

CULTURA DIGITALE E MIND BODY PROBLEM

PROCESSI DI APPRENDIMENTO E NUOVE SOGGETTIVITÀ

IMMAGINI E DATI
METAVERSO E MODELLI DI ISTRUZIONE
BLOCKCHAIN E NFT

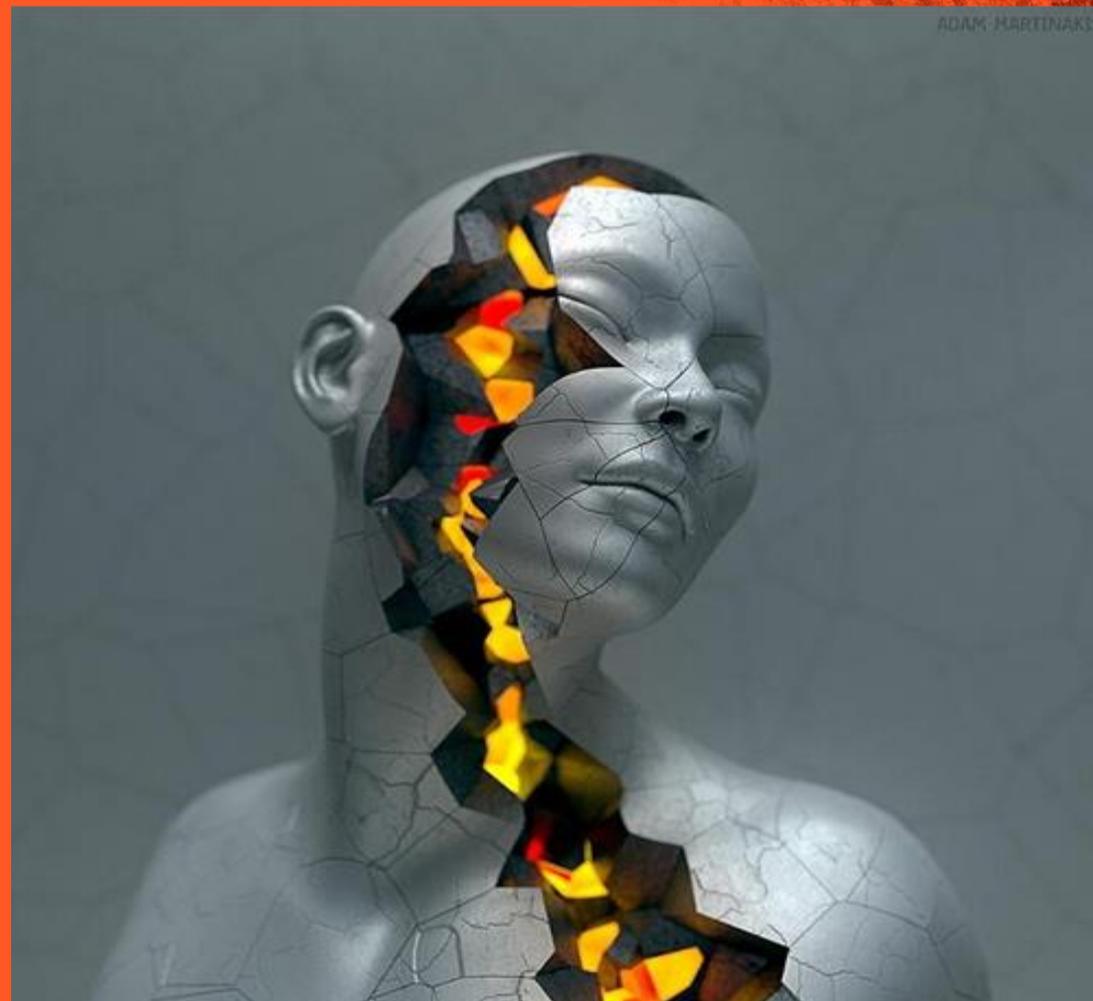
Webinar #60 – Il metaverso e le frontiere
dell'esplorazione digitale
Maddalena Casalino



SINESTESISA

interferenze percettive

Instructional design nei
processi di
apprendimento



Webinar #60 – Il metaverso e le frontiere
dell'esplorazione digitale
Maddalena Casalino

Adam Martinakis Roots of fire / 2013
Archival pigment print under original Diasec
NFT

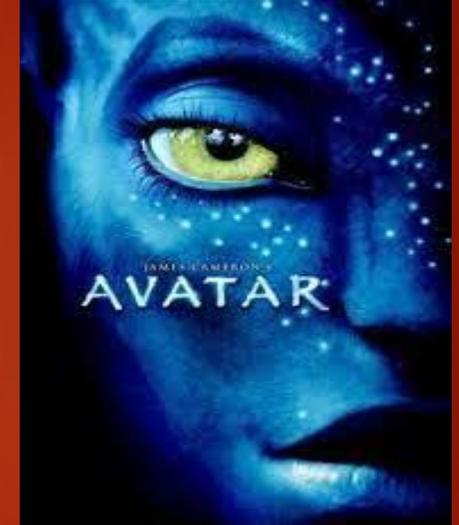
SINESTESISA

Sentire il design comunicativo, oggi, applicato all'istruzione, per di più, significa cogliere sensazioni con l'orecchio, ma anche tastare, odorare, vedere, gustare le informazioni, definire le gerarchie percettive fra scritte e figure e organizzare i registri sensoriali scegliendo cosa lasciar catturare all'occhio e cosa invece cogliere con gli altri sensi.



.... nasce, quindi, il riconoscimento e la ricostruzione delle relazioni fra gli intrecci fenomenici e i corrispettivi linguistici, tra le sensazioni e le parole che diventano fondamentali per la definizione dei nuovi approcci formativi per la cultura.

Identità e metaverso



Complessivamente i nostri risultati sono coerenti con i resoconti evolutivi della sinestesia e illuminano un potenziale precedentemente insospettato per il nuovo apprendimento da modellare l'esperienza percettiva, anche nell'età adulta. un potenziale precedentemente insospettato per il nuovo apprendimento da modellare con l'esperienza percettiva, anche nell'età adulta.....

Daniel Bor e Nicolas Rothen

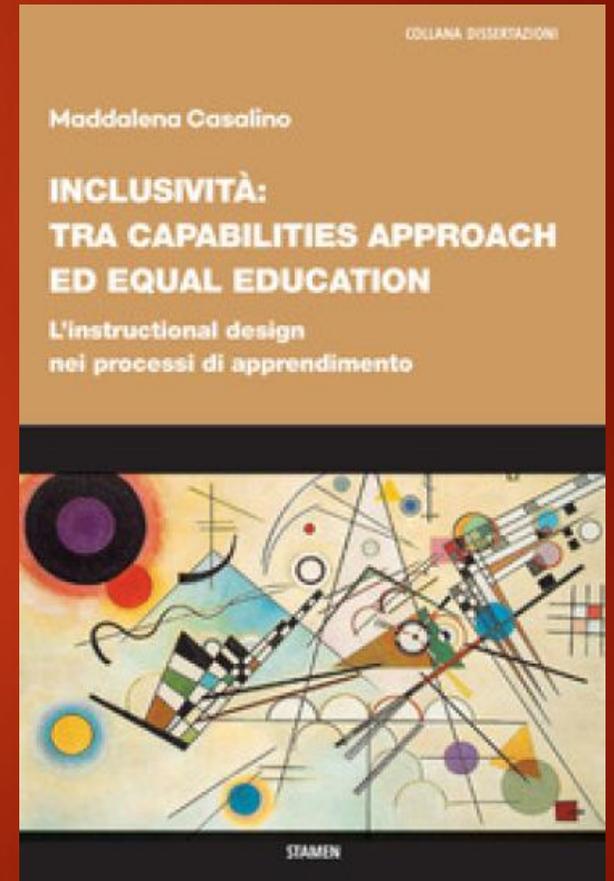
Webinar #60 – Il metaverso e le frontiere dell'esplorazione digitale
Maddalena Casalino

Metacognizione e potenziamento cognitivo

Si abbraccia il concetto di modificabilità cognitiva strutturale (M.C.S.) che afferma la concezione secondo cui ogni essere umano può rimettersi in gioco nel processo di apprendimento, sviluppando risorse sconosciute.

Apprendimento con causativo
Metacognizione P.A.S. Feuerstein
Kolb's learning style

Webinar #60 – Il metaverso e le frontiere
dell'esplorazione digitale
Maddalena Casalino



ISD e potenziamento cognitivo

La **progettazione didattica**, nota anche come progettazione del sistema didattico (**ISD**), è la **creazione di esperienze e materiali di apprendimento** in un modo che si traduce nell'acquisizione e nell'applicazione di conoscenze e abilità.

La disciplina segue un sistema di **valutazione dei bisogni, progettazione di un processo, sviluppo di materiali e valutazione della loro efficacia.**

- **IL MODELLO ADDIE**
- **IL MODELLO DICK-CAREY**
- **IL MODELLO KEMP**

ISD potenziamento cognitivo e

MBP

Nella vita **non è sempre facile mostrarsi per come si è o per come si vorrebbe essere**, dunque un avatar, in una realtà virtuale, può consentire ad un soggetto di sfogare le sue **fantasie identitarie più particolari senza doverne subire le conseguenze**

....l'avatar può anche permettere l'esplorazione di ruoli inaccessibili nella vita reale: psicologicamente significa assumere un ruolo inaccessibile nella vita reale e fare esperienze comunque significative in tali vesti, traendone gli opportuni degli insegnamenti. Insomma, **l'avatar consente alla mente di compiere esperienze che la vita reale non gli consentirebbe di fare, in un mondo digitale, ma altrettanto significativo.**

Il mind body problem

Il fotografo **Robbie Cooper** ha viaggiato per il mondo per incontrare le persone del mondo reale che si celano dietro i propri cyber personaggi di giochi online e comunità come Second Life e World of Warcraft.

L'incredibile relazione tra avatar e soggetto agente, una identificazione suggestiva, quasi totalizzante e incredibilmente reale, questi i ritratti visibili on line sul **portfolio IMMERSION** (2008-2014) dello stesso Cooper, immagini che parlano da sole

Il mind body problem

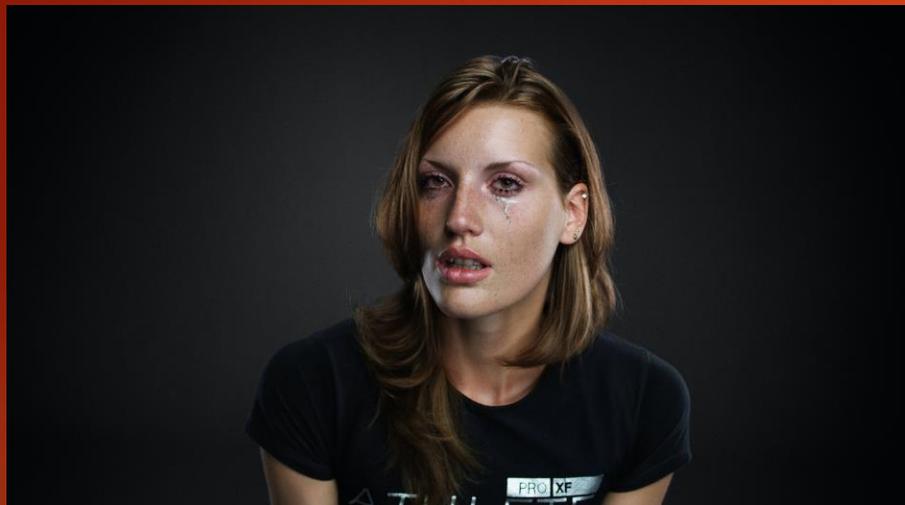


Jack Peacock, 6 mesi, guarda "Peppa Pig", Bradford, Regno Unito, 2009



Hettie Brookfield-Eddison, 4 mesi, guardando "Baby Einstein", Bradford, Regno Unito, 2009

Il mind body problem



SyreetaDasselaar, 29 anni, guarda "U2: With or Without You", Amsterdam, Paesi Bassi, 2010



Jeanette Rodriguez (74), Virginio Rodriguez (7), Sierra Taheri (8), Guardando "Mr. Bean", Amsterdam, Paesi Bassi, 2010

BIAS



FRAMING EFFECT

E' un bias tramite cui il cervello tende ad avere una percezione diversa del mondo che lo circonda in base al contesto in cui ciò che osserva e apprende gli viene mostrato

BIAS



PREGIUDIZIO DELLA CONFERMA O PRINCIPIO DI CONSERVAZIONE

Ascoltiamo solo le informazioni che confermano la nostra idea, ritenendo quasi esclusivamente le informazioni che confermano il nostro punto di vista

BIAS



BLINDSPOT (IL PUNTO CIECO)

Non riconoscere le proprie distorsioni cognitive è l'esistenza di una zona cieca della nostra consapevolezza, la cosiddetta "illusione introspettiva"

RITARDO NELLA CONSAPEVOLEZZA DELLE PROPRIE CAPACITA'

Webinar #60 – Il metaverso e le frontiere dell'esplorazione digitale
Maddalena Casalino

BIAS

STEREOTIPIZZAZIONE

Costruzione delle categorie mentali che semplificano l'interpretazione della vita che ci circonda



Webinar #60 – Il metaverso e le frontiere
dell'esplorazione digitale
Maddalena Casalino

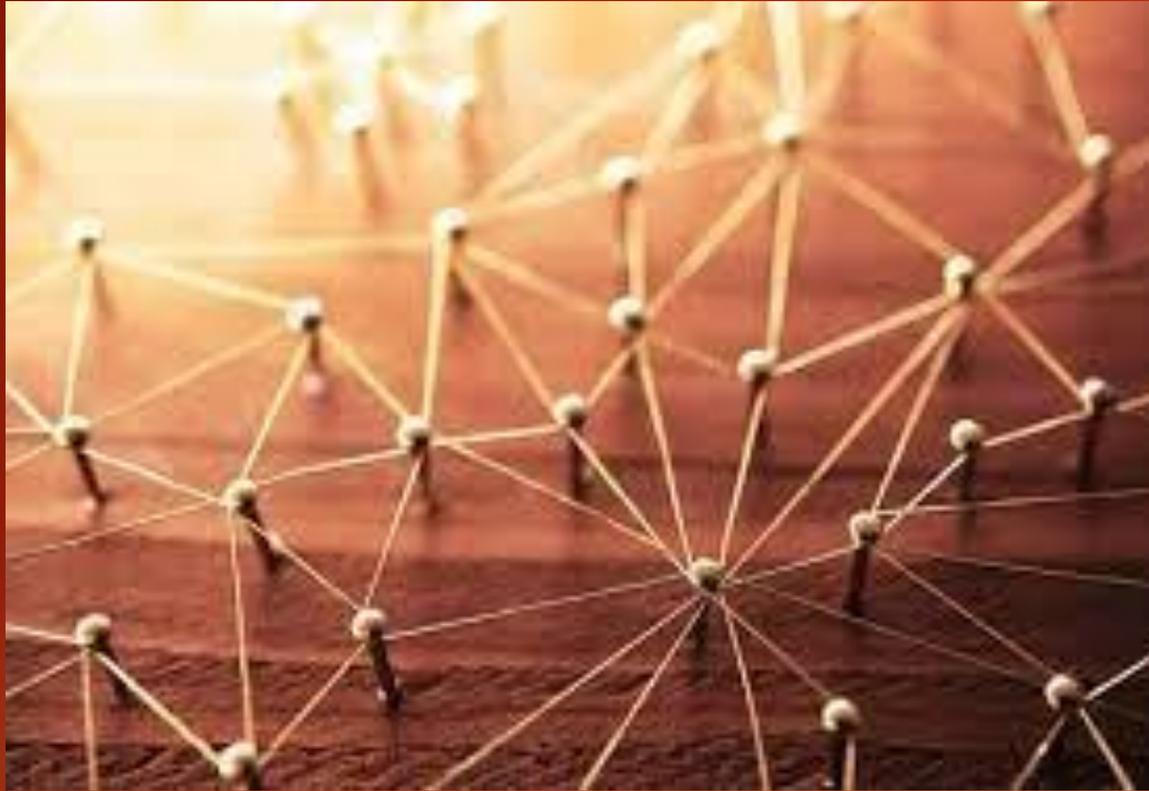
BIAS



Imogene Hill. Steve Jobs: come un insegnante può salvarti la vita

EFFETTO PIGMALIONE

l'effetto Pigmalione (detto anche "effetto Rosenthal") indica la tendenza del soggetto a comportarsi in modo corrispondente alle aspettative che gli altri hanno

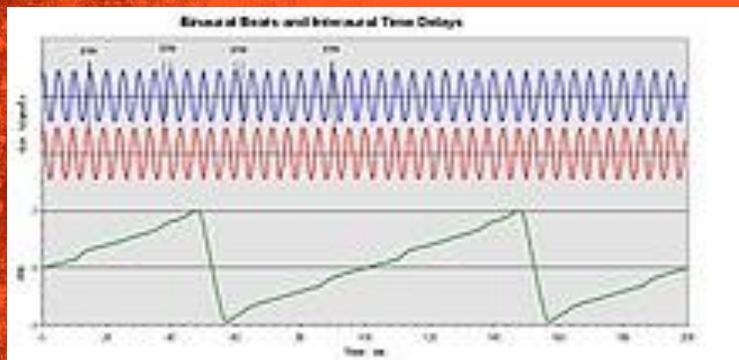


BRONFENBRENNER

L'opera di Bronfenbrenner può essere letta come uno stimolo per gli studiosi dello sviluppo umano a progettare e attuare esperimenti di trasformazione finalizzati non tanto alla verifica di ipotesi, quanto piuttosto alla **scoperta delle opportunità presenti nell'ambiente e della notevole capacità degli esseri umani di rispondere in modo costruttivo e spesso progressivo alle modificazioni introdotte**

Webinar #60 – Il metaverso e le frontiere
dell'esplorazione digitale
Maddalena Casalino

- interferenze percettive



Differenza Temporale Interaurale (ITD) dei toni binaurali

SINESTESISA e musica toni binaurali

I suoni non devono essere troppo alti e troppo discostati come frequenza, altrimenti verrebbero percepiti come due suoni distinti, come in realtà sono effettivamente; per questo nei *toni binaurali*, vengono utilizzate frequenze sotto i 1000–1500 Hz, con una differenza tra orecchio destro e sinistro inferiore a 30 Hz, che si dimostrano in grado di produrre l'effetto

SINESTESISA

Musica: toni binaurali

Il cervello dal **Ponte di Varolio**, sulla via acustica, **genera un terzo tono** equivalente alla differenza tra le due frequenze e viene percepito dal soggetto in maniera nitida come un battimento acustico.

Lo stimolo **nell'area del nucleo olivare superiore** inizialmente interessa la zona che normalmente sovrintende alla **localizzazione tridimensionale del movimento dei suoni**; i ritmi acustici rapidamente **inducono le risposte motorie in uno stato di stabile sincronizzazione costante** sotto e sopra le soglie di percezione cosciente nel **tronco encefalico e nella sostanza grigia**, regolando la risonanza di retroazione cerebrale sull'onda di sincronia indotta dai toni binaurali su regioni che includono **aree primarie sensorimotorie, aree cingolate, aree premotorie bilaterali opercolari, corteccia ventrale prefrontale, e subcorticali, insula anteriore, putamen e talamo**.

SINESTESISA

Gil Alterovitz ed IA

Children's Hospital Informatics Program (CHIP)
della Harvard/MIT
Health Sciences and Technology
Division Children's Hospital Informatics
Program.



Webinar #60 – Il metaverso e le frontiere
dell'esplorazione digitale
Maddalena Casalino