

# **Quaderni di Comunità**

## **Persone, Educazione e Welfare**

### **nella società 5.0**

**Community Notebook**  
People, Education, and Welfare in society 5.0

n. 3/2024  
**HUMAN FLOURISHING FOR WELLBEING  
IN SOCIETY, COMMUNITIES  
AND ORGANIZATIONS**

*edited by*  
Eugenia Blasetti, Cecilia Costa, Maria Chiara De Angelis,  
Eugenio De Gregorio, Andrea Velardi



Iscrizione presso il Registro Stampa del Tribunale di Roma  
al n. 172/2021 del 20 ottobre 2021

© Copyright 2025 Eurilink  
Eurilink University Press Srl  
Via Gregorio VII, 601 - 00165 Roma  
[www.eurilink.it](http://www.eurilink.it) - [ufficiostampa@eurilink.it](mailto:ufficiostampa@eurilink.it)  
ISBN: 979 12 80164 92 6  
ISSN: 2785-7697 (Print)  
ISSN: 3035-2525 (Online)

Prima edizione, maggio 2025  
Progetto grafico di Eurilink

È vietata la riproduzione di questo libro, anche parziale, effettuata  
con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia

# INDICE

EDITORIALE <i>Cecilia Costa, Andrea Velardi</i>	11
RUBRICA EDUCATION	17
1. Benessere e partecipazione dei giovani leader nelle aree rurali dell'Europa sud-occidentale. Il progetto YouLeaders <i>Maria Chiara De Angelis, Valentina Volpi</i>	19
2. Il BEN-ESSERE nell'era delle innovazioni digitali: come affrontare i cambiamenti in campo educativo bilanciando rischi ed opportunità <i>Ezia Palmeri</i>	35
RUBRICA EMPOWERMENT	49
1. CENSIS, OCSE e una lezione dal passato per contrastare la disinformazione e promuovere il benessere della democrazia <i>Monica Constantin, Oscar Fulvio Benussi</i>	51
2. L'associazionismo familiare, luogo di promozione dell'umano <i>Pinella Crimi</i>	59
SAGGI	67
1. Il potere dell'esperienza emotiva. Riflessioni sociologiche sulle emozioni come strumenti per il benessere bio-psico-sociale <i>Mariangela D'Ambrosio</i>	69

2. Flourishing, relationships and Self <i>Sara Pellegrini</i>	95
3. La felicità tra apparenze e insidie <i>Michela Luzi</i>	123
4. Flourishing per il benessere: l'esperienza dei counselor <i>Andrea Casavecchia, Alba Francesca Canta, Maria Alessandra Molè, Benedetta Turco</i>	145
5. Human flourishing for wellbeing in society, communities and organizations: A case study in Bangladesh <i>Kamrunnahar Koli</i>	173
6. ChatGPT in ambito educativo universitario: una prospettiva integrata per il benessere della persona <i>Edvige Danna</i>	233
APPROFONDIMENTI	267
1. “Aggiustare il mondo” con Paul Farmer, l'avvocato degli ultimi della Terra <i>Jean-Gabriel Bela</i>	269

## **6. CHAT GPT IN AMBITO UNIVERSITARIO: UNA PROSPETTIVA INTEGRATA PER IL BENESSERE DELLA PERSONA**

di Edvige Danna\*

**Abstract:** Il ruolo delle tecnologie digitali nell'educazione, sta diventando sempre più rilevante ridefinendo spazi, tempi e modalità di insegnamento-apprendimento. Questa ricerca esamina il punto di vista degli studenti universitari sull'uso dell'intelligenza artificiale nell'istruzione, evidenziandone gli aspetti positivi e il ruolo di guida dell'insegnante per promuovere il benessere cognitivo e sociale.

**Parole chiave:** ChatGPT, educazione, responsabilità, consapevolezza, etica del digitale.

**Abstract:** The role of digital technologies in education is becoming increasingly important for both teaching and learning, affecting attention spans. This research examines university students' views on using artificial intelligence in education, highlighting its positive aspects and the teacher's guiding role to promote cognitive and social well-being.

**Key Words:** ChatGPT, education, responsibility, consciousness, digital ethics.

---

\* Dottoranda in Management for Digital Transformation, Università Niccolò Cusano, edvige.danna@unicusano.it.

Accettato Novembre 2024 - Pubblicato Dicembre 2024.

## *Introduzione*

Il presente lavoro di analisi si presenta come una ricerca esplorativa al fine di indagare quanto sia trasformativo, dal punto di vista cognitivo, il ruolo delle tecnologie a intelligenza artificiale, come Chat GPT, introdotte nell'ambito educativo e nelle pratiche di apprendimento degli studenti universitari.

«La cultura non è altro che il mezzo imprevedibile per arricchire o comunque per dare un brivido di nuova sensibilità alle persone, per ampliare l'ambito della sensibilità» (Ferrarotti, 2019).

Risulta dunque necessario esplicitare che l'educazione è l'ambito su cui puntare al fine di sviluppare livelli di consapevolezza e responsabilità nell'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche; quanto, però, questo utilizzo, introdotto anche nelle pratiche educative, può essere proficuo e amplificatore dei sistemi di apprendimento e insegnamento e quanto invece privi di libertà e autonomia informativa e culturale i discenti.

La demonizzazione dell'introduzione di sistemi a intelligenza artificiale, anche in ambito educativo, non può far altro che creare una cesura nel rapporto tra docente e utente, i quali potrebbero essere parte di un processo di allontanamento e chiusura reciproca. Le nette divergenze generazionali, a causa dei diversi livelli di competenza digitale, rientrano tra le cause di uno scarso apprendimento e di un relativo interesse da parte, appunto, degli studenti, i quali, oggigiorno, possono entrare a contatto con diverse tipologie di informazioni reperite su molteplici piattaforme. Ciò nonostante, lo scopo dell'insegnamento non è simulare atteggiamenti di apprendimento e utilizzare forme dialettiche tipiche del gergo dei nativi digitali, ma contribuire ad una continua commistione tra approcci formativi più tradizionali e approcci che inseriscono sistemi tecnologici innovativi, al fine di abituare i discenti all'analisi critica e all'osservazione di rischi e pericoli, ma

anche vantaggi e opportunità.

I livelli di benessere cognitivo e sociale potrebbero beneficiare di nuovi approcci alle tecnologie di ai generativa, poiché solo un consapevole e proficuo supporto è la strada verso uno sviluppo olistico.

Prima di addentrarsi nell'argomento occorre sottolineare la differenza tra il termine *educazione* e il termine *istruzione*. Nel primo caso si tratta di fare riferimento all'accezione latina del termine *educere*, letteralmente “portare fuori”, far emergere la sensibilità, plasmare il carattere della persona e porre le condizioni per lo sviluppo della personalità. Il secondo termine, *istruzione*, riguarda invece l'acquisizione di elementi di conoscenza. Negli ultimi anni, la cultura emersa e sviluppata dai media digitali pare far leva eccessivamente sull'*istruzione* dove, gli elementi di una conoscenza settoriale, più adatti a assicurare il benessere economico, sembrano essere privilegiati rispetto a momenti di educazione che contribuiscono, invece, a sviluppare la profondità della persona umana, assicurando un maggiore benessere sociale. La disciplina sociologica evidenzia in larga misura come il soggetto umano, a livello formativo, subisca l'influenza della società, delle strutture ambientali, economiche, culturali e linguistiche. Egli è, inoltre, il frutto di interazioni che variano ed evolvono, che sollecitano e stimolano determinate conoscenze e determinate convinzioni.

Fra i cambiamenti sociali che incidono sullo sviluppo mentale, hanno evidentemente un posto preminente quelli inerenti alla digitalizzazione del mondo. La tendenza odierna a categorizzare il mondo in maniera manichea, creando una netta cesura tra il bene e il male, gli oggetti buoni e quelli cattivi, porta a semplificare il problema dell'adozione degli strumenti digitali in ambito educativo, demonizzando spesso la tecnologia a favore di strumenti tradizionali di cui si è perso, secondo alcuni, il valore educativo. Idealizzare oggetti tradizionali come il libro, il quotidiano, il quadro, attribuendo

loro una funzione di sviluppo positivo a scapito degli oggetti digitali, rischia di far perdere la cognizione analitica sulle proprietà positive di sviluppo di una mente che abita il contesto *infosferico*, tratteggiato con precisione da Luciano Floridi (2020)<sup>1</sup>.

Al fine di stabilire quanto la tecnologia sia una ‘cattiva maestra’, così come inizialmente il filosofo Karl Popper (2002) definiva la televisione<sup>2</sup>, il presente lavoro di analisi sperimentale prende in esame le esperienze cognitive e la percezione di utilizzo degli strumenti digitali nel contesto educativo universitario da parte di circa 125 studenti dell’Università Niccolò Cusano. Dall’analisi emerge quanto i livelli di consapevolezza e responsabilità da parte dei nativi digitali risultano maggiori rispetto a quanto si evinca nel dibattito pubblico, spesso focalizzato su rischi e utilizzo scorretto di tali nuove strumentazioni. Ci si è soffermati in modo particolare sullo strumento di intelligenza artificiale creato da OpenAI: ChatGPT, chatbot specializzato nella conversazione con un utente umano, in grado di rispondere a quesiti complessi e di supportare gli studenti nell’attività scolastica.

Lo scopo è invitare a soffermare la riflessione sui limiti e sulle opportunità di utilizzo di tali strumenti, su come sia fondamentale mantenere i livelli di attenzione alti e su quanto sia importante convogliare le energie cognitive su compiti che debbono essere portati a termine da un cervello che ragiona in maniera semantica e non esclusivamente logico-sequenziale. Per fare questo è stato creato dal ricercatore un questionario, utilizzando in prima persona lo strumento di intelligenza artificiale, per poi indicare, nella parte finale dello stesso, che fino a quel momento lo studente

---

<sup>1</sup> Luciano Floridi delinea il concetto di infosfera nei suoi volumi *La quarta rivoluzione: come l'infosfera sta trasformando il mondo* (2017) e *Pensare l'infosfera: la filosofia come design concettuale* (2020), dove infosfera è lo spazio costituito da tutte le informazioni elaborate dalle tecnologie digitali e da oggetti analogici che convivono e interagiscono in uno stesso contesto sociale.

<sup>2</sup> Karl Popper, (2002), *Cattiva maestra televisione*, Venezia: Marsilio.

aveva risposto a domande non create da una mente umana, bensì da ChatGPT. Il cambio di linguaggio che avviene sul finale dell'intervista è evidente e gli intervistati si ritrovano costretti a riflettere su quanto possa essere complesso distinguere attività umane da attività svolte da sistemi di intelligenza artificiale; per questo risulta importante, non solo allertare sui rischi, sui modi e sui tempi di utilizzo delle tecnologie, ma anche far lavorare in prima persona gli utenti, al fine di comprendere che la tecnologia è un utile supporto, se non le si fa ricoprire il ruolo di meccanico sostituto.

## 1. Framework teorico

L'attività educativa ha una complessità che il contesto tecnologico, improntato su tempi celeri e su modelli utilitaristici, tende a ridurre. Il termine educazione, infatti racchiude al suo interno quattro momenti che lo definiscono:

1. l'apprendere a sapere;
2. l'apprendere a fare;
3. l'apprendere a vivere con gli altri;
4. l'apprendere a essere.

Queste quattro tensioni concettuali a cui il sistema educativo deve fare riferimento sono state elencate da Stefano Martelli nel suo volume *Sociologia dei processi culturali*. Appare dunque chiaro che gli strumenti che si andranno ad utilizzare durante le attività educative influenzeranno e modificheranno questi quattro tratti riguardanti la persona umana. Le nuove tecnologie influenzano non solo il modo in cui si delinea l'attività comunicativa, ma anche il modo in cui si sviluppa il pensiero e la decodifica del mondo in un contesto di iperstimolazione informativa continua. Resta da chiarire se questo tipo di decodifica informativa contemporanea sia forse legato al gesto che la tecnologia informativa

invita a compiere, ovvero il cosiddetto “scroll”. La conoscenza e il contatto con una serie di contenuti informativi che avviene online, per la precisione attraverso l'utilizzo di un supporto touchscreen come lo smartphone, diventa una conoscenza rapida, legata a quel tipo di gestualità e di conseguenza ne sovviene che resti superficiale. Pertanto, proprio questa modalità meccanica di costruzione del mezzo tecnologico, incentiva una visione delle informazioni veloce, rapida e l'immediatezza e l'appeal tattile sensoriale dello scroll, porta gli utenti a non soffermarsi. Diventa una vera e propria *conoscenza da scroll*. Dunque, la domanda su cui occorre indagare è quanto si è influenzati da quella tecnologia che, costruita in una determinata maniera, invita a una rapidità gestuale che si traduce in una rapidità cognitiva, superficiale. Quanto spazio vi è ancora per una personale autonomia cognitiva? Se si opta per l'inserimento di questo tipo di tecnologia con il supporto di sistemi ad intelligenza artificiale, anche in ambito educativo, si dovrà valutare quanto aumentare le informazioni a disposizione e i dettagli su un determinato argomento; si potrà aiutare gli studenti a utilizzare nuove funzioni della tecnologia e nuove modalità di svolgimento di progetti, si potrà replicare la logica di apertura, condivisione e co-creazione connaturata negli strumenti digitali, ma occorrerà altresì investire tempo ed energia a osservare sul campo quelli che sono gli utilizzi non etici e irresponsabili della tecnologia, andando così a sviluppare i livelli di consapevolezza dei discenti. Tra gli autori che si sono maggiormente spesi ad indagare il cambiamento cognitivo apportato dalle tecnologie emerge il sociologo Franco Ferrarotti che così descrive il contesto contemporaneo:

«In questa società prevale il momento della fretta, della velocità, ma soprattutto prevale la pragmatizzazione di ogni atto e di ogni pensiero. Prevale il momento del tornaconto» (Ferrarotti, 2000)<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Claudio Tognonato, (2003), *Tornando a casa. Conversazioni con Franco Ferrarotti*. 1990-2002, Roma: Edizioni Associate.

Secondo il sociologo italiano è infatti necessario ritornare a ciò che gli antichi greci chiamavano “momento della contemplazione”, il *pensare involontario*, da lui così definito, è un modo di soffermarsi senza rifarsi a pensieri preconfezionati, utilitaristicamente direzionali, pensare senza scopo. Ferrarotti dice “imparare a muoversi stando fermi”. Non tutto il pensare deve essere giustificabile, il pensare e il pensiero è un’operazione umana che si giustifica da sé, vale perché c’è. Ciò che ha un valore vale perché esiste e non perché ha uno scopo, non perché ha un interesse da soddisfare. È questo il frame filosofico da cui partire per direzionare l’attività educativa che vuole adottare una tecnologia a scopo non solo didattico per la costruzione della conoscenza, ma a scopo, appunto, anche educativo per la costruzione della persona. Ferrarotti continua dicendo che «l’uomo deve tornare a comprendere di essere intelligente nel senso latino del termine, composto di *inter-* e *lègere*: “leggere dentro”, ciò significa che è un fatto di coscienza propriamente umana, non artificiale».

L’eccesso di informazioni e di stimoli porta alla deconcentrazione, appare necessario dunque bilanciare la tecnologia con l’inclusione dei valori ed è insistendo sull’istituzione scolastica che si può ottenere un cambiamento di paradigma.

Il nuovo modo di comunicare sta rivoluzionando le modalità di apprendimento e di elaborazione dei saperi. La tesi di Martelli, secondo cui la rivoluzione digitale modifica il processo di socializzazione, in quanto crea le pre-condizioni strutturali per l’emergere della personalizzazione della comunicazione e dell’apprendimento, determina un indebolimento delle principali agenzie educative come famiglia, scuola, chiesa, accrescendo così la tendenza del soggetto a “farsi da sé”. Questi, infatti, approfitta dell’abbondante offerta informativa e formativa proveniente dai molteplici flussi comunicativi per selezionare le informazioni più confacenti alla sua persona e scarta, o non riesce a reperire, le

nozioni che non sono in linea con le sue credenze (Martelli, 1999). Vi è una selezione valoriale che implica anche una selezione informativa, l'Università deve dunque inserirsi in questo contesto al fine di direzionare valori e contenuti culturali e il supporto della tecnologia deve essere utile per portare a termine questo tipo di prerogativa. La psicologia può aiutare a incentivare questo meccanismo, pertanto lo studio dei lavori di Umberto Galimberti chiarificano che, a partire da Freud, lo sviluppo umano avviene nei primi sei anni di vita, durante i quali si formano definitivamente le mappe cognitive e le mappe emotive; in sintesi il modo di conoscere e il taglio che si dà alla conoscenza lo si decide a quell'età. La risonanza emotiva che avvertono di fronte agli eventi del mondo è la risonanza che avvertono di fronte ai loro comportamenti; ciò significa che è possibile compiere un atto immondo, immorale e perseguitabile legalmente, ma non provare niente e non sentirsi consapevole della gravità del gesto. Ciò dimostra come questo lassismo sentimentale sia determinato anche dal contesto educativo nel quale i bambini e poi gli adulti sono inseriti. Occorre evidenziare con cura rischi e responsabilità di un'educazione che affianca il discente che oggi entra a contatto continuamente con immagini macabre, terrificante e che comunque continua a pretendere un utilizzo spasmodico e quotidiano della tecnologia, la quale va governata ed esplicitata concettualmente per farne comprendere, appunto, rischi e opportunità.

Kant diceva che il bene e il male possono anche non essere definiti, in quanto ciascuno li sente (*fühlen*) individualmente, li sente naturalmente da sé. Oggi invece sembra perdersi questa capacità di sentire emotivamente le sensazioni che provano gli altri, una sorta di psico-apatia che, secondo gli psicologi, è danneggiata dalla mancanza di cura avuta durante i primi sei anni di vita, fondamentali per la formazione delle mappe emotive. Il fulcro di una società civile sono le nuove generazioni che poi andranno a

costituirla. Ogni bambino va dunque osservato, curato e valorizzato per qualsiasi progresso di cui è protagonista durante la crescita: questo significa educare.

«Le stanze sono piene di giocattoli che stanno al posto di tutte le parole mancate», così commenta Galimberti la situazione drammatica delle nuove leve contemporanee. Questa pratica consumistica del regalare porta a un altro grave disastro nei bambini: l'estinzione del desiderio con la conseguente apatia della curiosità. Il sistema educativo deve dunque intervenire per modificare tale tendenza. Tutti i giocattoli che vengono regalati sono utilizzati per poco tempo e poi scartati, riposti in un angolo della stanza e dimenticati per sempre e ciò accade perché non sono stati desiderati. Allo stesso modo avviene per le nozioni culturali. Il desiderio è una struttura della mancanza, si desidera quello che non si possiede; perciò, bisogna incrementare il desiderio nei bambini attraverso la mancanza. Se la tecnologia mette a disposizione qualsiasi informazione, decade la volontà di ricercare, di essere curiosi a scoprire nuove informazioni, pertanto è necessario insistere per sviluppare un sistema educativo che sì utilizzi il digitale, ma che altresì bilanci questa entrata nella didattica al fine di tenere viva la stimolazione culturale dei discenti. Come la mancanza di giochi, faceva scaturire nei bambini l'inventiva, così la difficoltà di reperimento delle informazioni, può far scaturire la volontà di ricerca individuale; per creare il terreno dell'invenzione bisogna permettere ai bambini di annoiarsi, in modo che comincino ad ingegnarsi con la fantasia e ad esercitare la creatività. Un'eccessiva esposizione alla tecnologia non è dannosa in sé, è dannosa in quanto non consente questo processo qui sopra esplicitato. La noia, in quanto situazione pesante e deprimente, porta qualsiasi creatura a utilizzare ciò che ha a disposizione, affinare capacità e abilità per poter trovare una soluzione a questo stato così stazionario. Il silenzio è fondamentale per pensare e se

non si concedono spazi di silenzio non si può trovare il tempo e il modo di elaborare dei pensieri.

Il filosofo greco Platone considerava l'apertura della mente come un passaggio successivo all' "apertura del cuore". Educare significa in primis far sull'emotività, sulla fascinazione dei contenuti, trovare punti di collegamento fra gli interessi e i concetti da trasmettere e gli interessi e i concetti cari agli studenti. La tecnologia grazie alla mole di risorse che mette a disposizione può essere uno strumento per la verifica delle idee che vengono tramandate dai libri, dalla cultura; dovrebbe insistere sull'operazione che compie la filosofia, ossia osservare criticamente i pensieri, le opinioni e i pregiudizi precostituiti. Questi ultimi, non vuol dire che siano sbagliati, essi, in ogni caso, permettono di orientarsi nel mondo, di costruire la propria identità, ma col tempo vanno ricalibrati, messi sotto giudizio, rivalidati. Le abitudini mentali tranquillizzano, evitano agli esseri umani di pensare, di compiere questa operazione che è molto faticosa, ma allo stesso tempo atrofizzano il cervello e escludono a priori possibilità che potrebbero essere rivoluzionarie e innovative.

«La tolleranza è ipotizzare che tu possa avere un gradiente di verità superiore al mio, per cui io ti ascolto e sono disposto a mettere in discussione le mie credenze. Ti ascolto con la possibilità di sapere cose che io non so e di imparare cose che io non so e attraverso il dialogo ci si arricchisce reciprocamente» (Galimberti, 2022).

Il sistema educativo ha quindi un compito molto importante, deve contribuire a rendere chiara la specificità di ogni singola intelligenza. Nell'epoca contemporanea pare esserci il predominio dell'intelligenza logico-matematica; esistono però altre intelligenze fondamentali per lo sviluppo della specie umana:

- l'intelligenza intuitiva che è irrazionale, cioè avere l'intuizione di come andranno cose, prevedere;

- l'intelligenza sentimentale in quanto il sentimento è una facoltà cognitiva e provando dei sentimenti sei in grado di conoscere più a fondo. È necessario insegnare la risonanza emotiva dei propri comportamenti.

I sentimenti non sono innati, l'uomo possiede le pulsioni e le emozioni che sono in parte naturali e in parte culturali; i sentimenti invece si imparano e rientrano tra gli elementi culturali di un popolo e di un Paese.

Neil Postman osserva come la qualità del pensiero emergente nell'ambiente verbale o semantico sia controllata dalla struttura del linguaggio e di conseguenza, oggi, dalla struttura dei media. I media estendono e amplificano i sensi, isolando alcuni aspetti della realtà ed enfatizzandone altri, con distorsioni spaziali e temporali, chiedendo certi comportamenti al corpo e ai sensi, incoraggiando a pensare in certe direzioni e non in altre, incentivando certe forme di relazione ed escludendone altre. È bene ricordare sempre che i media guidano il comportamento, influenzando la forma dell'ambiente e la conoscenza emergente<sup>4</sup>. La conoscenza è dunque un insieme organizzato di dati, informazioni, relazioni spaziali e temporali tra dati e informazioni, interpretate secondo metodi più o meno razionali, taciti o esplicativi, in grado di sostenere la decisione e l'azione. Gli ambienti mediatici possono dunque aiutare a generare un dinamismo nella conoscenza, tale da indurre le persone a vedere sempre nuove possibilità oppure possono favorire la chiusura in nicchie conservatrici.

Quale può essere allora il giusto modo di approcciarsi alla conoscenza e come poter sviluppare questa in una maniera che sia produttiva e arricchente? Edgar Morin nel suo volume *La sfida della complessità* evidenzia gli elementi che la conoscenza del nuovo millennio deve tenere in considerazione per approcciarsi in maniera

---

<sup>4</sup> Neil Postman, (2019), *Ecologia dei media. La scuola come contropotere*, Roma: Armando Editore.

innovativa al mondo<sup>5</sup>.

La relatività delle conoscenze assodate, tipiche dell'età moderna, lascia spazio alla consapevolezza di una incapacità di ragionare per leggi assolute e deterministiche. Le critiche ai sistemi teorici moderni sono le seguenti:

1. *Critica al riduzionismo*, in quanto normale approccio adottato per affrontare una situazione complessa; ciò si dimostra però inadeguato e insufficiente, poiché in un sistema contemporaneo complesso ciò che funziona per un singolo elemento, non è detto che funzioni per l'intero sistema.
2. *Critica al causalismo deterministico*, poiché si evincono relazioni bi-direzionali di condizionamento reciproco basato sull'incertezza.
3. *Critica alla razionalità assoluta*, in quanto impossibilità nel conoscere l'impatto delle decisioni. Herbert Simon promosse il concetto di soggetti a razionalità limitata e l'accontentarsi di soluzioni soddisfacenti, non ottimali.
4. *Critica all'approccio lineare* cfr. La linea personaggio di Osvaldo Cavandoli.

La logica digitale della rete, ipertestuale, fa comprendere che è invece necessario adottare un approccio reticolare.

È Edgar Morin, ancora una volta, all'interno del volume *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*, a delineare una regressione della conoscenza, a causa delle continue specializzazioni, richieste per esempio dal mercato, che frammentano i contesti, le globalità e le complessità. Ciò porta la mente a non avere la percezione del globale, con il conseguente indebolimento della responsabilità, in quanto ciascuno tende ad essere responsabile solo del proprio compito specializzato. È necessario, pertanto, sostituire

---

<sup>5</sup> Edgar Morin, (2017), *La sfida della complessità*, Milano: Le Lettere.

un pensiero che separa e riduce con un pensiero che distingue e collega.

## *2. Metodologia*

La metodologia utilizzata per l'analisi esplorativa è di tipo quantitativo, la somministrazione di un questionario suddiviso in 4 sezioni con valore trasformativo. Lo scopo dell'indagine è infatti quella di far riflettere lo studente, che entra in contatto con lo strumento di analisi, il questionario appunto, sui modi di utilizzo della tecnologia e sui suoi livelli di responsabilità e consapevolezza.

La prima sezione è dedicata ai dati anagrafici strutturali, si è scelto un campione ampio dal punto di vista dell'età, poiché si voleva indagare quanto il livello di "ansia da tecnologia" dipendesse proprio dall'età e della frequenza di utilizzo degli strumenti. Il retroterra educativo è vario, hanno partecipato studenti di comunicazione, economia, giurisprudenza, ingegneria e scienze politiche, al fine di riscontrare una diversa percezione di utilizzo determinata anche dal livello culturale e dalle peculiarità formative.

La seconda sezione riguarda l'esperienza di utilizzo del mezzo e presenta 12 domanda tra chiuse e aperte, per valutare in quali momenti formativi lo studente richiede il supporto tecnologico.

La terza sezione si suddivide in 6 domande e verte sul valore etico della tecnologia, andando a richiedere agli studenti quale tipo di attenzione e cura venisse posta nella scelta e nell'interazione con una determinata tecnologia. Quanto contassero i valori di privacy, equità, governance, trasparenza durante uno scambio interattivo fra discente e strumento tecnologico.

La quarta e ultima sezione è sulla consapevolezza; in questa parte del questionario viene infatti rivelato agli studenti che tutte le domande precedenti erano opera di un sistema di intelligenza

artificiale che ha elaborato il lavoro sulla base di precise indicazioni da parte del ricercatore. Le 9 domande di questa sezione invitano alla riflessione sull'autonomia dell'essere umano, si richiede infatti quanto gli studenti siano rimasti turbati dalla scoperta di un lavoro fatto da Chat GPT e quanto questo possa influire sul loro livello di consapevolezza e responsabilità durante qualsiasi tipo di rapporto col mezzo digitale.

Il percorso di indagini, dunque, prevede un cambiamento di attenzione sulla tematica centrale di indagine, ovvero l'inserimento di tecnologie a intelligenza artificiale nelle attività umane, in particolare nelle attività di insegnamento e apprendimento. L'educazione, se supportata dal mezzo digitale, deve prevedere metodi e modi di inserimento e altresì informare gli studenti sul valore etico di utilizzo delle tecnologie; prepararli dunque a equilibrare i loro cambiamenti cognitivi dati dalla tecnologia nell'epoca contemporanea.

### *3. La formazione universitaria a confronto con le nuove identità digitali*

L'integrazione dei saperi sembra essere una delle nuove prerogative dell'insegnamento contemporaneo che sposa bene la logica sottostante gli spazi del digitale, dove, appunto prevalgono le istanze dell'apertura e le modalità del collegare e dell'intrecciare. È venuta alla luce una logica di pensiero diversa da quella che per molto tempo veniva considerata dominante ed esclusiva. Da una parte la logica della chiusura, dall'altra quella dell'apertura; da un lato la logica della profondità, dall'altro quella della superficie. L'approccio epistemologico e antropologico adottato da Morin permette di assumere i dati di ignoranza e di mistero come costitutivi dell'attività stessa del conoscere e di abbracciare una logica non

demonizzante dell'utilizzo di strumentazione digitale in ambito educativo.

Il processo di formazione delle personalità nate nel contesto digitale ha tre esiti secondo lo studioso Stefano Martelli:

- a) *l'auto-socializzazione* come formazione consapevole e continua che il soggetto attua, volgendo al meglio le opportunità offerte dai new media. Si genera così un'identità aperta e capace di muoversi con abilità nel *mare magnum* di informazioni e conoscenze reperite online. Le precondizioni che occorrono al soggetto per questo tipo di processo risiedono nella disponibilità di risorse e nella capacità di trarre profitto dall'opulenza comunicativa esistente, è necessario infatti che il soggetto attui delle selezioni di senso tali da rendere la propria identità una struttura armonica pur nella flessibilità;
- b) *l'etero-socializzazione* dove il soggetto risulta etero-diretto dall'industria culturale, si pensi all'omologazione indotta dai messaggi pubblicitari, talora rinforzata o anche distorta dai piccoli gruppi "neo-tribali" che emergono nella post-modernità (fan musicali, tifosi ultras ecc.);
- c) l'ultimo esito è il più frequente, la *bassa definizione della personalità*, che dà luogo ad una identità debolmente strutturata. Il soggetto appare qui in grado di muoversi agevolmente tra i molti linguaggi ed esperienze, tuttavia risulta scarsamente capace di approfondimenti, perché frutto di un assemblaggio casuale di informazioni, messaggi e modelli di comportamento disomogenei.

Il soggetto in età evolutiva effettua dunque selezioni, al fine di costruire la propria identità sociale basandosi su quanto gli pare più utile. Seleziona sulla base di criteri economici e di mercato che gli vengono inculcati dal contesto. Nella difficile impresa di divenire "persona", dunque il soggetto si ispira a frammenti di immagini

poiché non dispone più di un unico modello educativo, bensì ne ha fin troppi. Nell'esporsi a questo o a quel messaggio segue la moda, le sensazioni piacevoli, le impressioni momentanee.

Ciò che il sistema universitario dovrebbe riuscire ad arginare è la convinzione che il sapere non valga per sé, ma per i risultati cui esso consente di giungere. Di qui il paradosso: come si può acquisire un sapere se non si sa a che cosa esso possa servire, né si sa chi si vuole diventare? L'indeterminatezza dell'avvenire porta a una paralisi nell'agire. “Ogni esistenza è anche una sfida alla saggezza del mondo”, si potrebbe fare un ulteriore passo avanti con questa affermazione e sostituire al termine saggezza, che pare essere stata accantonata dal mondo utilitario, il termine razionalità, caro all'epoca digitale contemporanea. Gli studenti devono poter avere gli strumenti per sfidare gli algoritmi e i principi della tecnica portando avanti una propria saggezza, la saggezza più intima del quotidiano, di quel collegamento distratto, ma intriso di significato col mondo naturale. Trovare negli elementi primordiali le risposte innovative a un mondo che apparecchia di risposte preconfezionate. Ritornare alle origini dello stupore, del disinteresse che immediatamente genera interesse, perché inaspettato.

### *3.1 Il ruolo di un'educazione al digitale*

Tali direttive, se seguite con cura e attenzione, potrebbero essere efficaci per direzionare e incorporare nei processi di apprendimento la cosiddetta “didattica informale”, quella forma auto educativa che si alimenta con una serie di contenuti trovati online.

Qual è dunque l'incidenza delle nuove tecnologie dell'informazione sulla natura del sapere? Secondo le osservazioni critiche di Martelli sono tre gli elementi su cui soffermarsi:

- a) la radicale esteriorizzazione del sapere rispetto al sapiente, e la possibilità del primo di essere prodotto, venduto e

- scambiato da qualsiasi persona competente o presunta tale:
- b) la sempre maggiore connessione del sapere col potere, e quindi l'aprirsi di una nuova competizione per dominare l'informazione quale risorsa e campo strategico (militare, industriale, commerciale). Si pensi per esempio al caso Google ampiamente trattato nel testo *Il capitalismo della sorveglianza* di Shoshana Zuboff.

Sul piano dei processi formativi questa tendenza generale alla *soggettivazione* ed alla *distanziazione* delle istituzioni tipica della modernità sta portando all'investimento per le tecnologie del ruolo di relazionamento sociale “a distanza”, andando ad intercettare l'interesse dei soggetti nel guadagnare spazi di in-determinazione, ovvero di libertà e di creatività. I sistemi formativi oggi sono dunque messi nella necessità di ripensarsi profondamente.

Il pedagogista Roberto Maragliano ha evidenziato nel dettaglio i criteri di utilizzazione delle tecnologie educative:

- a) uso efficientistico, secondo cui le tecnologie consentono una programmazione delle funzioni di insegnamento con una drastica riduzione dei tempi di apprendimento (minimizzazione dei tempi) e una comunicazione quantitativamente funzionale degli elementi di istruzione (ottimizzazione delle quantità);
- b) uso critico, il quale presuppone una progettazione educativa con la predisposizione di programmi per supporti tecnologici. La diretta conseguenza è una valutazione dei contesti educativi in vista della loro trasformazione per la realizzazione di un nuovo equilibrio individuo-ambiente, andando sempre più nella direzione di un insegnamento individualizzato (Maragliano, 1978: 4)<sup>6</sup>.

Oggi il ripensamento dell'educazione supportata dal digitale

---

<sup>6</sup> Roberto Maragliano, (1978), *La valutazione della scuola di base*, Roma: Editori Riuniti.

permette di ripensare, altresì, il ritmo didattico dello studente, rendendo efficiente e puntale la somministrazione dei contenuti educativi lo studente ha più tempo per lo studio individuale, ma anche per l'approfondimento e per la ricerca delle sue particolari attitudini ed interessi, lasciandolo così più in libertà di scegliere chi vuole essere e chi vuole diventare. L'alimentazione della creatività può essere sancita da un ampio uso tecnologico che permette all'utente-studente non solo di avere più tempo, ma di ripensare concettualmente ciò che prima veniva frutto in maniera tradizionale.

Quando si parla di tecnologie educative si fa riferimento sia alle mere strumentazioni o supporti materiali tecnologici, sia agli elementi di conoscenza che permettono di far funzionare tali apparecchiature e di trasmettere con esse i contenuti.

L'istruzione programmata si fonda su due diversi apporti teorici:

- I. la teoria dell'informazione;
- II. la psicologia dell'apprendimento.

Nel primo contesto teorico si fa riferimento all'ingegneria della comunicazione, con un "trasmittente", un "ricevente" e un "canale". Il trasmittente fornisce l'informazione adattandola alle condizioni in cui si stabilisce il processo (la "codificazione"). Il ricevente è il destinatario dell'informazione e procede a un'operazione di "decodifica". Il canale non restituisce mai in uscita in forma identica gli elementi di informazione ricevuti in entrata, è soggetto cioè a una serie di disturbi che possono alterare o celare parte dell'informazione (il "rumore"). Successivamente appare chiaro il ruolo della psicologia che si occupa di controllare le modificazioni del comportamento nel destinatario, in altre parole il suo apprendimento.

## *4. Intelligenza artificiale al servizio dello studente universitario o viceversa?*

### *Risultati*

L'intelligenza artificiale impara da ciò che sa e può cambiare di volta in volta il modo in cui risponde a un quesito e funziona meglio se recepisce sempre più dati.

Come fare però a controllare queste intelligenze?

L'apprendimento spontaneo permette di estrarre informazioni dal mondo e dal contesto per fare altre cose, tale procedimento è la base dell'intelligenza umana. Si è scoperto che anche la rete scomponete l'immagine in forme e linee come fa il cervello umano, ma le intelligenze artificiali non sanno dare un senso a quello che fanno.

Per la maggior parte delle persone stare in rete significa avere Windows come sistema operativo, cercare su Google, comprare su Amazon, lavorare o divertirsi in spazi commerciali. Significa quindi agire dentro grandi piattaforme proprietarie, fondate sulla profilazione degli utenti, ovvero sull'acquisizione di dati anagrafici e sul trattamento algoritmico dei comportamenti a fini di profitto. Diventa allora sempre più importante esserne consapevoli e, se è vero che le studentesse e gli studenti arrivano alla secondaria già profilati in Google perché sono attivi sui social e vivono su YouTube, la scuola deve essere chiara sulle caratteristiche dell'ambiente che propone e su quali siano le tecnologie che adotta. Oltre agli strumenti di intelligenza artificiale, come Chat GPT, esistono anche altre possibilità tecnologiche di apprendimento e insegnamento, legate per esempio all'educazione aperta: i cosiddetti MOOC (Massive Open Online Courses). Si tratta di format educativi con cui le università del mondo forniscono corsi in maniera gratuita, ideati con tutta una serie di accortezze specifiche per la tutela e l'inclusione di tutti gli studenti.

La recente massiva distribuzione di sistemi di intelligenza

artificiale come ChatGPT ha infatti messo i docenti di fronte al problema di veridicità di un “prodotto” fornito dallo studente. Tale fenomeno non è nuovo nel mondo della scuola, gli studenti da sempre si ingegnano nella ricerca di escamotage per copiare o per essere esonerati dallo svolgimento di compiti. In questo caso appare però più complesso distinguere la peculiarità umana da quella artificiale. Occorre però adottare un punto di vista nuovo sul fenomeno della “copiaatura” mai prima di oggi testato in questa modalità. Il discente che si interfaccia con un sistema di intelligenza artificiale deve comunque avere delle conoscenze di base per poter fare una richiesta specifica a ChatGPT e deve poter istruire lo strumento al fine di ottenere la risposta più completa e corretta. Ciò di fatto implica un lavoro cognitivo anche da parte di colui che vorrebbe copiare. Inoltre, non è affatto detto che chi si avvale di questi strumenti voglia farlo in mala fede; a seguito dell’analisi delle risposte al questionario sull’esperienza e la percezione delle nuove tecnologie, emerge che l’utilizzo avviene maggiormente per: la comprensione di concetti complessi, la creazione di riassunti e la generazione di idee. Cosa ci fa riscontrare questa prima risposta? Innanzitutto, che uno dei problemi fondamentali emersi nel nuovo millennio è la gestione del tempo. L’estrema velocità con cui viene richiesto il completamento di qualche task e l’enorme quantità di attività da svolgere quotidianamente pare non lasciare tempo per occuparsi di compiti che richiedono concentrazione e minuti preziosi di silenzio. Il tempo, inoltre, scorre velocemente quando ci si sofferma sui social e si perde di vista la nozione dello stesso. Per ciò che concerne la generazione di idee il problema merita una riflessione accurata. La psicologia e gli esperti di marketing e campagne pubblicitarie dicono che le idee migliori si hanno sviluppando il cosiddetto “pensiero laterale”, quando cioè si è impegnati in altre attività, non appartenenti alla routine quotidiana, magari in spazi aperti e con la mente vuota. Ciò che accade, se l’adozione delle tecnologie e del loro utilizzo è

massiccia, è l'acuirsi di una vita sedentaria, conforme a standard omologatori che priva il confronto con mondi e contenuti non in linea con i propri gusti. Una logica questa che atrofizza il libero pensiero e la creatività.

Il concetto di mancanza di tempo emerge anche nelle risposte aperte al quesito “Quali aspetti specifici delle tue attività credi siano migliorati grazie all’uso della tecnologia?” per esempio:

- risposte immediate più complete;
- la velocità di ricerca di informazioni;
- raccolta informazioni veloci nello svolgimento lavoro;
- velocità di analisi dei dati;
- tempi di concentrazione;
- la ricerca è velocizzata;
- velocità nella spiegazione nell'apprendere concetti difficili;
- risparmio in termini di tempo, essenziali per chi ha famiglia e lavoro;
- accesso ai materiali ed a qualsiasi informazione durante l'arco di una giornata;
- velocizza dei processi che a volte, non per mancanza di idee, sono molto più rallentati;
- il tempo, la quantità di idee che riesco a elaborare e il modo in cui mi esprimo;
- comunicare rapidamente; porta allo sviluppo di capacità cognitive differenti; implementa alcune forme di apprendimento e di memoria;
- velocità;
- la rapidità di ricerca;
- riesco ad ottimizzare i tempi;
- processi di lavoro più veloci. Maggiore capacità di andare nello specifico;
- velocità di ricerca;

- la tecnologia velocizza enormemente i processi meno creativi e ripetitivi, riduce fortemente il margine di errore e permette una rapidissima acquisizione delle informazioni e la conservazione di dati in supporto alla memoria naturale, che in tal mondo ne risulta estesa.

I concetti di risparmio del tempo e del supporto alla creatività appaiono molte volte nel corso del questionario, ma nel momento in cui il ricercatore palesa la sua presenza e svela l'identità di colui che aveva formulato le precedenti domande (ChatGPT) pare accadere qualcosa di diverso. Il 62,8% non si era accorto che le domande fossero state create da un sistema di intelligenza artificiale, il 21,5% aveva avuto qualche dubbio e il restante 15,7% se ne era accorto. Procedendo nell'analisi, dopo un focus sui livelli di responsabilità e consapevolezza riguardanti i principi etici, è interessante soffermarsi sulle ultime domande del questionario, che si prefiggeva il compito di essere un percorso di riflessione per lo studente. Alla domanda "Pensi che valga la pena impiegare più tempo ed energia cognitiva per realizzare un lavoro o un progetto che sia solamente "umano"? il 63,3% ha risposto "Sì" e solo il 17,5% ha risposto "No". Alla domanda successiva "Credi che abbia senso organizzare una migliore gestione del tempo e delle attività al fine di non ricorrere all'uso di tali strumenti AI?" il 50% ha risposto "Sì", il 17,5% ha risposto "No" e il restante 32,5% risponde "Talvolta". Infine, il 90% del campione ha risposto in maniera affermativa al quesito "Ogni volta che vorrai ricorrere all'uso di strumenti di AI rifletterai sul fatto che questi possano supportarti, ma non sostituirti?" e il 71,3% contro il 28,7% ha trovato utile il questionario al fine di riflettere in maniera consapevole su opportunità e rischi degli innovativi strumenti tecnologici. Ciò che si evince da questi dati è il cambio di prospettiva sul concetto di tempo e creatività, inizialmente si richiedeva alla tecnologia un risparmio e un supporto adeguato, successivamente invece, dopo essere stati "vittime" di un gioco cognitivo che ha fatto

vacillare sulla veridicità delle fonti e dei soggetti autori delle informazioni, si riflette sul fatto che forse occorre ritornare a soffermarsi sulle cose, a prendersi il tempo ritagliandosi spazi di riflessione e attenzione, nonostante questo procedimento richiede maggiore impegno e sforzo cognitivo.

#### 4.1 Un nuovo utente-studente

La sociologia ribadisce più volte nelle sue analisi che la costruzione del soggetto non possa prescindere dal suo contesto storico; Nei *Cinque scenari per il 2000* Franco Ferrarotti parlava di un individualismo “socialmente orientato”, tipico di un individualismo di gruppo, che canta in gruppo, che fa l’amore in gruppo, che si veste secondo i canoni del gruppo, che legge in gruppo, studia in gruppo – quando studia, quando legge –, addirittura si potrebbe dire che riflette in gruppo. Si pensi per esempio ai grandi raduni rock, alla musica dei giovani di oggi spesso coautrice di nuove forme di trasgressione o al fenomeno sportivo, soprattutto il calcio

Quando bisogna rivolgersi a degli studenti inseriti nel contesto digitale è necessario interrogarsi su chi sono, da dove vengono e dove vogliono andare. Già nel testo *L'avvenire delle nostre scuole di Nietzsche*, emerge la difficoltà del sistema educativo di rispondere alle esigenze dei giovani in maniera pertinente e tempestiva. Evidentemente tutti gli istituti scolastici sono contraddizioni in termini, non insegnano a pensare, insegnano un pensiero già collaudato. Non fanno fare esercizi di ragione, non fanno fare esperienza, anzi, tengono lontani dall’esperienza, non premiano l’originalità, premiano la ripetizione. Questo significa soffocare l’unicità del singolo individuo, impedire che la sua vocazione primigenia venga alla luce. I nativi digitali e gli studenti universitari di questo secolo sono nati e cresciuti con una predominanza delle immagini, dell’audiovisivo e della decodifica ipertestuale, non si può

non tenere conto di questa forma mentis tipica della cultura digitale quando si fa educazione. L'insegnamento non deve assecondare, ma è necessario che riesca ad empatizzare al fine di non perdere rispetto e fiducia dai suoi discepoli.

Ferrarotti in un estratto del suo racconto di vita pone l'accento sul pensiero involontario che riassume la difficoltà di pensare senza filtri di oggi:

Perché per me la possibilità di pensare è legata alla riscoperta e alla valorizzazione – e addirittura al rispetto – dell'essenziale involontarietà del pensiero. Perché i nostri pensieri oggi sono tutti progettuali, sono tutti finalizzati ad uno scopo, sono utilitari, sono anche qui – in radice almeno – mercificati, addirittura quando siamo lasciati liberi di pensare, anche nella più grande libertà rispetto agli interessi costituiti, non sappiamo più utilizzare né valerci di questa libertà, di questa indeterminazione, anzi ci fa paura e corriamo come pazzi alla ricerca di qualcuno che ci associa, di qualcuno che ci assuma, di qualche interesse che ci paghi, non perché abbiamo bisogno, abbiamo solo bisogno di un padrone. Questo è un aspetto del mondo mercificato che mi colpisce molto (Ferrarotti 2000: 155).

## *Conclusioni*

La maggior parte del corpo docente universitario concorda sull'importanza di dover gestire la tecnologia, senza demonizzarla e senza descrivere le menti dei nuovi allievi come alienate da un eccessivo uso di questi strumenti. L'educazione deve concorrere al fianco degli studenti per cooperare a una formazione virtuosa e capace di sfruttare al meglio il digitale. Nascono nuovi contenuti educativi insieme a nuovi modi di pensare, di collegare le informazioni e di promuoverle in rete. L'introduzione di sistemi di intelligenza artificiale (IA) nella didattica può offrire molti benefici per l'apprendimento degli studenti. Tra questi emerge la personaliz-

zazione dell'apprendimento con un conseguente adattamento ai bisogni individuali. I sistemi di IA possono analizzare i punti di forza, le debolezze e lo stile di apprendimento di ogni studente per creare percorsi educativi personalizzati. Inoltre, vi è la possibilità di ottenere feedback in tempo reale: suggerimenti e correzioni immediate. Un altro aspetto da considerare è l'accessibilità e l'inclusione. L'IA può, infatti, includere strumenti come lettori di testo, traduttori e assistenti vocali che facilitano l'apprendimento per chi ha difficoltà linguistiche o cognitive. Le piattaforme basate su IA possono essere sempre disponibili, consentendo agli studenti di imparare al proprio ritmo e secondo i propri orari. Si riconosce, in aggiunta, uno sviluppo dei momenti di coinvolgimento grazie all'interattività offerta dai giochi educativi, simulazioni e realtà aumentata, che possono rendere l'apprendimento più interessante e stimolante. La selezione di ulteriori obiettivi personalizzati permette che gli stessi siano raggiunti da ogni studente, aumentando la loro motivazione.

La preparazione al mondo digitale può, pertanto, avvenire grazie ad una familiarizzazione con tecnologie avanzate, sviluppando competenze digitali e di *problem solving* che saranno cruciali nel mercato del lavoro. La collaborazione con l'IA risulta essere una skill sempre più richiesta.

In conclusione, vi è molta fiducia verso la tecnologia da parte dei giovani, ma resta comunque il pensiero di doversi tutelare e di non perdere il proprio primato di esseri umani, non delegando qualsiasi azione a strumenti di intelligenza artificiale.

Il Direttore dell'Osservatorio Eurispes sulle Politiche Educative, Mario Caligiuri afferma che:

Nella società la conoscenza rappresenta il settore decisivo del progresso e dell'innovazione, per cui l'educazione dovrebbe venire prima dell'economia ma i Parlamenti si occupano di economia più che di educazione e per una ragione molto semplice: la prima offre risposte immediate mentre la seconda produce risultati a distanza di decenni. A cento

anni dalla riforma Gentile, è indispensabile identificare l'educazione di qualità basata sul merito come fattore dello sviluppo e di riduzione delle ingiustizie sociali, elaborando una pedagogia della nazione che consenta al nostro Paese di continuare a rimanere una delle potenze culturali e industriali del pianeta [Eurispes, 2024]<sup>7</sup>.

L'esempio e l'esperienza di un insegnamento a distanza, frequentato tramite università telematiche ma altresì attraverso corsi online di approfondimento, evidenzia come sia più in linea coi tempi questa modalità di didattica e che si debba focalizzare maggiormente l'attenzione, anche in questo caso, su momenti di insegnamento di etica del digitale.

La diffusione di principi e valori in cui può riconoscersi una generazione che sta esperendo un mondo virtuale e un mondo analogico, è necessaria per creare un clima di fiducia e stima reciproca.

Sono proprio questi ultimi sentimenti che paiono essersi persi in una rete dove vengono maggiormente sottolineati haters e pericoli. La maggiore diffusione di modelli ed esempi virtuosi può contribuire a creare fenomeni di emulazione positiva di un vivere la rete con coscienza, responsabilità e consapevolezza.

## Bibliografia

Eurispes. (2024). 2° Rapporto sulla scuola e l'università. *Eurispes*. Retrieved from <https://eurispes.eu/news/2-rapporto-sulla-scuola-e-luniversita-i-risultati/>.

Ferrarotti, F. (2019). *Il pensiero involontario nella società irretita*.

---

<sup>7</sup> Eurispes, 2° Rapporto sulla Scuola e l'Università, 2024. <https://eurispes.eu/news/2-rapporto-sulla-scuola-e-luniversita-i-risultati/>.

Roma, Italia: Armando Editore.

Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione: Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Roma, Italia: Raffaello Cortina.

Floridi, L. (2020). *Pensare l'infosfera: La filosofia come design concettuale*. Roma, Italia: Raffaello Cortina.

Maragliano, R. (1978). *La valutazione della scuola di base*. Roma, Italia: Editori Riuniti.

Martelli, S. (1999). *Sociologia dei processi culturali e comunicativi. Lineamenti e prospettive*. Brescia, Italia: La Scuola.

Morin, E. (2001). *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*. Roma, Italia: Raffaello Cortina.

Morin, E. (2017). *La sfida della complessità*. Milano, Italia: Le Lettere.

Popper, K. (2002). *Cattiva maestra televisione*. Venezia, Italia: Marsilio.

Postman, N. (2019). *Ecologia dei media: La scuola come contropotere*. Roma, Italia: Armando Editore.

Tognonato, C. (2003). *Tornando a casa: Conversazioni con Franco Ferrarotti. 1990–2002*. Roma, Italia: Edizioni Associate.

## *QUESTIONARIO*

Esperienze e percezioni sull'uso delle tecnologie digitali

### SEZIONE I

#### DATI DEMOGRAFICI

Sesso:

- M
- F
- Altro

Età:

- 18-24
- 25-34
- 35-44
- 45-54
- 55-64
- 65 anni o più

Corso di studio:

- Scienze della comunicazione
- Economia
- Giurisprudenza
- Psicologia
- Ingegneria

## SEZIONE 2

### ESPERIENZA DI UTILIZZO

Hai mai utilizzato ChatGPT o simili per ottenere supporto nelle tue attività accademiche o di studio?

- Sì
- No

Se sì, per quali tipi di attività hai utilizzato ChatGPT? (Puoi selezionare più opzioni)

- Aiuto con compiti
- Comprensione di concetti complessi
- Generazione di idee
- Creazione riassunti
- Creazione mappe concettuali
- Creazione presentazioni in slides
- Altro

Quanto sei soddisfatto dell'efficacia di ChatGPT nel supportare le tue attività?

- Molto soddisfatto
- Soddisfatto
- Neutrale
- Insoddisfatto
- Molto insoddisfatto

In che misura ritieni che l'uso di tecnologie come ChatGPT migliori l'efficienza delle tue attività accademiche?

- Molto migliorata
- Migliorata
- Neutra
- Peggiorata
- Molto peggiorata

Hai riscontrato miglioramenti nella tua produttività o nel tuo apprendimento grazie all'uso di tecnologie basate sull'IA?

- Sì
- No
- Non sicuro

Quali aspetti specifici delle tue attività credi siano migliorati grazie all’uso della tecnologia?

.....

Quanto spesso utilizzi tecnologie basate sull’IA per supportare le tue attività universitarie?

- Sempre
- Spesso
- Occasionalmente
- Raramente
- Mai

Quale tipo di tecnologie basate sull’IA ritieni più utili per le tue esigenze accademiche?

- Chatbot educativi
- Strumenti di correzione automatica
- Piattaforme di apprendimento online
- Servizi di traduzione automatica e/o simultanea
- Altro

Valuti l’esperienza complessiva dell’uso di tecnologie basate sull’IA nelle tue attività accademiche

- Molto positiva
- Positiva
- Neutra
- Negativa
- Molto negativa

Cosa ti piace nell’uso di queste tecnologie?

.....

Ci sono aspetti che ritieni possano essere migliorati nell’esperienza di utilizzo?

.....

Come ti senti riguardo all’uso crescente di sistemi di intelligenza artificiale nell’ambito accademico?

- Positivo
- Neutrale
- Negativo

## SEZIONE 3

### ETICA E EDUCAZIONE

Hai preoccupazioni riguardo all'impatto a lungo termine dell'IA sulle attività umane?

- Sì
- No
- Non sicuro

Ritieni importante che l'uso di sistemi di intelligenza artificiale rispetti determinati principi etici?

- Sì
- No
- Non so

Indica quali principi etici consideri fondamentali nell'implementazione di sistemi di IA (puoi sceglierne più di uno)

- Trasparenza
- Responsabilità
- Equità
- Privacy
- Governance e Policy
- Altro

Se potessi suggerire miglioramenti a ChatGPT, quali sarebbero?

.....

Hai suggerimenti su come integrare in modo più efficace l'IA nei processi accademici?

.....

Come ti immagini il ruolo futuro dell'intelligenza artificiale nell'educazione universitaria?

- Essenziale per migliorare l'apprendimento
- Un supporto utile, ma non fondamentale
- Non sicuro
- Un rischio per il processo di apprendimento

Hai preoccupazioni specifiche riguardo all'uso crescente di tecnologie basate sull'IA nell'ambito universitario?

.....

#### SEZIONE 4

##### CONSAPEVOLEZZA

Fino ad ora le domande a cui hai risposto fanno parte di un questionario creato da ChatGPT, a seguito di indicazioni del ricercatore. Te ne eri accorto?

- Sì
- No
- Ho avuto qualche dubbio

Ora che ne sei venuto a conoscenza come ti senti? Turbato?

- Sì
- No
- Non so
- Altro

Ti senti controllato dallo strumento che tu stesso scegli di utilizzare?

- Sì
- No
- Non so
- Altro

Pensi che le informazioni che trarrà il software IA possano essere utilizzate in seguito per fini commerciali? Per implementare le funzionalità stesse di ChatGPT?

- Sì
- No
- Non so
- Altro

A seguito di queste riflessioni sarai più cauto sull'utilizzo di tali strumenti IA?

- Sì
- No
- Non so
- Altro

Pensi che valga la pena impiegare più tempo ed energia cognitiva per realizzare un lavoro o un progetto che sia totalmente “umano”?

- Sì
- No
- Non so
- Altro

Credi che abbia senso organizzare una migliore gestione del tempo e delle attività al fine di non ricorrere all’uso di tali strumenti IA?

- Sì
- No
- Talvolta

Ogni volta che vorrai ricorrere all’uso di strumenti di IA rifletterai sul fatto che questi possano supportarti, ma non sostituirti?

- Sì
- No
- Non so
- Altro

Ritieni che questo questionario possa esserti stato utile per diventare più consapevole dei rischi e delle potenzialità della tecnologia digitale?

- Sì
- No