



CORSO DI STUDIO Scienze filosofiche LM-78

ANNO ACCADEMICO 2023-2024

DENOMINAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

LABORATORIO ATTIVITÀ INFORMATICHE TELEMATICHE E MULTIMEDIALI

Principali informazioni sull'insegnamento	
Anno di corso	Primo anno
Periodo di erogazione	I° Semestre (dal 25 settembre 2023 al 13 dicembre 2023)
Crediti formativi universitari (CFU/ETCS):	3
SSD	INF/01 Informatica
Lingua di erogazione	IT
Modalità di frequenza	La frequenza non è obbligatoria ma fortemente consigliata

Docente	
Nome e cognome	Giuseppe Rago
Indirizzo mail	giuseppe.rago@uniba.it
Telefono	-
Sede	Palazzo Ateneo – Il Piano (Aula multimediale)
Sede virtuale	MsTeams: plkme8o
Ricevimento	Su appuntamento (da concordare via email)

Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro)	Studio individuale
75		30	45
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 (e-book), 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)	<p>Le competenze digitali e la società dei dati Disuguaglianze digitali Identità personali e algoritmi Illusioni digitali: come difendersi dai pericoli della Rete</p> <p>Project work</p>
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>Digito dunque siamo. Piccolo manuale filosofico per difendersi dalle illusioni digitali</i> (Lit Edizioni - Castelveccchi, 2019). • J. Picchione, <i>La scrittura, il cervello e l'era digitale</i> (Eum Edizioni, 2017).
Materiali didattici	<p>Il docente si riserva di fornire ulteriori risorse in itinere.</p>
Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	<p>Esonero in itinere e project work.</p>
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,

	<p>anche in relazione al contesto sociale, il rapporto tra uomo e network society.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Criteri di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale</p>	<p>Al termine del laboratorio, agli studenti che hanno partecipato attivamente ed hanno svolto le attività previste in itinere sarà riconosciuta l'idoneità.</p>