

Simone Bellisomo

*Media Education e*  
**Intelligenza Artificiale**

*Strumenti operativi*  
*per una didattica digitale innovativa*

**ea**  
anicia

ISBN: 9788867098552

Prima edizione: aprile 2025

© 2025 - Editoriale Anicia S.r.l.

Sede legale: Via S. Francesco a Ripa n. 67

00153 Roma - Tel. (+39) 065898028 / 065882654

[www.edizionianicia.it](http://www.edizionianicia.it) - [info@anicia.it](mailto:info@anicia.it) / [editoria@anicia.it](mailto:editoria@anicia.it)

*I diritti di traduzione, di riproduzione, di memorizzazione elettronica, di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche) sono riservati per l'Italia. Ogni permesso deve essere dato per iscritto dall'Editore. Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.*

# Indice

Introduzione	9
<i>Capitolo primo</i>	
<b>La comunicazione nell'era dell'Intelligenza Artificiale</b>	13
1. Evoluzione storica della comunicazione	13
1.1. <i>La comunicazione come fattore essenziale della condizione umana</i>	13
1.2. <i>Fattori, funzioni e teorie della comunicazione</i>	21
1.3. <i>Dall'invenzione della stampa al boom digitale</i>	28
2. Tecnologie emergenti e Intelligenza Artificiale nella comunicazione planetaria	33
2.1. <i>L'Intelligenza Artificiale: un nuovo protagonista nella comunicazione</i>	33
2.2. <i>Tecnologie immersive e rivoluzione nella comunicazione</i>	37
3. Sfide etiche e culturali nella società digitale	41
3.1. <i>Disuguaglianze digitali</i>	41
3.2. <i>Privacy e sicurezza nell'era digitale</i>	44

*Capitolo secondo*

<b>Media Education e impiego dell'Intelligenza Artificiale nell'istruzione</b>	55
1. <i>Media Education</i> nella prima infanzia	55
1.1. <i>Importanza dei media educativi nella prima infanzia</i>	55
1.2. <i>Strumenti e tecniche di media education per i più piccoli</i>	60
2. <i>Media Education</i> nella scuola primaria	66
2.1. <i>Curricolo ed engagement degli alunni</i>	66
2.2. <i>Progetti innovativi, AI e personalizzazione dell'apprendimento</i>	74
3. <i>Media Education</i> nella scuola secondaria di primo grado	81
3.1. <i>L'AI per l'incentivazione delle competenze critiche e creative</i>	81
3.2. <i>Media digitali e motivazione all'apprendimento</i>	91
4. <i>Media Education</i> nella scuola secondaria di secondo grado	94
4.1. <i>Impiego avanzato dell'AI, formazione professionale, orientamento e mercato del lavoro</i>	94
4.2. <i>Etica e responsabilità nell'uso dei media digitali e dell'AI</i>	99

*Capitolo terzo*

**Didattica innovativa e Intelligenza**

<b>Artificiale (AI)</b>	107
1. Formazione, strumenti e competenze digitali	107
1.1. <i>DigComp, competenze e risvolti pedagogici</i>	107
1.2. <i>Archiviazione e condivisione di contenuti digitali</i>	113
2. <i>Gamification</i>	119
2.1. <i>Fondamenti e strategie della gamification</i>	119
2.2. <i>Casistica e studi di successo in ambito educativo</i>	121
3. Scuola e AI	124
3.1. <i>L'AI e processo di insegnamento apprendimento con ChatGPT, AR, VR e Metaverso</i>	124
3.2. <i>Codice etico UE per l'AI</i>	135

*Capitolo quarto*

<b>La Metamorfosi della formazione con l'AI</b>	143
1. La funzione dell'AI nel processo educativo	143
2. Come cambia la formazione con l'AI	151
Bibliografia	167



## Introduzione

Le moderne tecnologie della comunicazione e le metodologie per il trattamento massiccio di dati, unitamente alle crescenti capacità di elaborazione e archiviazione, stanno radicalmente modificando il modo di vivere, di lavorare e di studiare. La diffusione dei *social media* negli ultimi decenni ha posto nuove sfide educative, il più delle volte senza un percorso di responsabilizzazione<sup>1</sup>. Secondo Buckingham occorre, allora, sviluppare una sorta di comprensione critica dei *media* e del loro ruolo nella società in un contesto di *media education* che chiama in causa l'*empowerment* dei cittadini<sup>2</sup>. Ciò vuol dire sviluppare negli alunni la capacità di interagire con una realtà mediata dalle architetture digitali della cosiddetta “società delle piattaforme”<sup>3</sup>, promuovendo lo sviluppo di competenze necessarie a decodificare i contenuti e i linguaggi di questi spazi<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> P.C. Rivoltella, *La media education, fra tradizione e sfida del nuovo*, Scuola e Didattica, aprile, 2007, pp. 50-53.

<sup>2</sup> Cfr. D. Buckingham, *Un manifesto per la media education*, Mondadori, Milano, 2019.

<sup>3</sup> Cfr. van Dijck, T. Poell, M. de Waal, *La società della piattaforma: valori pubblici in un mondo connettivo*, Oxford University Press, Oxford, 2018.

<sup>4</sup> Cfr. S. Tirocchi, *Sociologie della media education. Giovani e media al tempo dei nativi digitali*, FrancoAngeli, Milano, 2013.

Il riferimento precipuo è a un'alfabetizzazione digitale ritenuta necessaria per interfacciarsi con il mondo dei *media* digitali e per prevenire comportamenti a rischio, giacché la mancanza di consapevolezza delle potenzialità e dei rischi delle tecnologie dell'informatica e della comunicazione può determinare, com'è noto, barriere effettive al pieno esercizio della cittadinanza. Si è cercato, così, di evidenziare le connotazioni tecnologiche del nostro tempo, muovendo da una disamina della comunicazione come fattore essenziale della condizione umana. Si è fatto riferimento, pertanto, all'evoluzione storica della comunicazione a partire dall'invenzione della scrittura, nelle ere preistoriche, fino ad arrivare alle sofisticate reti digitali del ventunesimo secolo, che vedono nella diffusione di Internet e dell'Intelligenza artificiale un ulteriore evento trasformativo profondo e radicale. In particolare, l'attenzione è stata rivolta all'Intelligenza Artificiale che sta rivoluzionando il mondo in cui viviamo e alle modalità con cui produciamo valore in tutti i settori; essa sta facendo registrare, infatti, un impatto significativo sul sistema dell'educazione, sulle attività professionali e sull'industria. Proprio il suo affermarsi pone l'educazione dei giovani di fronte a nuove opportunità, ma anche a sfide inedite rispetto alle quali soprattutto la scuola deve poter progettare percorsi idonei a garantire la formazione di persone consapevoli, competenti, responsabili e dotate di spirito critico. Del resto, è noto che numerosi studi riguardanti le questioni etiche e legali hanno rilevato che dall'utilizzo dell'AI non appropriato possono venire a determinarsi anche fattori di accelerazione delle disuguaglianze sociali e addirittura condizioni di rischio per la tenuta democratica.

Il lancio di ChatGPT, prodotto da OpenAI, ha contribuito in modo significativo a creare, poi, una consapevolezza diffusa e mai registrata prima, circa le potenzialità di un paradigma digitale capace di creare, in un futuro ormai imminente, un nuovo modello di supporto alle attività degli individui in una molteplicità di aree, contenuti e applicazioni. Il tutto all'interno di una cornice cognitiva che naturalmente alimenta dibattito e riflessione, in relazione ai limiti e ai rischi connessi all'utilizzo di tali piattaforme (*Strategia italiana per l'intelligenza artificiale 2024-2026*, Agenzia per l'Italia Digitale)<sup>5</sup>.

La pervasività dell'AI rende necessaria, quindi, la promozione di un'attività di *media education* rivolta agli alunni sul corretto utilizzo delle nuove tecnologie, nella direzione della promozione dell'uso consapevole degli strumenti e delle specifiche applicazioni digitali. In tale prospettiva, si è cercato di mettere in risalto le azioni e le strategie metodologiche da stimolare nelle scuole di ogni ordine e grado. Dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria, alla scuola secondaria di primo e di secondo grado, in un'ottica di riflessione etica, è necessario integrare la *media education*, nel curriculum scolastico per migliorare i processi di apprendimento e sviluppare capacità critiche di pensiero.

A tal fine, gli insegnanti svolgono un ruolo strategico per promuovere un utilizzo proficuo, consapevole e funzionale all'apprendimento dell'Intelligenza Artificiale.

Nella consapevolezza che intelligenza umana e intelligenza artificiale si stanno incontrando, è necessario

---

<sup>5</sup> Agenzia per l'Italia Digitale. *Strategia italiana per l'Intelligenza Artificiale 2024-2026*. Luglio 2024, [https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-07/Strategia\\_italiana\\_per\\_l\\_Intelligenza\\_artificiale\\_2024-2026.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-07/Strategia_italiana_per_l_Intelligenza_artificiale_2024-2026.pdf).

sviluppare un'etica che consenta di orientarsi<sup>6</sup>; tutto ciò richiede impegno e contributo da parte di tutti gli attori coinvolti. È fondamentale che i docenti comprendano le opportunità e le sfide connesse all'impiego dei sistemi di AI<sup>7</sup>, nonché le possibili modalità per potenziare le pratiche di insegnamento, apprendimento e valutazione, per favorire lo sviluppo di nuove competenze digitali, ormai essenziali per tutti gli alunni e per tutti i cittadini.

---

<sup>6</sup> H. A. Kissinger, E. Schmidt, D. Huttenlocher, *L'era dell'Intelligenza Artificiale*, Mondadori, Milano, 2021, p. 198.

<sup>7</sup> Nel testo si è scelto di utilizzare gli acronimi inglesi per indicare l'Intelligenza Artificiale, la Realtà Aumentata e la Realtà Virtuale. Pertanto, l'Intelligenza Artificiale (*Artificial Intelligence*) sarà indicata con AI, la Realtà Aumentata (*Augmented Reality*) con AR e la Realtà Virtuale (*Virtual Reality*) con VR.