

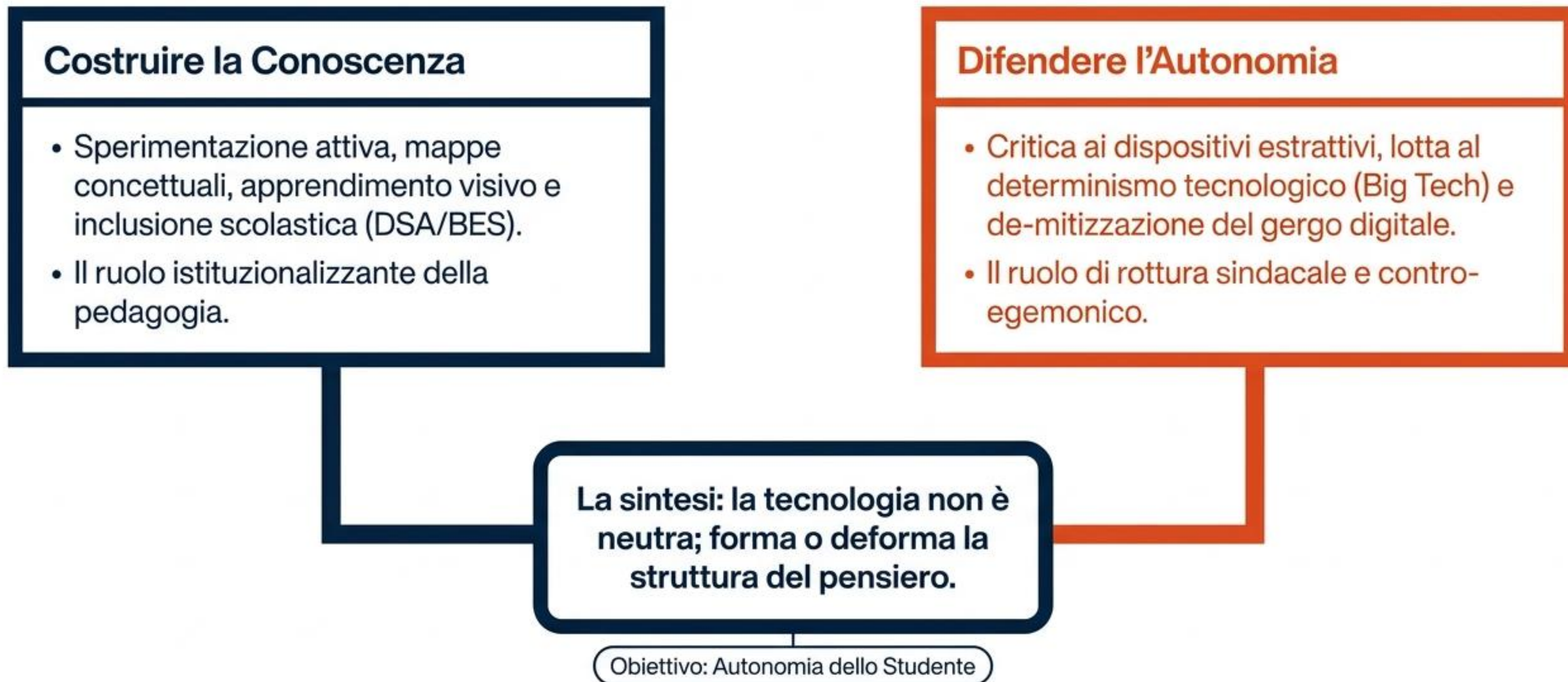
Marco Guastavigna: L'Architettura Logico-Visiva del Pensiero

```
graph TD; A["Marco Guastavigna:  
L'Architettura Logico-Visiva  
del Pensiero"] --- B["Nodo 1: Metodologia,  
Mappe e Inclusione."]; A --- C["Nodo 2: Critica Politica  
al Capitalismo di  
Piattaforma."];
```

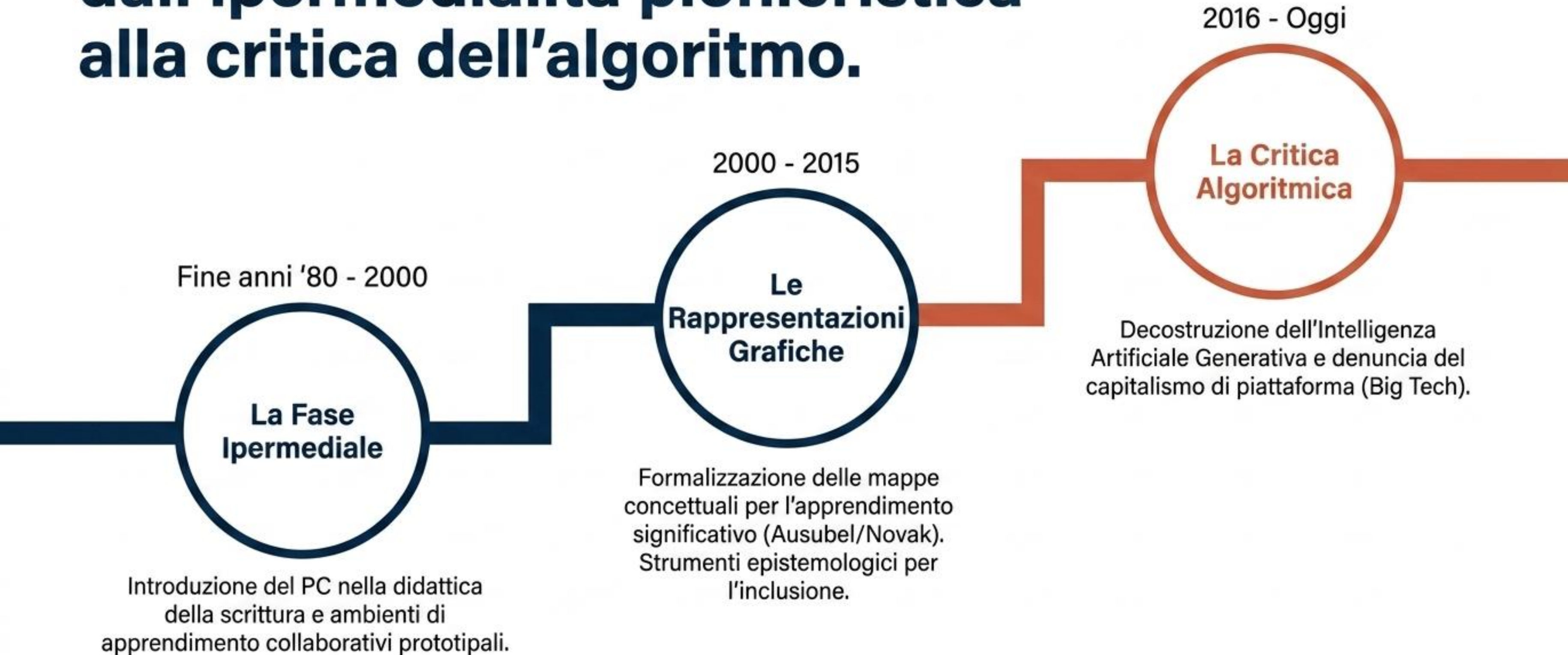
**Nodo 1: Metodologia,
Mappe e Inclusione.**

**Nodo 2: Critica Politica
al Capitalismo di
Piattaforma.**

Una dialettica tra costruzione della conoscenza e difesa dell'autonomia cognitiva.



40 anni di ricerca: dall'ipermedialità pionieristica alla critica dell'algoritmo.



La fase pionieristica: l'archeologia informatica dell'annotazione video



Il Prototipo: HyperFilm (Torino, 1999-2001)

Un software sperimentale che permetteva di linkare spezzoni di filmati per aumentarne la valenza semantica.

L'Eredità su Form@re (2012)

Nel saggio *Comunicazione. Agli albori dell'annotazione video*, Guastavigna documenta questa sperimentazione che ha di fatto anticipato le moderne piattaforme ipermediali di annotation e social learning.

Le mappe come rigore epistemologico e strumento di inclusione istituzionale.



**Mappe per capire.
Capire per mappe**
(Carocci Faber, 2004)

**Università Suor Orsola
Benincasa (Guida SAAD).**
Definizione della mappa
come navigatore territoriale
della conoscenza.

**Insegnare e imparare
con le mappe**
(Erickson, 2013)

Con Flavio Fogarolo. Pilastro
dell'Universal Design for
Learning (UDL).

- UniPG: Criteri di
approvazione mappe esami.

- UniUrb: Orientamento
metodologico.

- UniBo: Apprendimento
visivo.

- ANFFAS Trento: Facilitazione
disabilità intellettive.

Non solo concettuali
(Loescher, 2015)

**Piani di formazione
docenti (PNSD).**
Distinzione formale tra
schemi grafici.

Il paradosso della mappa: da strumento cognitivo a scorciatoia dispensativa.



Elaborazione Personale

Espressione visiva di una profonda e faticosa strutturazione cognitiva individuale.
Riduce il carico di recupero mnemonico.

Oggetto Tecnico Pre-confezionato

Mappe trovate in rete o prodotte da terzi.
Sostituiscono il ragionamento logico, banalizzano il sapere e si trasformano in una misura dispensativa occulta.

“Costruire con il dialogo un lessico analitico e critico per la mediazione didattica, rifiutando le inaccettabili forzature logistiche.”
(Dimissioni VIII edizione specializzazione sostegno, udlinbit).

Oltre le competenze: la metafora di Robinson Crusoe contro l'utopia burocratica.



Addestramento Pratico (L'Isola Deserta)

L'idea che la scuola debba addestrare a compiti pratici immediati, rendendosi utile per la vita quotidiana ma privando lo studente delle basi epistemologiche dei saperi.
(Es: imparare a curarsi su un'isola deserta).



Pensiero Scientifico (Il Mondo Civile)

Il vero obiettivo della scuola: formare un pensiero scientifico strutturato.
(Es: studiare la medicina per diventare un medico nella società civile).

La decostruzione del lessico egemonico: Dispositivi Conviviali vs. Estrattivi.

Dispositivi Conviviali

(Ispirazione: Ivan Illich)

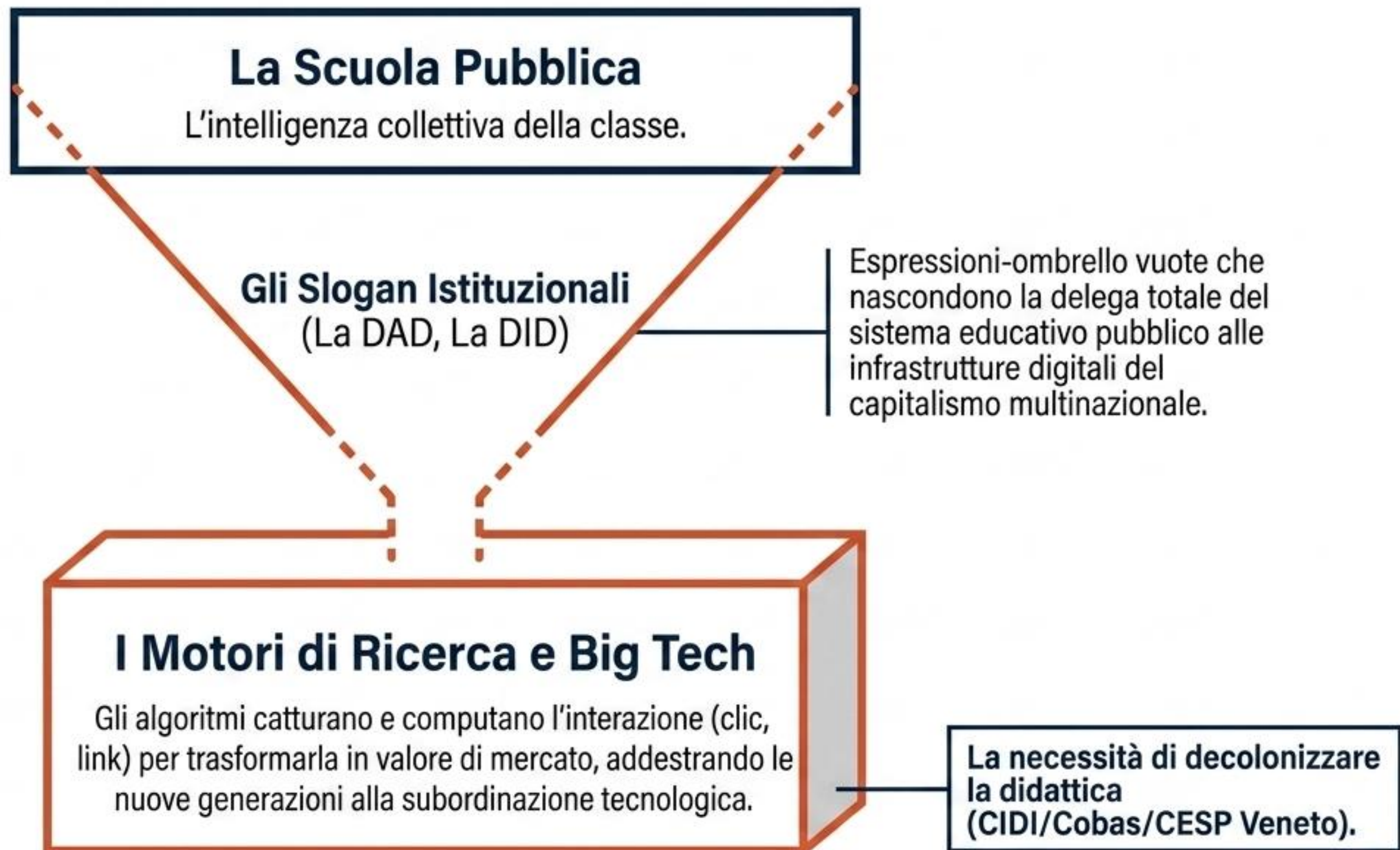
- **Logica:** Condivisione aperta, equa e austeramente.
- **Formato:** Creative Commons, software libero, reti orizzontali (es. Peertube, tubedu.org).
- **Impatto:** Rispetta l'autonomia dello studente e l'autodeterminazione del docente.

Dispositivi Estrattivi

(Big Tech)

- **Logica:** Estrazione di valore economico e massimizzazione del profitto.
- **Formato:** Piattaforme chiuse (Ho fatto un ppt, il digitale).
- **Impatto:** Trasforma docente e studente in prosumer profilati per algoritmi proprietari. Alto impatto ecologico.

DAD e conoscenza sorvegliata: l'imbutto dell'estrazione dei dati.



Formazione dei docenti: oltre l'addestramento all'uso tecnico.

Formazione Culturale Profonda

Comprendere il valore aggiunto, i limiti e i rischi dei dispositivi. Riporta il docente al centro dell'autodeterminazione professionale.

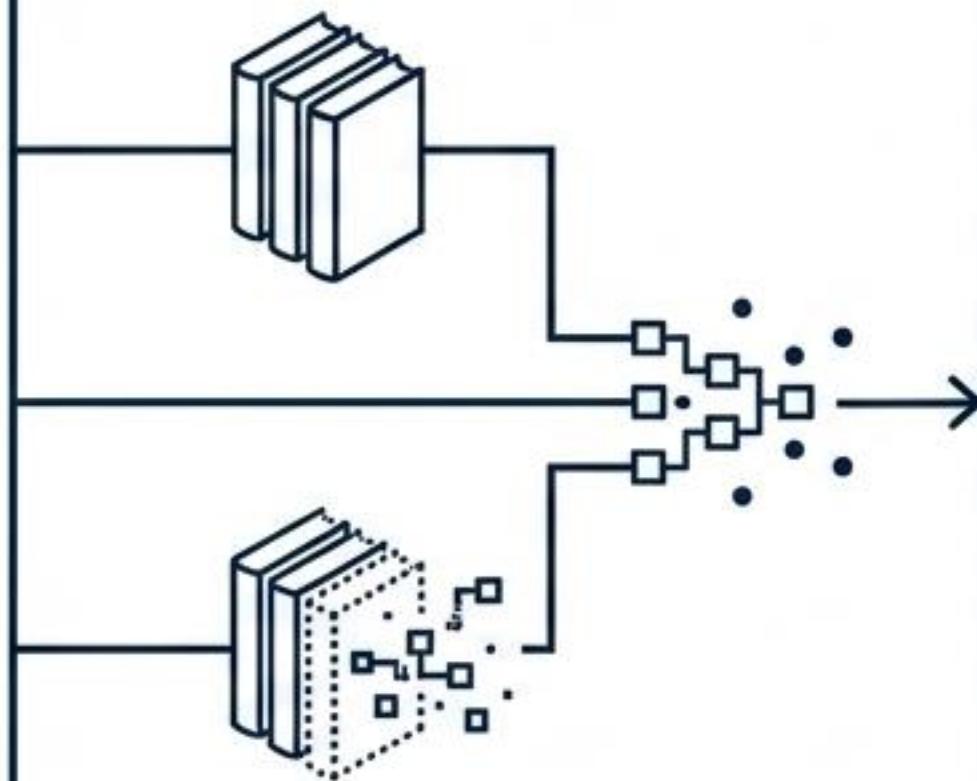
Addestramento Tecnico

Imparare a usare la tecnologia. Falso senso di innovazione. Accettazione acritica degli strumenti e subordinazione al marketing ed-tech.

L'era dell'Intelligenza Artificiale: testare i limiti dei Large Language Models

Il dialogo con Nello Cristianini

Recensioni su *La ricerca*
(Loescher).
Analisi della transizione
computazionale: macchine
capaci di agire sul
linguaggio naturale senza
possedere reale
comprensione semantica
del mondo.



L'esperimento NotebookLM (Recensione Sovrumana, 2025)

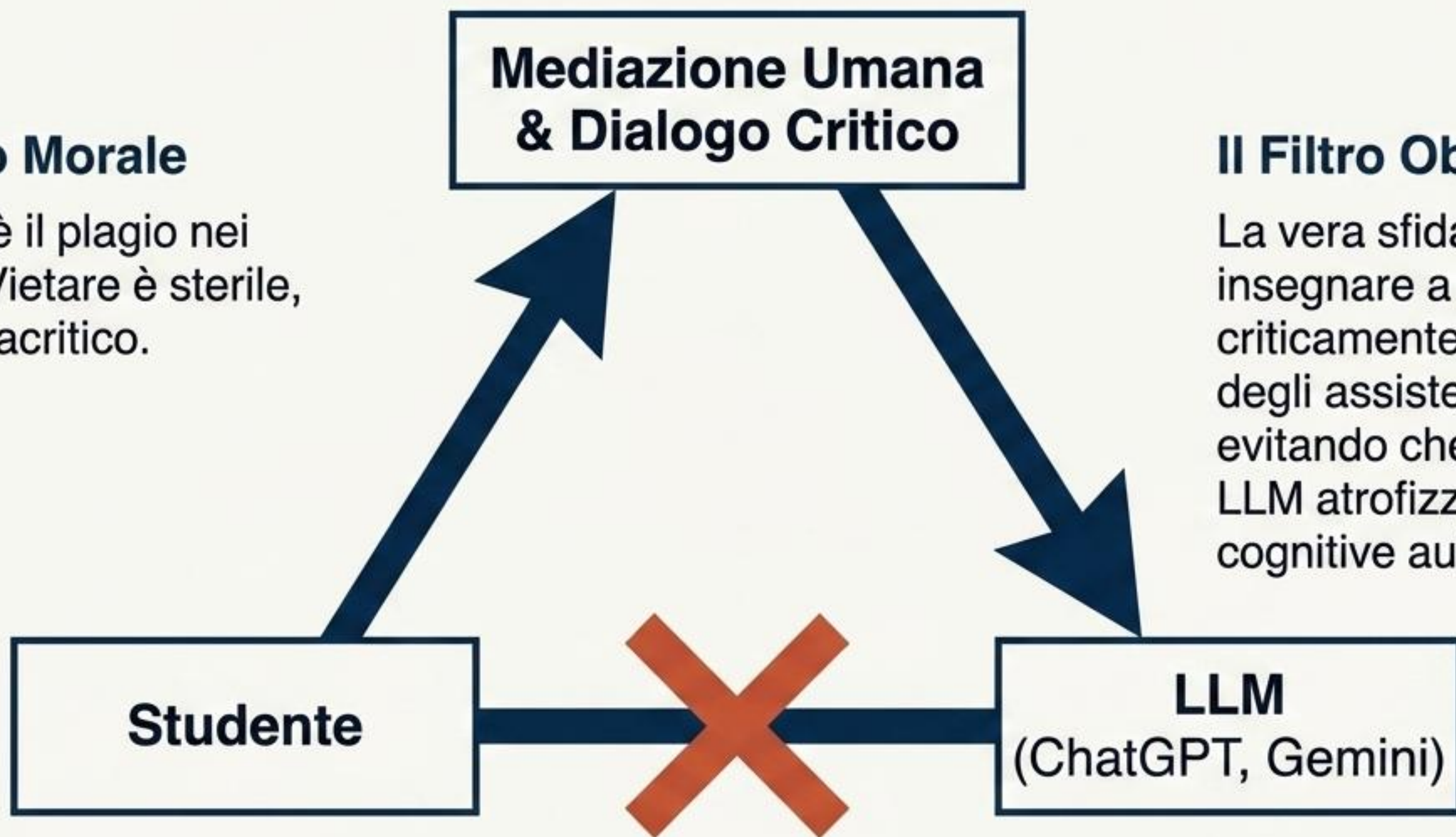
Uso sperimentale dell'IA per
riassumere e strutturare
concettualmente testi
complessi in minuti. Solleva
problemi immediati di:

- Autorialità
- Metalettura assistita
- Rischio di atrofia nella
strutturazione della ricerca
documentale complessa.

Comprensione Sobria: pensare in presenza della macchina.

Oltre il Panico Morale

Il problema non è il plagio nei compiti a casa. Vietare è sterile, entusiasinarsi è acritico.



Il Filtro Obbligatorio

La vera sfida pedagogica è insegnare a pensare e scrivere criticamente in presenza degli assistenti artificiali, evitando che l'uso massivo di LLM atrofizzi le capacità cognitive autonome.

L'Intellettuale Organico della Scuola: precisione logica ed etica democratica.

Rigore Logico-Visivo

La strutturazione rigorosa della conoscenza, l'accessibilità e l'inclusione metodologica per chi apprende.

Il contributo teorico di **Marco Guastavigna** unisce l'esigenza dell'equità didattica con la difesa incondizionata della libertà di pensiero e dell'autonomia cognitiva degli studenti in un ecosistema iperconnesso.

Difesa Civile

La decostruzione delle mode tecnologiche e la tutela della scuola pubblica dalle logiche estrattive di mercato.