

Principali informazioni sull'insegnamento	
Titolo insegnamento	LABORATORIO ATTIVITÀ INFORMATICHE TELEMATICHE E MULTIMEDIALI
Corso di studio	Scienze filosofiche LM-78
Anno accademico	2022-2023
Crediti formativi	3
Denominazione inglese	LABORATORY OF TELEMATIC, MULTIMEDIA AND COMPUTER SCIENCE ACTIVITIES
Obbligo di frequenza	La frequenza non è obbligatoria ma fortemente consigliata.
Lingua di erogazione	Italiano

Docente responsabile	Nome Cognome	Indirizzo Mail
	GIUSEPPE RAGO	giuseppe.rago@uniba.it

Dettaglio credi formativi	Ambito disciplinare	SSD	Crediti
	-	INF/01	3

Modalità di erogazione	
Periodo di erogazione	I semestre
Anno di corso	I anno
Modalità di erogazione	Lezioni frontali Attività laboratoriali

Organizzazione della didattica	
Ore totali	54
Ore di corso	21
Ore di studio individuale/lettorato	33

Calendario	
Inizio attività didattiche	Settembre 2022
Fine attività didattiche	Dicembre 2022

Syllabus	
Prerequisiti	È auspicabile, benché non obbligatoria, una adeguata familiarità nell'utilizzo (anche critico e consapevole) del computer e, in generale, delle nuove tecnologie.
Risultati di apprendimento attesi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscenza e capacità di comprensione: lo studente svilupperà una maggiore competenza nell'uso degli strumenti digitali volti a inquadrare, anche in relazione al contesto sociale, il rapporto tra uomo e network society.</i> • <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate: lo studente dovrà misurarsi con l'analisi delle diverse tipologie di testi soluzioni informatiche per affrontare la società del digitale</i> • <i>Autonomia di giudizio: lo studente dovrà sviluppare un'autonoma capacità di giudizio nel raccogliere e interpretare</i>

	<p><i>dati relativi a fenomeni culturali o sociali grazie a una corretta metodologia di ricerca, che fa un uso consapevole degli strumenti informatici, e alle capacità acquisite di analisi di dati. Dovrà altresì valutare criticamente le implicazioni delle tecnologie per l'elaborazione della cultura, nonché valutare criticamente metodologie e tecniche di elaborazione di contenuti in relazione all'ambito e alle finalità. In generale, lo studente dovrà riflettere su temi sociali, scientifici o etici connessi al proprio campo di studio.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Abilità comunicative: lo studente dovrà essere in grado di individuare forme e mezzi di comunicazione di contenuti culturali adeguati in relazione ai contesti reali innovativi. Dovrà altresì essere in grado di interloquire in maniera efficace con device e strumenti interattivi per la soluzione di problemi.</i> • <i>Capacità di apprendere: lo studente dovrà essere in grado di muoversi autonomamente nel web, nell'approccio ai nuovi strumenti ed ambienti digitali con una maggiore consapevolezza sulle potenzialità e sui limiti.</i>
Contenuti di insegnamento	<p>Il corso si propone di fornire le competenze digitali necessarie per affrontare in termini pratico-operativi la società dell'informazione anche attraverso una formazione trasversale sui problemi che da questa derivano. Il laboratorio, finalizzato alla costruzione di un e-book, sarà accompagnato da una lettura critica etico-filosofica sui nuovi scenari del digitale (parte monografica).</p>

Programma	
Testi di riferimento	<p>S. Scrima, <i>Digito dunque siamo. Piccolo manuale filosofico per difendersi dalle illusioni digitali</i> (Lit Edizioni - Castelvechi, 2019).</p> <p>F. Marino, <i>Scelti per te. Come gli algoritmi governano la nostra vita e cosa possiamo fare per difenderci</i> (Lit Edizioni - Castelvechi, 2021).</p> <p>J. Picchione, <i>La scrittura, il cervello e l'era digitale</i> (Eum Edizioni, 2017).</p>
Note ai testi di riferimento	<p>Il docente si riserva di fornire ulteriori materiali bibliografici durante lo svolgimento del corso.</p>
Metodi didattici	<p>Didattica frontale con esercitazioni/simulazioni – attività pratiche (project work).</p>
Metodi di valutazione	<p>Esame orale.</p>
Criteri di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscenza e capacità di comprensione: lo studente svilupperà una maggiore competenza nell'uso degli strumenti digitali volti a inquadrare, anche in relazione al contesto sociale, il rapporto tra uomo e network society.</i> • <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate: lo studente dovrà misurarsi con l'analisi delle diverse tipologie di testi soluzioni informatiche per affrontare la società del digitale</i> • <i>Autonomia di giudizio: lo studente dovrà sviluppare un'autonoma capacità di giudizio nel raccogliere e interpretare dati relativi a fenomeni culturali o sociali grazie a una corretta metodologia di ricerca, che fa un uso consapevole degli</i>

strumenti informatici, e alle capacità acquisite di analisi di dati. Dovrà altresì valutare criticamente le implicazioni delle tecnologie per l'elaborazione della cultura, nonché valutare criticamente metodologie e tecniche di elaborazione di contenuti in relazione all'ambito e alle finalità. In generale, lo studente dovrà riflettere su temi sociali, scientifici o etici connessi al proprio campo di studio.

- *Abilità comunicative:* lo studente dovrà essere in grado di individuare forme e mezzi di comunicazione di contenuti culturali adeguati in relazione ai contesti reali innovativi. Dovrà altresì essere in grado di interloquire in maniera efficace con device e strumenti interattivi per la soluzione di problemi.
- *Capacità di apprendere:* lo studente dovrà essere in grado di muoversi autonomamente nel web, nell'approccio ai nuovi strumenti ed ambienti digitali con una maggiore consapevolezza sulle potenzialità e sui limiti grazie ad una valutazione critica delle implicazioni tecnologiche.