GILLESPIE-SELLS K., DAVIES D. (1996). The sexual politics of disability: Untold desires, *Cassell*.

TEPPER M.S. (2000). Sexuality and disability: The missing discourse of pleasure, *Sexuality and Disability*, 18(4), pp. 283-290.

WANG C., BURRIS M.A. (1997). Photovoice: Concept, methodology, and use for participatory needs assessment, *Health Education & Behavior*, 24(3), pp. 369-387.

THE PRIMACY OF IMAGE OVER WORD IN CONTEMPORARY SOCIAL COMMUNICATION: A PRISMA SYSTEMATIC REVIEW (2020-2025)

Giusi Antonia Toto

Università di Foggia

Abstract: Contemporary social communication is undergoing a paradigmatic shift toward the primacy of image over word. This systematic review analyzes scientific evidence from the last 5 years to understand the neurobiological, psychological, and social mechanisms underlying this phenomenon.

In particular, it identifies, evaluates and summarises scientific evidence published between 2020-2025 on the primacy of image in contemporary social communication, focusing on cognitive neuroscience, digital media psychology, and effectiveness of visual representations.

This systematic review was conducted according to PRISMA 2020 guidelines. We carried out a systematic search on PubMed, using structured search strategy with MeSH terms and keywords. Inclusion criteria comprised peer-reviewed studies published 2020-2025, focus on visual communication, social media, infographics, visual cognition. Selection and quality assessment were performed by two independent reviewers.

Initial search identified 132 potentially relevant studies. After screening and full-text evaluation, over 50 high-quality studies were included. Evidence converges in demonstrating: (1) neurobiological superiority of visual processing, (2) superior effectiveness of infographics in scientific and health communication, (3) significant impact of social media on contemporary visual communication.

Evidence supports the existence of a neurobiological primacy of image in contemporary social communication. Implications include the need to rethink educational and communicative strategies for the digital era.

Keywords: visual communication, social media, infographics, visual cognition, digital communication.

References

AIELLO G., PARRY K. (2019). Visual communication: understanding images in media culture, Sage Publications.

DAS B., CHAKRABARTI D. (2021). Image is a tangible element of visual communication: role of the image to increase social awareness, in Design for tomorrow—volume 3: proceedings of ICoRD 2021, pp. 783-793, Springer, Singapore.

LIMONE P. & TOTO G.A. (2022). *Smart learning environments: overview of effective tools, methods, and models*. Internet of Things for Smart Environments, 1-13.

MOLINER P. (2020). Social psychology of pictures, Cambridge Scholars Publishing.

TOTO G.A., GRILLI L., TRAETTA L., VILLANI R., PETITO A. & SERVIDDIO G. (2025). *Convergence of disciplines: a systematic review of multidisciplinary development approaches in artificial intelligence*. Frontiers in Digital Health, 7, 1400338.

PSYCHOLOGICAL DIMENSIONS INVOLVED IN IMAGE COMMUNICATION: A MULTIDISCIPLINARY RESEARCH PROPOSAL FOR ANALYZING COGNITIVE AND PERCEPTUAL PROCESSES IN VISUAL EDUCATION

Giusi Antonia Toto¹, Pierpaolo Limone²

¹ Università di Foggia

² Università Pegaso

Abstract: Image communication represents a fundamental domain of human experience that intersects cognitive neuroscience, educational psychology, and visual communication theory. The increasing digitalization of contemporary society has amplified the importance of visual literacy, defined as the ability to interpret, understand, appreciate, use, and create visual media. Neuroscientific research demonstrates that the human brain is primarily an image processor, with most of the sensory cortex dedicated to vision, processing visual information 60,000 times faster than text. However, despite evidence of the importance of visual communication in learning, significant gaps remain in understanding the underlying psychological mechanisms and their practical applications in educational contexts.

This study proposes a multidisciplinary research design to systematically analyze the psychological dimensions involved in image communication in visual education. The proposed research will integrate cognitive, perceptual, and pedagogical perspectives to understand how visual representations influence learning and knowledge construction. The methodological design includes a multi-method approach combining experimental analysis, ethnographic observation, and psychometric evaluation on a stratified sample of 240 participants (ages 16-25) divided

into three groups: high school students (n=80), university students (n=80), and young professionals (n=80).

The proposed methodology will utilize eye-tracking tools to analyze visual perception patterns during exposure to multimodal educational materials, integrated with the semantic differential method to evaluate cognitive and affective associations with different types of visual imagery. Standardized visual literacy tests and questionnaires will be administered to measure interpretation and creation competencies of visual content. Cross-modal correspondence analysis will investigate connections between specific visual characteristics and cognitive-emotional responses. The experimental design is structured to test specific hypotheses derived from existing literature on visual processing and their educational implications.

Expected results from the proposed research should confirm that the effectiveness of image communication depends on coherence between technical and semantic aspects of visual imagery, with significantly reduced processing times for visual explanations compared to verbal ones, particularly for individuals with low spatial ability. Eye-tracking analysis is expected to reveal selective attention patterns that vary based on visual content type, with chromatically rich materials generating intense and vivid imagery. Cross-modal correspondences should show stable associations between specific colors and semantic attributes with limited cultural variations [9]. Visual literacy tests should reveal heterogeneous levels among groups, with positive correlations between visual competencies and academic performance.

The proposed research will contribute to confirming that visual cognition operates through processes of constructing representational entities that combine prior knowledge with sensory information. The psychological dimensions of image communication will articulate on three levels: automatic perceptual processing, conscious cognitive elaboration, and cross-modal semantic integration. The educational effective-

ness of visual representations will emerge from their ability to provide completeness and coherence controls, serving as platforms for inference and meaning construction. Pedagogical implications will suggest the need to develop curricula that systematically integrate visual literacy, considering individual differences in visual processing styles and cultural variations in symbolic associations. The research will contribute to the theoretical framework of educational neuroscience, offering empirical evidence for optimizing teaching strategies based on multimodal visual communication.

Keywords: visual education, image communication, cognitive neuroscience, educational psychology, visual literacy.

References

LI J., WANG F., YU M. (2022). Research on the influence of visual communication on the communication power of new media products under the background of educational psychology, *Psychiatria Danubina*, 34(suppl 2), p. 210.

SLESS D. (2019). *Learning and visual communication*, Routledge.

ZHANG X., QU X. (2021). Measures of visual communication design based on psychology, *Psychiatria Danubina*, 33(suppl 8), pp. 516-517.

ZHOU Y. (2023). Design psychology and visual communication on consumers' social anxiety disorder, *CNS Spectrums*, 28(S2), pp. S84-S85.

CAA E *VISUAL EDUCATION* PER L'INCLUSIONE SCOLASTICA MULTICULTURALE: UNA REVISIONE SISTEMATICA

Martina Rossi

Università di Foggia

Abstract: L'inclusione scolastica di discenti stranieri costituisce una delle principali sfide per i sistemi educativi europei contemporanei, in particolare in contesti caratterizzati da crescente diversità linguistica e culturale. La Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA), tradizionalmente applicata per l'intervento su Bisogni Comunicativi Complessi (BCC), è oggi oggetto di crescente attenzione come possibile risorsa per la promozione dell'accessibilità, della partecipazione e del successo formativo di alunni non italofoni. Tuttavia, la letteratura riguardante l'efficacia della CAA per l'inclusione di studenti stranieri in ottica interculturale e visuale risulta ancora poco sistematizzata. La presente revisione sistematica si propone di analizzare criticamente la letteratura internazionale e nazionale, pubblicata negli ultimi cinque anni, sull'utilizzo della CAA per l'inclusione di studenti stranieri o migranti nei contesti scolastici, con particolare attenzione ai contributi della *Visual Education*. L'obiettivo è offrire un quadro aggiornato delle evidenze disponibili, al fine di orientare l'adozione di pratiche CAA all'interno di un Progetto di Ricerca Annuale (PRA) di ateneo dell'Università di Foggia, volto a promuovere l'inclusione nei contesti multiculturali. La revisione è condotta secondo le linee guida PRISMA. Sono stati consultati i database Scopus, ERIC e Web of Science, selezionando studi *peer-reviewed* pubblicati tra il 2020 e il 2025 in lingua italiana e inglese. Sono state utilizzate combinazioni di

parole chiave relative a “*Augmentative and Alternative Communication*”, “*migrant students*”, “*school inclusion*”, “*visual supports*” e “*multicultural education*”. Sono stati inclusi studi empirici e teorici riguardanti l'utilizzo della CAA con studenti stranieri o migranti in contesti scolastici; sono esclusi lavori focalizzati esclusivamente su disabilità senza componenti migratorie o su contesti extrascolastici. I dati sono stati estratti e sintetizzati tramite griglia tematica, con particolare attenzione alle dimensioni visuali dell'intervento. Dall'analisi della letteratura recente emergono risultati promettenti riguardo l'utilizzo della CAA, in particolare attraverso supporti visivi, simbolici e digitali, come facilitatori dell'apprendimento linguistico, della partecipazione e dell'integrazione sociale degli studenti stranieri. Gli studi evidenziano inoltre il ruolo della CAA nel rafforzare la comunicazione scuola-famiglia e nel promuovere un ambiente didattico più accessibile. Persistono tuttavia alcune criticità, quali la necessità di formazione specifica per il personale scolastico, la disponibilità di risorse adeguate e la sostenibilità degli interventi nel tempo. La revisione conferma il potenziale della CAA come strumento privilegiato di *Visual Education* e di inclusione per discenti stranieri; si raccomanda di affiancare l'introduzione di strumenti CAA a percorsi di formazione continua, sviluppo di materiali visivi interculturali e strategie di coinvolgimento delle famiglie. I risultati ottenuti contribuiranno a definire linee guida operative per l'adozione della CAA in contesti scolastici multiculturali, con particolare attenzione alle specificità regionali.

Keywords: Comunicazione Aumentativa e Alternativa; Visual Education; Inclusione scolastica; Studenti stranieri; Intercultura.

References

TONIOLI V. (2020). Rappresentazioni della disabilità e facilitazione della comunicazione interculturale nell'accesso alle cure. Uno studio di

caso su cittadine e cittadini di origine bangladese nei territori di Venezia e Dhaka. *Mondi Migranti*, (2020/3).

ROGGERO D. (2022). Aspettando che finisca nelle scuole dell'infanzia di Roma Capitale. Alunni con background migratorio e legami educativi a distanza. *Educazione interculturale*, 20(2), pp. 108-120.

D'ANTUONO M., BELELLI M. (2023). L'Utilizzo della CAA nella scuola primaria: esperienza in una classe di bambini bilingui. *Menti attive*, 39.

BERTOZZI M. (2022). La Comunicazione Aumentativa e Alternativa. Tradurre in simboli per persone con disabilità intellettive e difficoltà di lettura. *Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione/International Journal of Translation*, 24, pp. 175-195.

SUDATI L., FESTA R., BONOMI M., BIANCHI M. (2017). Spazio mamme-bambini stranieri: quali ricadute in termini di prevenzione sociale?. *Psiba: Quaderno dell'Istituto di Psicoterapia del bambino e dell'adolescente*, 46, 2, pp. 163-174.

QUI TUTTO DEVE ESSERE RIVISTO... MEMORIE, IMMAGINI E PAESAGGI. EDUCAZIONE VISIVA E INCLUSIONE: UNA LETTURA CRITICA E UNA PROPOSTA

Antonella Rizzo

Ricercatrice Indipendente

Abstract: Nel lavoro analizziamo in chiave critica la capacità delle sole immagini di rappresentare la complessità dei diversi mondi culturali all'interno di contesti di intervento educativo e formativo. Mettiamo in evidenza come tali immagini, spesso portatrici di contenuti omologanti, possano risultare escludenti rispetto alla diversità culturale. Partendo dal paradigma della complessità (De Toni, Comello, Ioan 2011), l'analisi si intreccia con i più recenti approcci anglosassoni sul rapporto corpo-paesaggio (Rose 2002) e con il paradigma della mente incarnata (Varela, Thompson, Rosch 1993; Turner 1977). Questa cornice problematizza il carattere statico e potenzialmente omologante delle immagini, mettendo in evidenza la loro tendenza a rendere didascalica la diversità culturale, deprivandola quindi della sua complessità e della sua natura meticcica (Laplantine, Nouss 2006). Attraverso una riflessione teorica e una rielaborazione critica delle rappresentazioni visive, proponiamo di pensare le immagini non come oggetti finiti ma come processi emergenti di una più ampia esperienza apprenditiva che mobilita simultaneamente più canali sensoriali, promuovendo così l'unità mente-corpo-contesto. Il fine è quello di costruire un modello educativo più sensibile alla pluralità dei saperi e delle percezioni, capace di ridiscutere le rappresentazioni iniziali e di assumere una visione complessa dell'apprendimento. Proponiamo quindi un processo in cui le immagini

siano trattate non come presupposti, ma come dati mentali emergenti, visioni nuove e non riducibili (Bauman 2005). Si configura così un approccio all'apprendimento come processo incarnato, embodied, che recupera le riflessioni di Merleau Ponty e dei primi neuroscienziati che hanno applicato quel costrutto al processo di conoscenza (Varela, Thompson, Rosch 1993). Merleau-Ponty guardava al costrutto di embodiment con un duplice senso ovvero sia al corpo come struttura vissuta ed esperienziale, sia al corpo come contesto o ambiente dei meccanismi cognitivi. L'embodiment in questo duplice senso è stato inizialmente assente dalle scienze cognitive, sia nella discussione filosofica che nella ricerca pratica. Noi qui assumiamo in particolare la visione del corpo che apprende come "contesto, ambiente" e lo facciamo risuonare nella sua totalità apprenditiva, sensoriale con altri paesaggi per stimolare immagini, memorie, suggestioni e costruire saperi. Il progetto sperimentale che presentiamo in appendice, ovvero l'Atlante sonoro delle Cicale, mira a creare questo dialogo tra paesaggi cognitivi e paesaggi naturali attraverso i suoni colti in natura e riportati su una piattaforma che ne restituirà la distribuzione spaziale, geografica. Il numero zero di questo dispositivo di ascolto e rappresentazione è dedicato alle Cicale, insetti che evocano l'estate in molti luoghi del mondo. Dal 2023 ad oggi sono state raccolte decine di tracce sonore del frinire dell'insetto in diverse parti del mondo, tracce che verranno riversate su una mappa geografica consultabile come un cronotopo bachtiano, cioè un'unità di spazio-tempo che offrirà a chi la esplorerà un'immagine plurale dell'estate come "luogo della memoria", come sapere emergente, come immagine specifica o comune, come suono familiare o del tutto nuovo. Gli antichi e i primi atlanti erano quadri, creazioni d'arte, riportavano spesso raffigurazioni di personaggi, animali mitici, simboli, effigi, erano vere e proprie narrazioni non solo iconiche ma soprattutto evocative, mappe dense di rimandi ad altri livelli di sapere, altri contenuti cognitivi e culturali. Realizzato con l'AI come una vera e propria applicazione, l'Atlante è ispirato a quelle antiche mappe, integra metodologie etnografiche per la raccolta delle tracce, narrazioni

partecipate e costrutti pedagogici per una nuova Didattica. Esso quindi si configura come un dispositivo che sollecita un'esperienza multisensoriale finalizzata a esplorare le relazioni tra memoria, corpo e paesaggio, e veicola anche contenuti legati allo specifico degli stimoli sensoriali. La sua applicazione è potenzialmente ampia e può essere destinata a diverse fasce di età a seconda degli obiettivi specifici di ogni percorso. Trasversalmente alle età l'Atlante sollecita e allena l'ascolto attivo, consente di lavorare su una consapevolezza ecologica sia indoor sia outdoor, è uno strumento inclusivo perché alternativo e aumentativo e invita a riflettere sulla diversità dei suoni e dei luoghi, sugli effetti della sollecitazione sensoriale sul pensiero e sull'apprendimento. Infine l'Atlante potrà prestarsi a fare da archivio a infiniti altri stimoli sensoriali, altre immagini sinestetiche, altri suoni e canti.

“Cosa è l'estate per te?”, da qui si parte per questo viaggio...

Keywords: *Embodiment, body landscape, complexity*, Atlante sonoro

EDUCARE AL RICONOSCIMENTO DELLE EMOZIONI NELLA *VISUAL EDUCATION*: UN MODELLO CONVOLUZIONALE AI IMPLEMENTATO PER GLI PSICOLOGI PROFESSIONISTI

Alessandro De Santis, Francesco Santangelo, Antonino Tarantino

Università di Foggia

Abstract: Negli ultimi decenni il crescente utilizzo delle tecnologie digitali e dell'intelligenza artificiale risulta essere piuttosto evidente. Per i professionisti nell'ambito della salute mentale e della cura, cresce la necessità di implementare competenze digitali in modo proporzionale all'avanzamento delle nuove tecniche di indagine e di intervento in ambito scientifico e multidisciplinare. La letteratura dimostra che una vasta *digital literacy* risulta essere correlata positivamente al senso di efficacia personale e negativamente al tecnostress, ingenerando spesso in condizioni di *burnout* professionale. La letteratura dimostra che l'*affect detection* risulta essere fondamentale nell'ambito scolastico, al fine di implementare un clima positivo e collaborativo nel contesto classe. Modelli basati sull'intelligenza artificiale per il riconoscimento delle emozioni rappresentano un'opportunità per lo psicologo professionista vista la loro poliedricità nei diversi utilizzi e nei diversi ambiti disciplinari nel quale opera, incluso quello educativo. In questo caso, la letteratura dimostra come il processamento di immagini attraverso l'utilizzo di fotocamere può essere utile a comprendere meglio lo stato emozionale, cruciale per essere in grado di comprendere le dinamiche emotive circoscritte in un dato contesto, incluso il contesto classe. Nel presente articolo si intende proporre un modello convoluzionale sviluppato con MatLab© con il quale è possibile riconoscere una espres-

sione emotiva in una immagine fotografica di un volto umano oppure di emoticon rappresentativi di una delle 4 emozioni di base. Il campione è composto da 2 *dataset*: un *dataset* di volti umani ed un *dataset* di emoticon. L'obiettivo è di valutare l'accuratezza del modello nel riconoscimento delle 4 emozioni di base attraverso un confronto incrociato tra i due *dataset*. Dai risultati ci si aspetta intuizioni fondamentali nel campo della *visual education* applicato alla capacità di riconoscere le emozioni. Il presente articolo offre spunti interessanti sul versante psicologico, fornendo intuizioni utili al futuro professionale e a delineare il futuro della formazione continua dello psicologo. D'altro canto la ricerca evidenzia l'utilità educativa dello strumento grafico dato dalla fotografia e dalla rappresentazione emotiva dei volti umani e degli *emoticon*.

Keywords: *Emoji; Human Face; Visual Education; Digital Literacy; Psychology; Wellbeing.*

References

- CALVO R.A. & D'MELLO S. (2010). *Affect detection: An interdisciplinary review of models, methods, and their applications*. IEEE Transactions on Affective Computing, 1(1), 18-37. <https://doi.org/10.1109/T-AFFC.2010.1>
- DURLAK J.A., WEISSBERG R.P., DYMICKI A.B., TAYLOR R.D. & SCHELLINGER K.B. (2011). *The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions*. Child Development, 82(1), 405-432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- EKMAN P. & FRIESEN W.V. (1971). *Constants across cultures in the face and emotion*. Journal of Personality and Social Psychology, 17(2), 124-129. <https://doi.org/10.1037/h0030377>
- LI S., DENG W. & DU J. (2018). *Reliable crowdsourcing and deep locality-preserving learning for unconstrained facial expression recogni-*

tion. IEEE Transactions on Image Processing, 28(1), 356-370. <https://doi.org/10.1109/TIP.2018.2866682>

PICARD R.W. (1997). *Affective computing*. MIT Press.

PECONIO G., CILETTI M., ROSSI M. & TOTO G.A. (2024). *Intelligenza artificiale ed emozioni: un'indagine esplorativa sulla percezione delle tecnologie ai tra degli insegnanti di sostegno in formazione*, in ricerche in neuroscienze educative 2024 Emozioni Vs. Algoritmi In Campo Educativo (vol. 2024, pp. 29-30). Edizioni universitarie romane.

VISUALIZZARE IL FUTURO: LA PROGETTAZIONE STRATEGICA TRA INNOVAZIONE E COMUNITÀ

Guendalina Peconio

Università di Foggia

Abstract: La presente ricerca esplora il ruolo della *visual education* nell'educazione imprenditoriale, con particolare attenzione all'utilizzo del *Business Model Canvas* (BMC) come strumento capace di ridurre il carico cognitivo, stimolare creatività e favorire processi collaborativi. Nei contesti rurali e interni, tali metodologie assumono una rilevanza strategica per sostenere lo sviluppo del capitale umano e la resilienza territoriale. L'obiettivo del presente studio è indagare come il BMC, applicato in un percorso formativo, incida sui processi di apprendimento e di progettazione strategica, guidati dalla domanda di ricerca: in che modo il *Business Model Canvas* facilita lo sviluppo di strategie per la valorizzazione del capitale umano e lo sviluppo sostenibile nelle Aree Interne? La ricerca è stata sviluppata attraverso un disegno qualitativo fondato sulla metodologia dello studio di caso, che ha coinvolto un campione di 22 partecipanti. La raccolta dati è stata realizzata mediante triangolazione di osservazioni dirette durante le attività laboratoriali; analisi dei materiali prodotti, nello specifico quattro *Business Model Canvas* elaborati dai gruppi di lavoro; annotazioni riflessive redatte dai formatori; nonché contributi valutativi provenienti dalla giuria appositamente designata. I dati sono stati analizzati mediante un'analisi tematica, con attenzione agli aspetti cognitivi, collaborativi e territoriali emersi. I risultati, relativi alle percezioni analizzate, mostrano che il BMC, secondo gli intervistati, consente la riduzione del sovraccarico cognitivo tramite rappresentazione visuale ordinata, stimola riflessività e immaginazione strategica, sup-

porta lo sviluppo progressivo di competenze imprenditoriali e collaborative (da abilità operative a strategiche) e attiva processi di innovazione sociale, valorizzando risorse locali e costruendo ecosistemi di innovazione territoriale. Viene evidenziato come il BMC operi come artefatto cognitivo esterno che favorisce cognizione distribuita, co-progettazione e apprendimento situato. Nei modelli più semplici garantisce inclusione e accessibilità, mentre nei più complessi sostiene la costruzione di strategie sistemiche orientate alla resilienza comunitaria. L'impiego del BMC nei percorsi formativi per le Aree Interne non si configura dunque solo come tecnica di pianificazione economica, ma come vero e proprio dispositivo di *visual education*, capace di integrare apprendimento, innovazione sociale e sviluppo territoriale sostenibile.

Keywords: educazione all'imprenditorialità, aree interne, capitale umano, cognitive load theory

References

BERENDS H., SMITS A. & REYMEN I. (2016). *Learning while (re)configuring: Business model innovation processes in established firms*. Strategic Organization, 14(3), pp. 181-219.

BRAUN V. & CLARKE V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. Qualitative Research in Psychology, 3(2), pp. 77-101.

CAVALLO A., GHEZZI A. & COLOMBELLI A. (2019). *A configurational approach to growth: Business models and growth strategies of small firms*. Long Range Planning, 52(1), pp. 31-50.

CLAVIER P., LOTZ S. & TIRAN J. (2020). *Teaching business model innovation: An experiential approach in management education*. Journal of Management Education, 44(6), pp. 726-757.

FRITSCHER B. & PIGNEUR Y. (2015). *Visual representations for business model innovation: A case study*. In International Conference on Business Informatics Research (pp. 88-99). Springer.

JOYCE A. & PAQUIN R. (2016). *The triple layered business model canvas: A tool to design more sustainable business models*. Journal of Cleaner Production, 135, pp. 1474-1486.

MAYER R.E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

SCHNOTZ W. (2014). *Integrated model of text and picture comprehension*. In R.E. MAYER (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 72-103). Cambridge University Press.

STAHL G., KOSCHMANN T. & SUTHERS D. (2006). *Computer-supported collaborative learning: An historical perspective*. In R.K. SAWYER (Ed.), *Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 409-426). Cambridge University Press.

SWELLER J., AYRES P. & KALYUGA S. (2011). *Cognitive Load Theory*. Springer.

IL RUOLO DELLA *VISUAL EDUCATION* NEI PROCESSI FORMATIVI: UNA REVISIONE SISTEMATICA SULL'USO DEGLI STRUMENTI VISIVI PER POTENZIARE L'APPRENDIMENTO E FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE SOFT SKILLS

Valentina Berardinetti

Università di Foggia

Abstract: Negli ultimi anni, la *Visual Education* è emersa come un approccio didattico innovativo che promuove un apprendimento significativo attraverso l'uso di strumenti visivi come immagini, grafici, video, tecnologie digitali e immersive. Un simile paradigma educativo facilita la comprensione di concetti complessi trasformandoli in rappresentazioni visive intuitive, migliorando le capacità di memorizzazione, l'elaborazione critica delle informazioni e l'applicazione pratica. Nonostante il crescente interesse verso la *Visual Education*, rimane essenziale una revisione sistematica della letteratura recente per valutarne l'efficacia e identificare le strategie ottimali per integrarla nell'ambito educativo e formativo. La presente revisione sistematica si propone di analizzare l'efficacia dell'educazione visiva nei contesti didattico-educativi, con particolare attenzione all'uso degli strumenti visivi per potenziare le competenze degli studenti e favorire lo sviluppo delle *soft skills*. Gli obiettivi principali includono l'analisi delle modalità di applicazione della *Visual Education* nei diversi contesti formativi, la valutazione dei risultati raggiunti e l'individuazione delle sfide e delle opportunità legate alla sua implementazione.

La metodologia adottata segue le linee guida PRISMA per garantire rigore e trasparenza. La ricerca è stata condotta in banche dati

come Scopus, Web of Science ed EBSCO, utilizzando parole chiave come “*visual education*”, “*visual learning*”, “*school*”, “*soft skills*”, “*visual tools*”. L’indagine esamina studi pubblicati tra il 2020 e il 2025, concentrandosi su quelli che analizzano l’impatto degli strumenti visivi sull’apprendimento significativo. Gli articoli selezionati rispondono a criteri rigorosi di inclusione ed esclusione: sono stati presi in considerazione solo studi *peer-reviewed* che affrontano esplicitamente l’uso dell’educazione visiva nell’insegnamento o in diversi contesti formativi, escludendo quelli non accademici o relativi ad approcci educativi non visivi.

I risultati della revisione forniscono una panoramica delle pratiche più efficaci legate all’educazione visiva, mettendone in evidenza il potenziale per migliorare la qualità dell’apprendimento. Inoltre, questo lavoro intende offrire raccomandazioni pratiche a educatori, insegnanti e ricercatori al fine di integrare in modo strategico gli strumenti visivi nei percorsi formativi, contribuendo così a un’educazione più inclusiva, innovativa e orientata al futuro.

Kewywords: visual education, scuola, apprendimento, didattica innovativa, soft skills

References

GAYATHRI A. & VIJAYALAKSHMI S. (2025). *A visual learning approach to enhance the vocabulary acquisition of seventh grade students*. Middle School Journal, 56(3), pp. 25-45.

GUTIERREZ M.B. FABRO J.A. & CORDEIRO A.C. (2024, November). *FluxProg 2.0-Extended Version of a Visual Tool for Teaching Programming Logic Using Flowcharts with Real and Simulated Robots*. In 2024 Brazilian Symposium on Robotics (SBR), and 2024 Workshop on Robotics in Education (WRE) (pp. 319-324). IEEE.

HAIFA L., GRIGORYAN G., KARAPETYAN L. & HUICHUN N. (2023). *Autism Spectrum Disorder: Developing ESL proficiency via visual teaching tools in International schools of China*. Arab World English Journal (AWEJ) Volume, 14.

IYER N. & LANDHERR L. (2024, June). *Introducing Students To Chemical Engineering Through Educational Comics*. In 2024 ASEE Annual Conference & Exposition.

MAHMUTI A. & ARIFI A. (2025). *Integration of Virtual Manipulatives for Teaching and Learning Perimeter and Area in Lower Secondary Education*. Innovaciencia, 13(1).

TEMAJ I., ORHANI S. & CANHASI-KASEMI E. (2025). *Enhancing the Understanding of the Concept of Function through Integrated Visual and Experiential Approaches*. Human Research in Rehabilitation, 15(1)

TONG Y., YANG C. & CHEN G. (2024). *A visual learning analytics approach for knowledge building: Impact on students' epistemic understanding of discourse, productive inquiry and domain knowledge*. British Journal of Educational Technology, 55(3), pp. 992-1019.

YANI A. (2021). *Comic worksheets for integrated disaster risk reduction learning in the subject of Geography*. Jamba: Journal of Disaster Risk Studies, 13 (1), pp. 1-10.

OLTRE IL LIMITE (DEL COMPRENSIBILE). VISUAL MEDIA NELLA DIDATTICA DEI CONTENUTI COMPLESSI

Laura Sara Agrati¹, Giovanni Ganino²

¹ Università Telematica Pegaso

² Università degli Studi di Ferrara

Abstract: L'apprendimento multimediale si basa sull'ottimizzazione delle informazioni presentate rispetto ai meccanismi di funzionamento dei processi mentali e cognitivi di chi apprende: lo sforzo mentale deve essere spinto verso un processo di elaborazione attiva basato su operazioni di selezione delle informazioni rilevanti, loro organizzazione in rappresentazioni mentali coerenti e integrazione con pregresse rappresentazioni. Nello specifico, le animazioni video possono essere altamente efficaci nei processi formativi se vengono rispettati i principi di Instructional design – rispetto del carico cognitivo, valorizzazione dell'apprendimento attivo, allineamento rispetto agli obiettivi di apprendimento. Tra le strategie per l'insegnamento di contenuti complessi, si è soliti ricorrere ad opportuni esempi, analogie ed elementi visivi (es. immagini, disegni, infografica e video) che siano esplicativi dei concetti altrimenti difficili da far intendere. L'uso delle animazioni nella didattica dei contenuti complessi favorisce, da un lato, la partecipazione degli studenti – per via dell'adattamento ai diversi stili di apprendimento e il superamento delle barriere linguistiche –, dall'altro, l'accesso ai concetti astratti (es. i legami molecolari) o invisibili (es. l'elettricità o le funzioni cellulari) attraverso le metafore visive, la scoperta di relazioni causa-effetto attraverso una narrazione sequenziale, l'accesso a scale rappresentative altrimenti impossibili da sperimentare. Dopo una breve analisi critica del costrutto di 'contenuti complessi' di apprendimento, l'intervento presenta una sintesi dello stato dell'arte della letteratura sull'uso delle animazioni video come supporti per

l'apprendimento di contenuti complessi in contesto scolastico. Gli studi sono oggi in forte incremento anche grazie allo sviluppo dell'Intelligenza Artificiale, tuttavia non del tutto ancora consapevoli degli effettivi benefici dell'uso delle animazioni video di qualità sugli apprendimenti. Il lavoro offre, inoltre, argomenti rispetto alla valenza inclusiva delle animazioni video in contesto scolastico e intende contribuire all'elaborazione di criteri condivisi di qualità.

Keywords: *visual media*, contenuti complessi, animazioni.

References

AINSWORTH S. & VAN LABEKE N. (2004). *Multiple forms of dynamic representation*. Learning and Instruction, 14(3), pp. 241-255.

BERNEY S. & BETRANCOURT M. (2016). *Does animation enhance learning? A meta analysis*. Computers & Education, 101, pp. 150-167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.06.005>

CLARK R. & MAYER R.E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*, Hoboken, NJ, John Wiley & Sons.

GANINO G. (2022). *Insegnare e apprendere con le tecnologie. Video-based learning e processi cognitivi: percorso storico, stato dell'arte e prospettive di ricerca*. Lecce: PensaMultiMedia.

HAPSARI A.S., HANIF M., GUNARHADI & ROEMINTOYO. (2019). *Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students*. European Journal of Educational Research, 8(4), 1245-1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>.

LAURILLARD D. (2012). *Insegnamento come scienze della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie*. Tr. it. (2015). Milano: Franco Angeli.

SWELLER J., VAN MERRIËNBOER J.J.C. & PAAS F.G. (2019). *Cognitive Architecture and Instructional Design: 20 Years Later*. Educational Psychology Review, 31, pp. 261-292.

VISUAL EDUCATION E INNOVAZIONE DIDATTICA. UN'INDAGINE ESPLORATIVA NEI LABORATORI TIC PER LA FORMAZIONE DEI DOCENTI DI SOSTEGNO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Ilenia Amati, Vincenza Albano

Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

Abstract: Il presente contributo illustra i risultati di una ricerca esplorativa condotta nell'ambito del percorso universitario di specializzazione per futuri docenti di sostegno nella scuola dell'infanzia durante i laboratori TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione). Nonostante la crescente attenzione della letteratura verso l'impiego di metodi visivi e artefatti iconici nella ricerca empirica (Walkington et al., 2011; Watt & Wakefield, 2017), il loro utilizzo nella didattica accademica risulta ancora marginale e poco indagato (Occhini, Bosco., 2023). L'obiettivo principale dello studio è stato quello di indagare il ruolo e le potenzialità dell'educazione visiva (visual education) nei processi di insegnamento-apprendimento in ambito accademico, in particolare nei contesti formativi rivolti alla costruzione di competenze inclusive e innovative (Amati, 2022).

La ricerca si è sviluppata a partire da alcune domande chiave:

- In che modo l'integrazione di strumenti digitali visivi può incidere sulla motivazione e sul coinvolgimento degli studenti universitari nella formazione per il sostegno?
- Quali competenze – digitali, comunicative e pedagogiche – vengono attivate e potenziate attraverso l'uso della visual education, della narrazione multimediale e della gamification?

- È possibile delineare un modello formativo che integri questi strumenti per sostenere una didattica riflessiva, partecipata e orientata all'inclusione?

La ricerca si è articolata in tre fasi principali:

1. Progettazione e implementazione di un laboratorio TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) rivolto agli studenti del corso di specializzazione per il sostegno.
2. Sperimentazione di strumenti digitali orientati alla visual education, allo storytelling digitale e alla gamification (Mariotti & Marotta, 2020), attraverso attività che hanno previsto l'uso di applicazioni come Book Creator e Vocaroo per la creazione di narrazioni multimediali, e LearningApps e Panquiz per la progettazione di giochi educativi (quiz visivi, associazioni, memory e sequenze narrative).
3. Raccolta e analisi dei dati, mediante questionari pre e post intervento formativo a risposta chiusa ed aperta e l'osservazione dei prodotti digitali realizzati dagli studenti.

I risultati emersi mostrano un incremento significativo della motivazione all'apprendimento, un rafforzamento delle competenze digitali e comunicative e una maggiore consapevolezza pedagogica nell'uso dei linguaggi visivi e narrativi a supporto dell'inclusione scolastica. Tali evidenze confermano la validità di un approccio didattico che integra educazione visiva, narrazione e gioco come leve per promuovere un apprendimento esperienziale, riflessivo e partecipato, coerente con il paradigma del *learning by doing* (Perla, 2017; Perla, 2020; Gabbi, Gaggioli, Ranieri, 2023).

Inserendosi nel più ampio dibattito sull'innovazione didattica universitaria (Perla & Vinci, 2022; Wiggins, 2016), la ricerca contribuisce a delineare un modello formativo capace di sostenere lo sviluppo di figure educative inclusive, creative e adattabili ai continui mutamenti dei contesti professionali.

Keywords: *Visual Education*; Formazione docente; scuola dell'infanzia, Tecnologie didattiche

References

AMATI I. (2022). *La didattica inclusiva. Teorie e pratiche per i disturbi specifici dell'apprendimento*. Pensa MultiMedia.

GABBI E., GAGGIOLI C. & RANIERI M. (2023). *Active learning and academic teaching: A gamification experience between game and inclusion*. QTimes – Journal of Education, Technology and Social Studies, 25(2), pp. 160-176.

MARIOTTI S. & MAROTTA N. (2020). *Gioco e storydoing: Strumenti didattici per l'insegnamento della storia nella scuola primaria*. Didattica Della Storia – Journal of Research and Didactics of History, 2(1S), pp. 608-629.

OCCHINI L. & BOSCO N. (2023). *Students as visual thinkers: Didattica e apprendimento image-based in higher education*. In L. Fabbri & A. Romano (Eds.), *Transformative teaching in higher education* (pp. 215-229). Lecce: Pensa MultiMedia.

PERLA L. (2017). *DocumentAZIONE = ProfessionalizzAZIONE? Scritture per la co-formazione in servizio degli insegnanti*. In MAGNOLER P., NOTTI A.M. & PERLA L. (Eds.), *La professionalità degli insegnanti. La ricerca e le pratiche*. Pensa MultiMedia.

PERLA L. (2020). *Didattica e pratiche dell'active learning*. In G. CRESCENZA & A. VOLPICELLA (Eds.), *Apprendere a insegnare. Competenze e sensibilità della professione docente*. Edizioni Conoscenza.

PERLA L. & VINCI V. (Eds.). (2022). *Didattica, riconoscimento professionale e innovazione in Università*. Milano: FrancoAngeli.

WALKINGTON H., GRIFFIN A.L., KEYS-MATHEWS L., METOYER S.K., MILLER W.E., BAKER R. & FRANCE D. (2011). *Embedding research-based learning early in the undergraduate geography curriculum*. Journal of Geography in Higher Education, 35(3), pp. 315-330.

WATT S. & WAKEFIELD C. (2017). *Teaching visual methods in the Social Sciences*. London and New York: Routledge.

WIGGINS B.E. (2016). *An overview and study on the use of games, simulations, and gamification in higher education*. International Journal of Game-Based Learning, 6(1), pp. 18-29.

LUCE, FORMA, NARRAZIONE. DIDATTICA VISIVA E APPRENDIMENTO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA. UN'INDAGINE SULL'USO DEI MEDIA VISIVI NEI CONTESTI EDUCATIVI PER PROMUOVERE ESPRESSIONE, INCLUSIONE E INNOVAZIONE DIDATTICA

Ilenia Amati, Loredana Perla, Antonio Ascione

Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

Abstract: La presente ricerca, svoltasi in partnership con il Dipartimento Forpsicom dell'Università degli Studi di Bari, e la scuola dell'infanzia Le matite colorate, intende indagare l'impatto e le potenzialità pedagogiche dell'uso di strumenti e media visivi nei percorsi educativi destinati alla prima infanzia. La ricerca si inserisce in un'area di riflessione pedagogica che riconosce nei linguaggi visivi un canale privilegiato di espressione e apprendimento nella prima infanzia (Dahlberg, Moss, Pence, 2007; Eisner, 2002; Gardner, 2011). L'attenzione si concentra sull'introduzione consapevole di pratiche didattiche innovative che integrino linguaggi visivi – digitali e analogici – nella quotidianità educativa, al fine di promuovere processi di apprendimento attivi, significativi e multimodali (Wright, 2003; Lindsay, 2021; Lasczik, Cutter-Mackenzie-Knowles, Osborn, Malone, Knight, 2024).

Il progetto si fonda sull'ipotesi che i media visivi, se integrati in modo intenzionale e mediato da una progettazione pedagogica coerente, possano potenziare le capacità espressive, comunicative e cognitive dei bambini, favorendo la costruzione di competenze trasversali e il dialogo tra immaginazione e conoscenza. La ricerca adotterà un approccio qualitativo di tipo esplorativo, con l'osservazione partecipata, la documentazione educativa e l'analisi delle pratiche come strumenti principali (Amati, 2025).

Attraverso laboratori sperimentali, percorsi di narrazione visiva, attività di manipolazione digitale e analogica, si cercherà di comprendere come i media possano essere dispositivi didattici capaci di valorizzare la creatività infantile, stimolare l'attenzione, favorire l'inclusione e promuovere forme di cittadinanza precoce (Moon, 1999; Ainscow, Haille-Giorgis, 2003; Ainscow, Booth, Dyson, 2006; Amati, 2022b). Particolare attenzione sarà dedicata al ruolo dell'insegnante come mediatore pedagogico e alla costruzione di un contesto di apprendimento capace di integrare innovazione e cura educativa (Kolb, 1984; Damiano, 2013; Amati, 2022a).

Gli obiettivi della ricerca sono stati i seguenti:

1. Esplorare le potenzialità educative dei media visivi nei contesti dell'infanzia.
2. Analizzare attraverso l'osservazione l'efficacia di strategie didattiche innovative basate sull'uso di linguaggi visivi.
3. Sviluppare modelli di progettazione educativa integrata che combinino media tradizionali e digitali.
4. Riflettere sul ruolo del docente come regista e mediatore dell'esperienza visiva.
5. Promuovere nei bambini competenze trasversali (espressive, narrative, percettive, collaborative) attraverso esperienze visive.

Si sono utilizzate le seguenti metodologie (Perla, 2020): osservazione partecipante e videoregistrazione dei contesti di apprendimento, interviste semi-strutturate a insegnanti e atelieristi, laboratori sperimentali con strumenti visivi (es. tablet, lavagne luminose, proiezioni, collage, stop motion), documentazione pedagogica come dispositivo riflessivo e di analisi (Perla, 2012; Perla, 2017) analisi dei prodotti visivi realizzati dai bambini. Si presenteranno gli esiti.

Keywords: Media visivi, didattica innovativa, scuola dell'infanzia, educazione visiva, documentazione pedagogica

References

- AINSCOW M. & HAILE-GIORGIS M. (2003). *Theories of inclusive education*. Routledge.
- AINSCOW M., BOOTH T. & DYSON A. (2006). *Improving schools, developing inclusion*. Routledge.
- AMATI I. (2022a). *La didattica inclusiva. Teorie e pratiche per i disturbi specifici dell'apprendimento*. Pensa MultiMedia.
- AMATI I. (2022b). *Personalizzare l'intervento didattico per gli alunni con DSA*. In AA. VV. (a cura di I. Guerini), *Scuola e inclusione. Riflessioni teoriche ed esperienze didattiche* (pp. XX-XX). Edizioni Conoscenza.
- DAHLBERG G., MOSS P. & PENCE A. (2007). *Beyond quality in early childhood education and care: Languages of evaluation* (2nd ed.). Routledge.
- DAMIANO E. (2013). *La mediazione didattica. Per una teoria dell'insegnamento*, Milano: FrancoAngeli.
- EISNER E.W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- GARDNER H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (30th anniversary ed.). Basic Books. (Opera originale pubblicata nel 1983)
- KOLB D.A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- LASZIK A., CUTTER-MACKENZIE-KNOWLES A., OSBORN M., MALONE K. & KNIGHT L. (2024). *Engaging visual diaries in early childhood nature play as pedagogical arousal*. Australasian Journal of Early Childhood. Advance publication.
- LINDSAY G. (2021). *Visual arts pedagogy in early childhood contexts: The baggage of self-efficacy beliefs, pedagogical knowledge and limited pre-service training*. Australasian Journal of Early Childhood, 46(1), 80-92.
- MOON J. (1999). *Reflection in learning and professional development: Theory and practice*. Routledge.

PERLA L. (Ed.). (2012). *Scritture professionali. Metodi per la formazione*. Progedit.

PERLA L. (2017). *DocumentAZIONE = ProfessionalizzAZIONE? Scritture per la co-formazione in servizio degli insegnanti*. In P. MAGNOLER, NOTTI A.M. & PERLA L. (a cura di), *La professionalità degli insegnanti. La ricerca e le pratiche*. Pensa MultiMedia.

PERLA L. (2020). *Didattica e pratiche dell'active learning*. In G. CRESCENZA & A. VOLPICELLA (a cura di), *Apprendere a insegnare. Competenze e sensibilità della professione docente*. Edizioni Conoscenza.

***SOCIAL LEARNING THEORY* E *VISUAL EDUCATION*: INTERCONNESSIONI POSSIBILI PER IL POTENZIAMENTO DI ENGAGEMENT E APPRENDIMENTO NELL'EDUCAZIONE CONTEMPORANEA**

Anna Daniela Savino

Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

Abstract: Il presente studio intende ad esplorare le possibili connessioni che intercorrono tra i principi teorici della *Social Learning Theory* di A. Bandura (Bandura, 1977; Humeijia, 2021) riferibili in particolare ai cardini dell'*Observational learning* e gli strumenti della *Visual Education*: il fine è duplice e mira a verificare potenzialità ed efficacia della *Visual education* per l'*engagement* e l'apprendimento della L2 in età precoce (0-3 anni). Nella *Social learning theory* l'osservazione e l'imitazione tra pari (peer education) è procedura essenziale non solo per l'acquisizione di nuovi comportamenti ma anche per l'apprendimento tout court dei modelli e degli oggetti culturali; riferendoci all'apprendimento di una seconda lingua (Leseman, 2015; Iverson, 2010) e contestualmente utilizzando la *Visual Education* (VE) si potrebbe realizzare un efficace mediatore iconico per l'apprendimento in epoca contemporanea: gli strumenti della VE sollecitano da un lato in maniera diretta la capacità rappresentativa alla base delle funzioni cognitive, dall'altro si pongono come potente strumento visivo-imitativo per l'apprendimento dei piccoli (Leseman, 2015). Con riferimento al paradigma della Ricerca-Formazione (Perla, 2017 a) b); Asquini, 2018), gli obiettivi della presente ricerca si esplicano in duplice senso poiché ci si propone di 1) favorire e potenziare l'apprendimento della L2 in età precoce e 2) promuovere l'*engagement* attivo e partecipativo dei piccoli studenti. Tale ricerca prende

avvio nell'ambito del progetto "Fun with English" destinato a bambini 0-3 anni della Regione Puglia promosso dal Dipartimento Istruzione, Lavoro e Università. Le fasi della ricerca –secondo la tripartizione pianificazione-esecuzione-valutazione (Pellerey, 1980; Felisatti, 2013): in fase di analisi dei bisogni -attraverso questionari a risposta multipla a docenti, dirigenti e genitori degli istituti coinvolti- è emersa la necessità degli educatori di accedere a strumenti innovativi per l'insegnamento della L2 in età infantile; di qui, dopo l'individuazione delle risorse e degli strumenti didattici si è proceduto all'elaborazione di un piano formativo degli educatori; in fase esecutiva si prevede l'impiego di tali strumenti di *Visual Education*, nello specifico giochi di fonologia-infografiche, video-storie. La raccolta dei dati è operata attraverso griglie di osservazione e registrazione di Specimen (engagement e apprendimento dei piccoli studenti dei contenuti mediati in L2) con descrittori, domande guida e livelli di intensità di presenza (Felisatti, 2013).

Keywords: Social learning theory, Observational learning, Peer education, Engagement, Visual education

References

- ASQUINI G. (2018), *La Ricerca-Formazione. Temi, esperienze, prospettive*. Milano: FrancoAngeli.
- BALDACCINI M. (2001), *Metodologia della ricerca pedagogica*, Milano: Mondadori Bruno.
- BANDURA (1977), *Social Learning Theory*. Oxford, England: Prentice-Hall.
- CORBETTA (2014), *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Milano: Il Mulino.
- DEWEY J., (1973), a cura di VISALBERGHI A., *Logica. Teoria dell'indagine*, Torino: Einaudi.
- DAMIANO E. (a cura di), (2007), *Il mentore. Manuale di tirocinio per insegnanti in formazione*, Milano: FrancoAngeli.

DAMIANO E. (2013), *La mediazione didattica. Per una teoria dell'insegnamento*, Milano: FrancoAngeli.

FELISATTI E., MAZZUCCO C., (2013), *Insegnanti in ricerca. Competenza, modelli e strumenti*, Lecce: PensaMultimedia.

HUMEIJIA X., (2021), *The functions of Observational learning in the learning process. Take two experiments of Modeling learning as examples*, Proceedings of the 7th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR 2021), in *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 554.

IVERSON, J.M., (2010), *Developing language in a developing body: the relationship between motor development and language development*, *Journal of child language*, 37 (2), pp. 229-261.

LESEMAN P., (2015) *Dealing with multilingualism in ECEC: Presentation to the Presidential Conference Diversity and Multilingualism in Early childhood Education and Care*, September 10th, Luxembourg.

MARSH D., COYLE D., HOOD P. (2000), *CLIL*, Cambridge: Cambridge Press.

PELLEREY, M., (1980) *Il metodo della ricerca-azione di Kurt Lewin nei suoi più recenti sviluppi e applicazioni*, in *Orientamenti pedagogici*, 3, 1980, pp. 449-463.

PERLA L. (2017), "L'agire partecipativo". In BOCHICCHIO F., RIVOLTELLA P.C. (eds.), *L'agire organizzativo. Manuale per i professionisti della formazione*, ELS La Scuola – Morcelliana, pp. 125-145. a).

PERLA L., (2017), *DocumentAZIONE = ProfessionalizzAZIONE? Scritture per la co-formazione in servizio degli insegnanti*, in MAGNOLER P., NOTTI A.N., PERLA L. (a cura di), *La professionalità degli insegnanti. La ricerca e le pratiche*, Lecce, Pensa Multimedia, pp. 69-87. b)

PERLA L., *Didattica e pratiche dell'active learning*, in CRESCENZA G., VOLPICELLA A., *Apprendere a insegnare. Competenze e sensibilità della professione docente*, Roma, Edizioni Conoscenza, 2020, pp. 264-274.

SCURATI C., (2014), *Nuove didattiche*, Brescia: Ed La scuola.

