



CORSO DI STUDIO Scienze filosofiche LM-78

ANNO ACCADEMICO 2024/2025

DENOMINAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

LABORATORIO ATTIVITÀ INFORMATICHE TELEMATICHE E MULTIMEDIALI

Principali informazioni sull'insegnamento	
Anno di corso	<i>Primo anno</i>
Periodo di erogazione	1° Semestre
Crediti formativi universitari (CFU/ETCS):	3
SSD	<i>NN</i>
Lingua di erogazione	<i>IT</i>
Modalità di frequenza	<i>Obbligatoria</i>

Docente	
Nome e cognome	<i>Giuseppe Rago</i>
Indirizzo mail	<i>giuseppe.rago@uniba.it</i>
Telefono	-
Sede	<i>Palazzo Ateneo – Il Piano (Aula multimediale)</i>
Sede virtuale	<i>MsTeams: cru4qgn</i>
Ricevimento	<i>Su appuntamento (da concordare via email)</i>

Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro)	Studio individuale
	30		
CFU/ETCS			
3			

Obiettivi formativi	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 artefatto digitale, sarà accompagnato da una lettura critica etico-filosofica sui nuovi scenari del digitale (parte monografica).
Prerequisiti	È auspicabile, benché non obbligatoria, una adeguata familiarità nell'utilizzo (anche critico e consapevole) del computer e, in generale, delle nuove tecnologie.

Metodi didattici	Didattica frontale con esercitazioni/simulazioni – attività pratiche (project work) anche di gruppo.
-------------------------	--



Risultati di apprendimento previsti	<ul style="list-style-type: none">• 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.• 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• 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 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.
Contenuti di insegnamento (Programma)	Le competenze digitali e la società dei dati Disuguaglianze digitali Strumenti operativi per creare, manipolare e organizzare contenuti digitali Servizi digitali e soluzioni creative per organizzare e presentare Identità personali e algoritmi Istruzioni filosofiche per non rimanere intrappolati nella rete Project work di gruppo
Testi di riferimento	<ul style="list-style-type: none">• S. Tiribelli, <i>Identità personale e algoritmi. Una questione di filosofia morale</i> (Carocci editore, 2023).• S. Scrima, <i>Socrate su Facebook. Istruzioni filosofiche per non rimanere intrappolati nella rete</i> (Lit Edizioni - Castelveccchi, 2018).
Materiali didattici	Il docente si riserva di fornire e suggerire ulteriori risorse in itinere.
Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	Esonero in itinere e project work.



Criteri di valutazione	<ul style="list-style-type: none">• 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.• 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• 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 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.
Criteri di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	Al termine del laboratorio, agli studenti che hanno partecipato attivamente ed hanno svolto le attività previste in itinere sarà riconosciuta l'idoneità.