

Programma del workshop

14,30 welcome e intro IRES

14,40 ICT e comportamenti sociali → riflettere sul tema e sperimentare nuovi strumenti e metodologie per sollecitare il dialogo in classe

15,15 storytelling: uno strumento per dialogare ed elaborare una visione condivisa

15,45 Caffé

16,10 esercitazione: sandpit 1 e sandpit 2

18,30 fine della lezione

ICT e comportamenti sociali teorie e storytelling

Sara Monaci - DIST - Politecnico di Torino
sara.monaci@polito.it

La teoria/Manuel Castells

La trilogia dell'informazione (1996), Milano: UBE.
Comunicazione e Potere (2008), Milano: UBE.

ICT come rivoluzione

Il paradigma informazionale

La società in rete/la società è la rete



La teoria/Manuel Castells

Quali effetti sui comportamenti sociali?

tempo senza tempo

spazio dei flussi



La teoria/Manuel Castells

*Power does not reside in institutions, not even in the state or large corporations.
It is located in the networks that structure society.*

Nella società in rete il potere si identifica nelle reti di comunicazione, nella capacità di stabilire reti strategiche in grado di attivare e di riconfigurare reti diverse in base alle priorità contingenti.



La teoria/Luciano Floridi

The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality

. (2014) Oxford: Oxford University Press.

Il concetto di *Onlife*

concetto filosofico per descrivere
superamento della distinzione fra
reale e virtuale



La teoria/Evgeniy Morozov

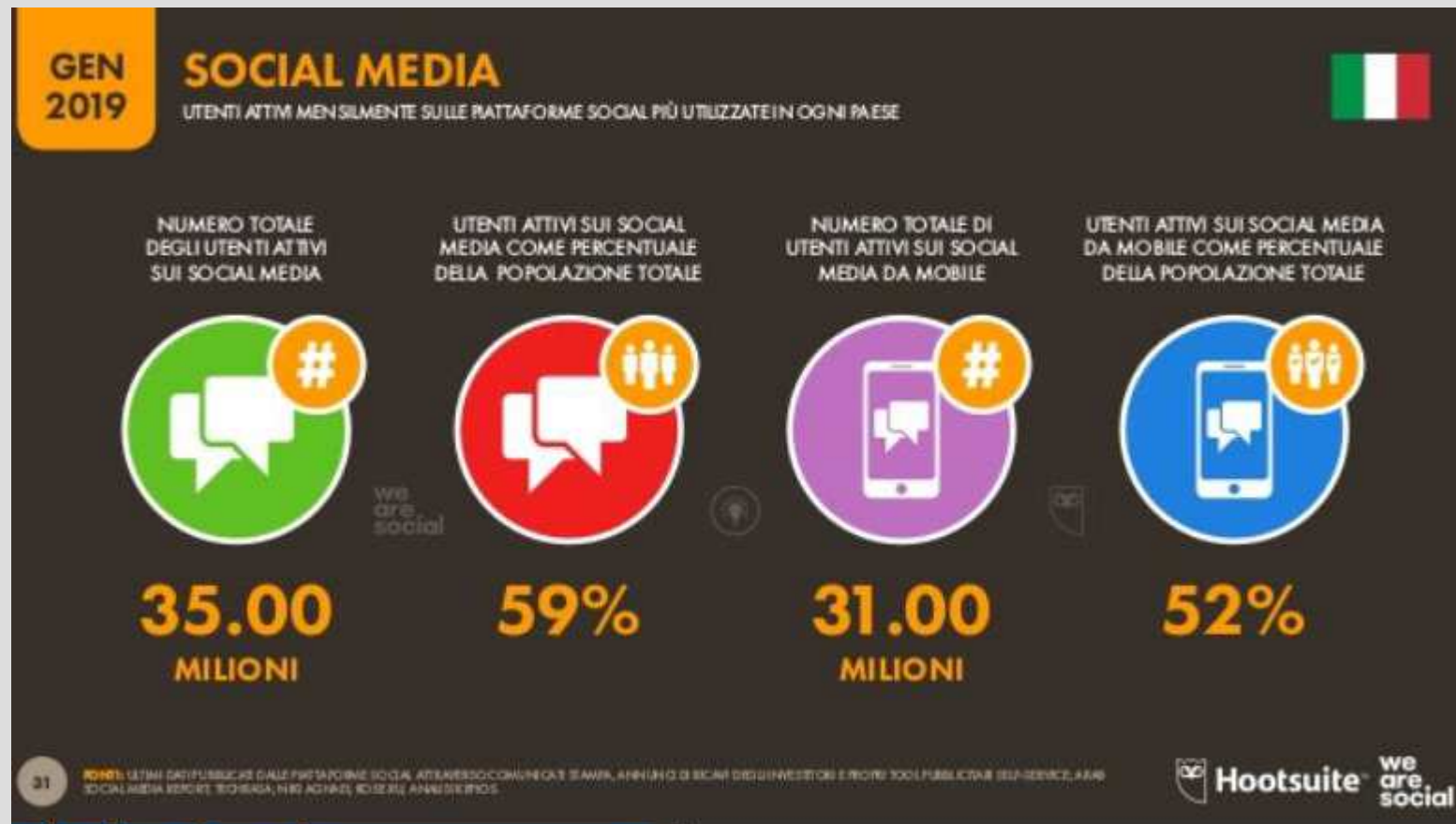
L'ingenuità della rete, (2011), Torino: Codice.

I social media come strumento di emancipazione o di manipolazione?

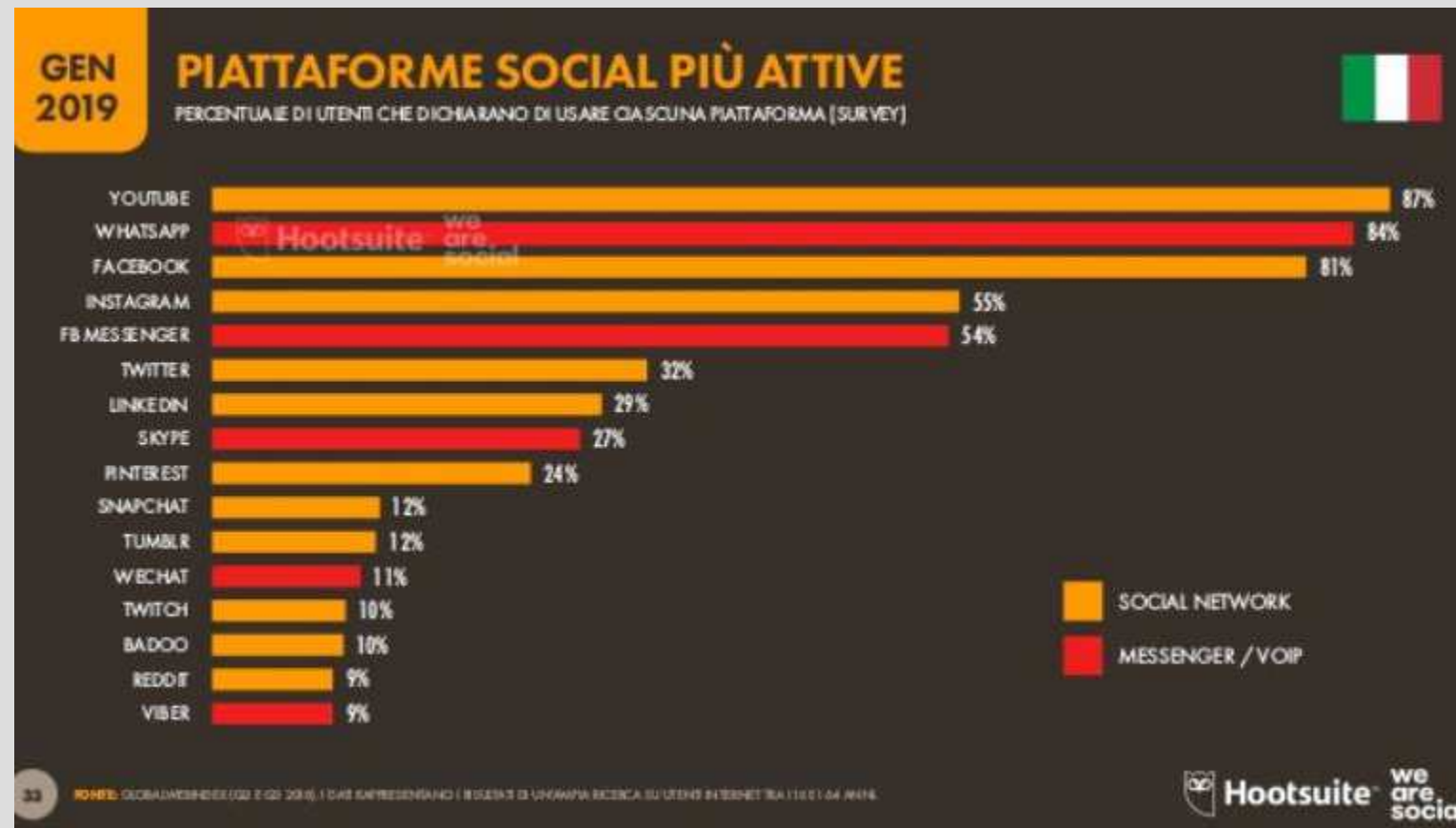
Descrive l'influenza dei social media sulla società contemporanea attraverso due distopie, quella di Huxley in *Il mondo nuovo* e quella di Orwell in *1984*



La pratica/Le pratiche



La pratica/Le pratiche



la pratica// social e le rivoluzioni

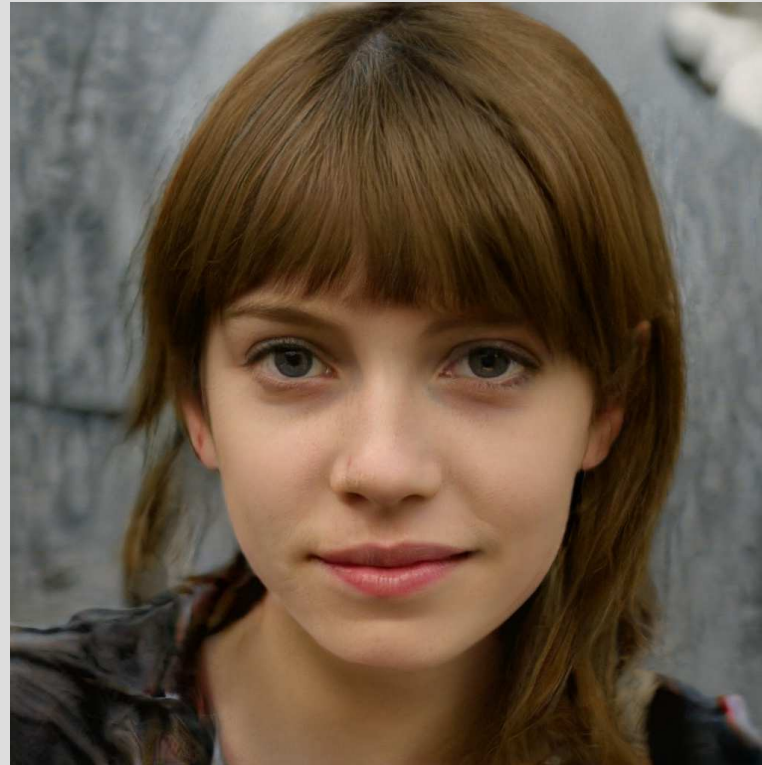


La pratica/IA, big data, machine learning

Hey Alexa...

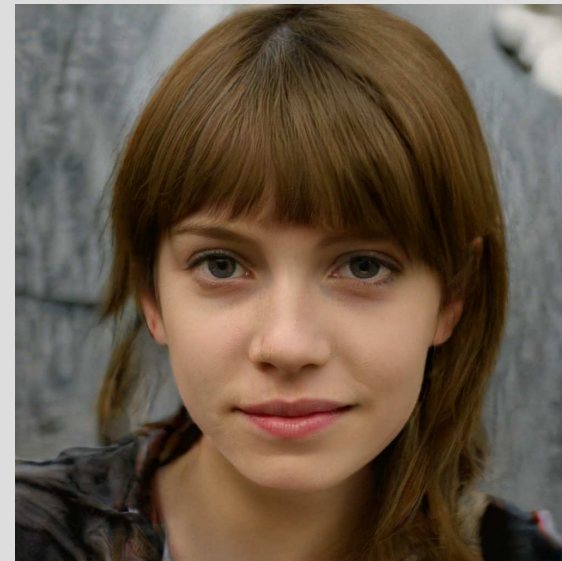


La pratica/IA, big data, machine learning



La pratica/IA, big data, machine learning da assistenti ad “autori”

L'immagine è generata da Generative Adversarial Network (GAN): una classe di sistemi di apprendimento automatico inventata da Ian Goodfellow e dai suoi colleghi nel 2014. Due reti neurali si confrontano l'una con l'altra in un gioco (nel senso della teoria dei giochi, spesso ma non sempre nella forma di un gioco a somma zero). Dato un set di training, questa tecnica impara a generare nuovi dati con le stesse statistiche del set di training. Ad esempio, un GAN addestrato alle fotografie può generare nuove fotografie che sembrano almeno superficialmente autentiche per gli osservatori umani, con molte caratteristiche realistiche.



La pratica/IA, big data, machine learning



<https://www.youtube.com/watch?v=TGbrFmPBV0Y>

La pratica/IA, big data, machine learning



Sunspring è un corto-metraggio di fantascienza del 2016 interamente scritto da bot di intelligenza artificiale basati sulle reti neurali.

quindi?

Il rapporto fra ICT e comportamenti sociali rappresenta una questione complessa → un *wicked problem*

la teoria offre delle chiavi di lettura per interpretare i cambiamenti che ci circondano e per sollecitare la riflessione;

in ambito scolastico e accademico emerge però anche la necessità di strumenti pensati per favorire il dialogo interdisciplinare e per facilitare una visione del futuro condivisa.

WICKED PROBLEMS/Problemi complessi

Caratteristiche:

- di cui si ha una conoscenza incompleta e/o contraddittoria;
- numerosi e diversi attori coinvolti;
- norme, valori e prospettive differenti e spesso in conflitto fra di loro su ciò che costituisce il problema;
- spesso legate ad alti costi economici, culturali, spirituali e sociali.

ad esempio ?



il nostro wicked problem

come le ICT stanno influenzando e modificando la nostra vita quotidiana?

in che modo noi come cittadini, insegnanti, giovani genitori o figli possiamo intervenire nel cambiamento?

è possibile ri-orientare il determinismo tecnologico?

STORYTELLING

STORYTELLING?

- Lo Storytelling consiste nel comunicare enfatizzando trame, personaggi e narrative, ed è una forma istintiva di comunicazione che gli uomini usano da sempre per raccontarsi e raccontare le proprie visioni del mondo;
- Lo storytelling è uno strumento di costruzione di senso che facilita la condivisione fra individui diversi per età, cultura, valori, competenze, etc..
- E' uno strumento che può essere utilizzato in contesti diversi e con soggetti di vario tipo (nella ricerca accademica, in azienda, a scuola, nelle ONG, etc.) con lo scopo di analizzare problemi complessi/wicked problems.

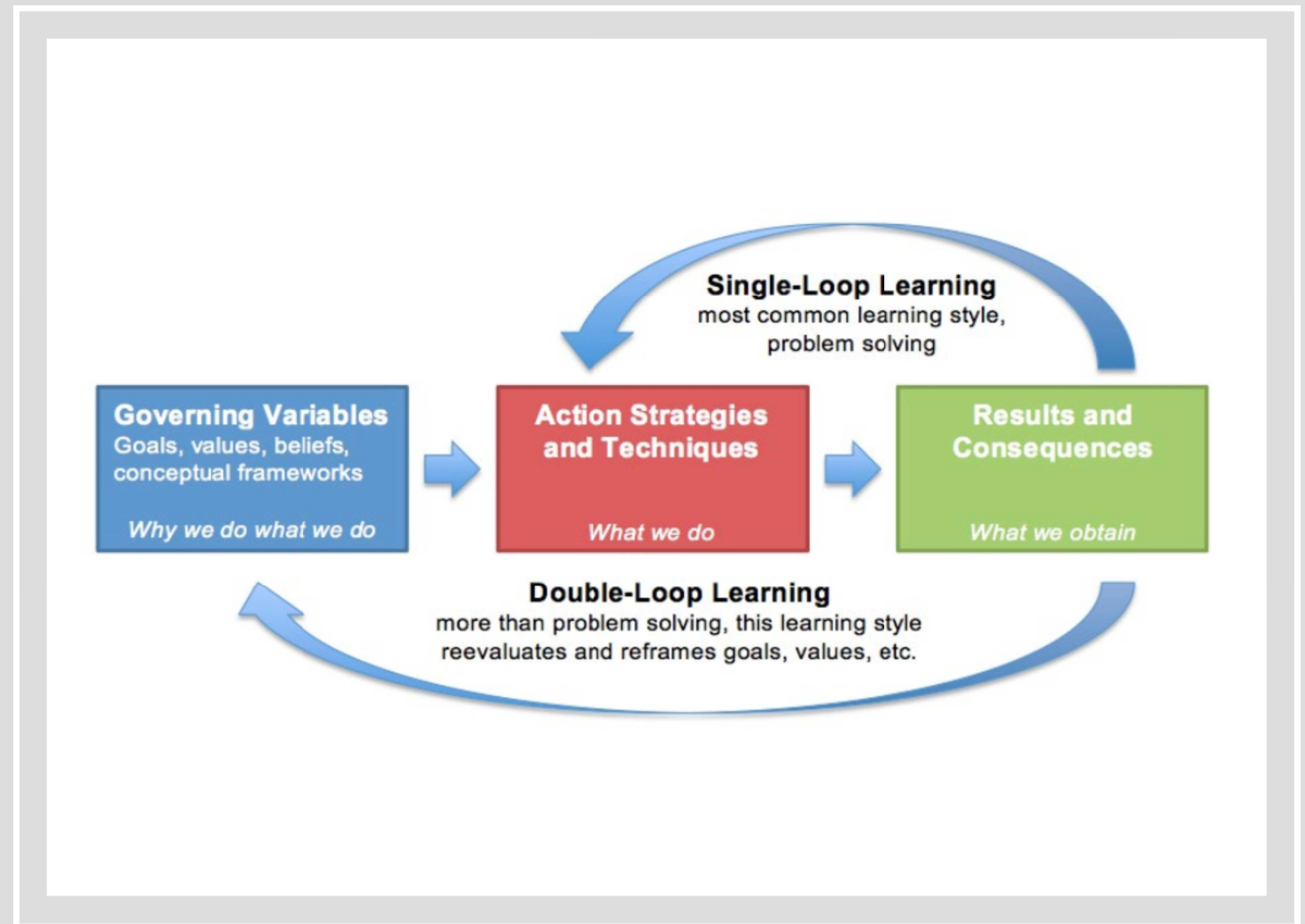
Mourik, R., Robison, R., Breukers, S., 2018. Storytelling. Cambridge.

Perchè lo STORYTELLING?

- Aiuta a IMPARARE
raccontare storie è il modo più antico per **trasferire la conoscenza** ed è fisiologicamente integrato nel nostro modo di pensare e di agire
è un potente **strumento per la memoria** perchè traduce le informazioni in immagini, stimola una risposta emotiva in base al tipo di storia (tensione, paura, riso..)
- e a DIS-IMPARARE...
rende espliciti i nostri *frame mentali* e stimola a vedere le cose attraverso una prospettiva differente

DOUBLE LOOP LEARNING

- Riflessivo.
- Basato sulle interazioni.
- Mette in discussione gli obiettivi e i valori che ci spingono ad agire.
- Analizza criticamente i propri valori e posizioni e aiuta ad apprezzare l'importanza dei punti di vista altrui.



Perchè lo STORYTELLING?

- Supporta l'empatia e tende a superare i conflitti
gli individui **interagiscono come esseri umani e non come ESPERTI**
si basa su rapporti non gerarchici
- Facilita l'inclusione e la partecipazione
le storie sono soggettive e si fondano sull'**accettazione della soggettività**
- Facilita la creazione di visioni, scenari e il progettare in vista di un impatto
le storie possono rappresentare dei modelli di riferimento condivisi, dei piani di azione strategica, **possono motivare al cambiamento**

EMPATIA E CONFLITTI

- Lo storytelling promuove l'empatia tra gli *stakeholders* attraverso il **principio di immedesimazione.**
- L'empatia è la condizione chiave che aiuta a mettere tutti allo stesso livello, permettendo l'uguaglianza delle prospettive. Purchè l'empatia emerga però, è necessario rimuovere le relazioni gerarchiche.
- Scrivere storie, o alternare una combinazione di storie e immagini, può essere dunque **un metodo potente per discutere questioni interdisciplinari che possono diventare conflittuali.**

VISION E SCENARIO

- Attraverso narrazioni di visioni future da un punto di vista personale, le persone sperimentano l'impatto di un possibile futuro sulla propria vita e sul proprio lavoro.
- Lo storytelling viene spesso usato per **sviluppare visioni condivise e obiettivi futuri.**
- Lo storytelling, grazie al suo approccio partecipativo, permette di allargare la discussione e immaginare alternative per il futuro.

BOUNDARY WORK/Il lavoro sui confini

- Il concetto di boundary works nasce per affrontare la sfida di risolvere i wicked problems.
- Si tratta di progetti interdisciplinari che hanno lo scopo di scavalcare i confini culturali.
- La collaborazione trova un terreno comune grazie all'interazione tra tutte le conoscenze: non esiste confine tra sapere rilevante e irrilevante.
- La conoscenza condivisa è creata da un dialogo livellato, empatico, aperto, senza giudizi e che rispetta i diversi modi di definire, lavorare e affrontare il problema.

il nostro wicked problem

STORYTELLING SANDPIT metodologia

1. Identificare i problemi: storyspine individuale e condivisione (30' + 20')
2. Decostruire i problemi: mappa concettuale (20')
3. Formazione dei team: speed date (20')
4. Elaborare una nuova visione del futuro: story expanding in gruppo e condivisione (30' + 20')
5. Revisione della vision (30' con esperti del settore)

FRAMING THE STORY

This section needs to identify a shared problem for a broad community that needs to be solved. The description should set out a socially inclusive issue or challenge, thus allowing for one challenge to be told and tackled from multiple disciplines and perspectives, enabling learning about how each role, values, goals and expertise are relevant. Using sensory and personal details increases recall and empathy.

DESCRIBING THE SPECIFIC PROBLEM AND GOALS

Now that you have framed the problem this section goes into detail, explaining actions, actors and causal relationships. Here the different interests, mandates, restrictions, needs, opportunities, risks are described. Previous steps taken to implement solutions and creative approaches and their (insufficient) outcome should be outlined. Use jokes and metaphors where possible, and strong active verbs to describe actions, and avoid vagueness about who did what. It is about developing a shared goal that benefits the target group by solving a defined problem and providing opportunity.

DESCRIBING THE SOLUTION AND IMPLEMENTATION

Here you describe specific achievements towards success. It is about HOW things happened and WHO undertook what actions, what concrete steps and roles were needed. It is about details.

DESCRIBING THE OUTCOMES

All narratives should end where possible with demonstrated successes or other outcomes, or - for stories which have not 'finished' - imagined successes. In the future visioning type of story, success should be envisioned from the individual perspective, including how to achieve it. Numbers can be helpful here, especially with respect to community and economic changes. A good story can end with a first set of successes followed by a vision for improvement through next steps.

STORY SPINE