



# Quaderni di Comunità

Persone, Educazione e Welfare nella società 5.0

ISSN: 2785-7697

C

**all for Paper and Submission**

**Anno 2 n. 2/ Agosto, 2023**

Curatori

Ida Cortoni, Veronica Lo Presti, Eleonora Sparano

eurilink  
University Press

## Teaching enhanced learning through media usage in educational context

**Teaching enhanced learning through media usage in educational context** è un tema da tempo discusso e dibattuto in ambito interdisciplinare e incentrato sulle opportunità di stimolazione dei processi di apprendimento degli educandi, nonché sui rischi di limitazione cognitiva, attraverso supporti tecnologici all'interno di contesti educativi circoscritti formali (come la scuola) o informali (come la ludoteca). Tale tema ha velocemente acquisito ulteriore centralità nell'agenda pubblica e politica sociale negli ultimi anni, anche a seguito del periodo pandemico, che ha contribuito a diffondere l'uso della tecnologia nel contesto educativo, con scarsa consapevolezza delle implicazioni metodologiche richieste in ambito pedagogico al corpo docente e poca analisi critica delle implicazioni gestionali, organizzative, etiche nel settore della pubblica istruzione.

Dal punto di vista della sociologia e dei processi culturali e comunicativi, tale tema si inserisce nel filone di studi e ricerche legato alla *digital literacy* e alla *digital education* e chiama in causa tutte quelle variabili culturali, relazionali, sociali che direttamente o indirettamente intervengono nel contesto educativo, orientando e definendo il meccanismo di trasmissione e relazione educativa intorno alla tecnologia. In tal senso, il *focus* centrale in questo ragionamento non concerne la tecnologia nelle sue forme di potenziamento tecnico e infrastrutturale, in grado di implementare la performance del cittadino nello svolgimento di funzioni e mansioni di diverso genere, bensì i processi di "addomesticazione" della tecnologia nelle pratiche quotidiane degli educatori o degli studenti, per il raggiungimento di obiettivi di carattere formativo, con un focus sulle metodologie di utilizzo delle tecnologie, sulle dinamiche di personalizzazione ai fini dell'implementazione dell'inclusione, della qualità comunicativa e espressiva, della relazione sociale e condivisione culturale delle diversità.

Ulteriore aspetto di interesse concerne la considerazione della tecnologia come "artefatto culturale" più che tecnico, in grado di orientare e influenzare dinamiche percettive della realtà socioculturale circostante e processi interpretativi di lettura e analisi dei fenomeni socioculturali, soprattutto se formalizzato all'interno di un contesto educativo. In tal senso, una particolare attenzione è rivolta anche al *design* della comunicazione educativa e dell'artefatto digitale, alle scelte progettuali dell'interfaccia che richiama l'attenzione al ruolo del linguaggio comunicativo come vettore emotivo, partecipativo e cognitivo, nonché al meccanismo sotteso di funzionamento e di fruizione di un ambiente digitale a scopo educativo, che dovrebbe includere un ragionamento critico sull'approccio pedagogico sotteso alla base delle scelte di interazione e stimolazione educativa e l'inquadramento degli obiettivi formativi sottesi all'utilizzo per l'educazione.

Tale tema calato nel contesto educativo richiama quasi tutte le aree del *framework* europeo sulle competenze digitali dell'educatore (DIGCOMPEDU, 2017), nella misura in cui rimanda alla progettazione di percorsi e unità didattiche innovative che prevedano l'uso di artefatti digitali educativi attraverso strategie di combinazione dei diversi supporti didattici per stimolare i processi di apprendimento degli studenti (area del *Digital Resources*); nonché metodologie di insegnamento e relazionali sperimentali di gestione delle pratiche e delle dinamiche nelle classi ormai *blended* (area del *Teaching and Learning*); nuovi meccanismi e sistemi di valutazione delle competenze attraverso il supporto delle tecnologie (area dell'*Assessment*), con particolare attenzione ai temi dell'inclusione socioculturale e del coinvolgimento emotivo e cognitivo dei giovani attraverso l'uso

del digitale come supporto e strategia di coinvolgimento e partecipazione attiva (area del *Facilitating learners*) e al potenziamento delle competenze digitali trasversali degli stessi studenti (area dell'*Empowering learners*).

A partire dal panorama fin qui descritto, la *special issue* proposta intende porre attenzione su studi e ricerche, di natura teorica ed empirica, a livello *macro, meso* e *micro*.

Solo a titolo esemplificativo e non esclusivo, la presente *Call* prenderà in esame contributi che rientrano nelle seguenti aree tematiche:

- progettazione e/o sperimentazione di artefatti comunicativi a scopo educativo per un contesto formativo;
- riflessione teorico critica e/o ricerche empiriche sull'impatto del capitale sociale, culturale e digitale delle agenzie di socializzazione (come la scuola e la famiglia), per lo sviluppo di percorsi di educazione mediale all'interno di contesti educativi formali e informali;
- riflessione teorico critica e/o ricerche empiriche su metodologie di valutazione delle competenze;
- riflessione teorico-critica e/o ricerche empiriche sui rischi connessi all'uso improprio del digitale in ambito educativo e nei processi di affermazione identitari dei giovani, nelle diverse stagioni della loro crescita personale;
- progettazione, sperimentazione e valutazione di metodologie didattiche innovative che prevedano l'uso della tecnologia;
- progettazione di percorsi educativi per il potenziamento dell'apprendimento degli studenti;
- progettazione e sperimentazione di curricula di *digital literacy* per il potenziamento delle competenze digitali degli educandi;
- ricerche sul grado di diffusione e penetrazione della tecnologia nelle abitudini socioculturali dei cittadini e sull'implementazione di competenze digitali;
- Progettazione e sperimentazione di percorsi e prodotti valutativi della *digital education*.

La sottomissione deve essere accompagnata dall'indicazione della sezione per cui si candida il contributo e alla *Call* a cui si fa riferimento.

1. *sezione Saggi*
2. *sezione Rubriche*

Tutti i Saggi sono sottoposti a referaggio attraverso la tecnica del doppio-cieco.

È necessario fare riferimento sia alle scadenze indicate sia alle norme redazionali. Il mancato rispetto delle [norme redazionali](#) sarà causa di esclusione.

Le proposte devono essere inviate alla Redazione e ai curatori:

[redazione.quadernicomunita@unilink.it](mailto:redazione.quadernicomunita@unilink.it)

e p.c.: [ida.cortoni@uniroma1.it](mailto:ida.cortoni@uniroma1.it), [veronica.lopresti@uniroma1.it](mailto:veronica.lopresti@uniroma1.it), [eleonora.sparano@unicusano.it](mailto:eleonora.sparano@unicusano.it).

## **Teaching enhanced learning through media usage in educational context**

Teaching enhanced learning through media usage in educational contexts is an issue that has long been discussed and debated in the interdisciplinary sphere and that focuses on the opportunities for stimulating the learning processes of learners, as well as the risks of cognitive limitation, through technological media within circumscribed formal (such as school) or informal (such as playroom) educational contexts. This issue has rapidly gained further centrality on the public and social policy agenda in the wake of the pandemic period, which has contributed to the spread of the technical use of technology in the educational context, with little awareness of the methodological implications required in the pedagogical sphere from the teaching staff in order to continue to guarantee educational quality in new virtual spaces of didactic delivery and little critical analysis of the managerial, organizational, and ethical implications of using a virtual proprietary architectural system in the public education sector.

From the point of view of the sociology of cultural and communicative processes, this theme is part of the strand of studies and research linked to digital literacy and digital education and calls into question all those cultural, relational and social variables that directly or indirectly intervene in the educational context, orienting and defining the mechanism of transmission and educational relations around technology. In this sense, the central focus in this reasoning does not concern technology in its forms of technical and infrastructural enhancement, capable of implementing the citizen's performance in the performance of functions and tasks of different kinds, but rather the processes of domestication of technology in the daily practices of educators or students, for the achievement of educational objectives, paying attention to the methodologies of use of technologies, the dynamics of personalization for the implementation of inclusion, communicative and expressive quality, social relations and cultural sharing of diversity. A further aspect of interest concerns the consideration of technology as a cultural artefact rather than a technical one, capable of orienting and influencing perceptive dynamics of the surrounding socio-cultural reality and interpretative processes of reading and analyzing socio-cultural phenomena, especially if formalized within an educational context. In this sense, special attention is also paid to the design of educational communication and the digital artefact, to the design choices of the interface that draws attention to the role of communicative language as an emotional, participative and cognitive vector, as well as to the underlying mechanism of operation and use of a digital environment for educational purposes, which should include critical reasoning on the underlying pedagogical approach to the choices of interaction and educational stimulation and the framing of the educational objectives underlying the use for education.

This theme dropped into the educational context recalls almost all the areas of the European framework on the digital competences of the educator (DIGCOMPEDU, 2017), insofar as it refers to the design of innovative pathways and teaching units that envisage the use of digital educational artefacts through strategies of combining different didactic supports to stimulate students' learning processes (Digital Resources area); as well as experimental teaching and relational methodologies of managing practices and dynamics in the now blended classrooms (Teaching and Learning area); new mechanisms and systems for assessing competences through the support of technologies (Assessment area), with particular attention to the issues of socio-cultural inclusion and the

emotional and cognitive involvement of children through the use of digital technology as a support and strategy for involvement and active participation (Facilitating learners area) and to the enhancement of the transversal digital competences of the students themselves (Empowering learners are).

By way of example only and not exclusively, this Call will consider contributions that fall within the following thematic areas:

- Design and/or experimentation of communicative artefacts for educational purposes for an educational context;
- Critical theoretical reflection and/or empirical research on the impact of the social, cultural and digital capital of socialization agencies (such as schools and families) for the development of media education pathways within formal and informal educational contexts;
- Designing, testing and evaluating innovative teaching methodologies involving the use of technology;
- Designing educational pathways for enhancing student learning;
- Designing and testing digital literacy curricula for the enhancement of students' digital skills
- Research into the degree of diffusion and penetration of technology in the socio-cultural habits of citizens and the implementation of digital skills
- Design and testing of digital education pathways and evaluation products

The submission must be accompanied by an indication of the section for which the contribution is being submitted and the Call to which it refers.

1. Essays section
2. Rubrics section

All Essays are refereed through the double-blind technique.

Reference must be made both to the deadlines indicated and to the [editorial rules](#). Failure to comply with the editorial rules will result in exclusion.

Submissions should be sent to the Editorial Office and editors:  
redazione.quadernicomunita@unilink.it

and p.c.: [ida.cortoni@uniroma1.it](mailto:ida.cortoni@uniroma1.it); [veronica.lopresti@uniroma1.it](mailto:veronica.lopresti@uniroma1.it), [eleonora.sparano@unicusano.it](mailto:eleonora.sparano@unicusano.it)

#### **DEAD LINE**

<b>CONTRIBUTI</b> inglese	<b>CONTRIBUTIONS</b> English
<b>SCADENZE</b> <b>30 Novembre 2022:</b>	<b>DEADLINE</b> <b>30 November 2022:</b>

<p>Invio abstract (max parole 500) ( in inglese e italiano); 5 parole chiave (in inglese e italiano)</p> <p><b>7 Dicembre 2022:</b> Conferma accettazione abstract</p> <p><b>5 Febbraio 2023:</b> Sottomissione paper</p> <p><b>28 Febbraio 2023:</b> Esito referaggio</p> <p><b>30 Marzo 2023:</b> Revisioni e modifiche paper suggerite dai Referee</p> <p><b>30 Maggio 2023:</b> Revisione editing finale</p>	<p>Abstract submission (max 500 words) in English and Italian; 5 keywords (in English and Italian)</p> <p><b>7 December 2022:</b> Confirmation of abstract acceptance</p> <p><b>5 February 2023:</b> Submission of papers</p> <p><b>28 February 2023:</b> Notification of referee results</p> <p><b>30 March 2023:</b> Revisions and changes to papers</p> <p><b>30 May 2023:</b> Editing</p>
--	---