

RICCARDO SANTILLI

Giochi di Intelligenza (Artificiale)

Utilizzare ChatGPT in classe
per la didattica delle Life Skills

tab edizioni

© 2024 Gruppo editoriale Tab s.r.l.
viale Manzoni 24/c
00185 Roma
www.tabedizioni.it

Prima edizione novembre 2024
ISBN versione cartacea 979-12-5669-017-6
ISBN versione digitale 979-12-5669-018-3

È vietata la riproduzione, anche parziale,
con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la
fotocopia, senza l'autorizzazione dell'editore.
Tutti i diritti sono riservati.

Indice

- p. 7 Introduzione
- 11 Capitolo 1
Che succede quando il “fuori” entra in classe?
1.1. Incontri ravvicinati, 14
1.2. A che punto siamo, 16
- 21 Capitolo 2
Giochiamo con ChatGPT?
2.1. Utensile o giocattolo?, 22
2.2. A proposito di gamification, 26
- 31 Capitolo 3
Imparare da, imparare con
3.1. Dalla sostituzione alla ridefinizione, 32
- 35 Capitolo 4
Mettersi in gioco
4.1. I giochi didattici e le Life Skills, 37
4.2. Le Life Skills tra pensiero, relazione ed emozione, 40
- 43 Capitolo 5
Giochi di immaginazione di ruolo
5.1. Attivazione 1: “Chiediamolo a...”, 44
5.2. Attivazione 2: “Dialoghi im-possibili”, 51
5.3. Attivazione 3: “Emozioni in gioco”, 56

- p. 63 Capitolo 6
Giochi di previsione o di scenario
6.1. Attivazione 1: “L’oracolo”, 64
6.2. Attivazione 2: “Il viaggiatore dal futuro”, 70
6.3. Attivazione 3: “Start-up futura”, 79
- 85 Capitolo 7
Giochi basati sulla narrazione
7.1. Attivazione 1: “Le storie della tribù”, 86
7.2. Attivazione 2: “Avventure interattive”, 92
7.3. Attivazione 3: “Gli androidi ‘riassumono’ pecore elettriche”, 97
- 103 Capitolo 8
Giochi epistemologici
8.1. Attivazione 1: “I soliti sospetti”, 104
8.2. Attivazione 2: “L’identikit”, 111
8.3. Attivazione 3: “Il dibattito”, 118
- 127 Capitolo 9
Estetica dell’Intelligenza Artificiale
9.1. Estetiche non mimetiche, 130
9.2. Una questione aperta, 132
- 137 Bibliografia

Introduzione

L'Intelligenza Artificiale nella didattica non ha ancora un posto definito. Non sappiamo esattamente cosa sia o cosa dovrebbe essere e al momento è, per lo più, un oggetto sul quale stiamo riflettendo ma che nessuno è ancora in grado di comprendere nella sua complessità, nelle sue possibili declinazioni e nelle prossime evoluzioni¹.

Un oggetto affascinante di cui si intravedono grandi potenzialità e che progressivamente si impone all'attenzione di coloro che si occupano di didattica. L'interesse è del resto giustificato dalla portata innovativa del mezzo, anche se occorre mettersi al riparo dalla tendenza attuale a pensare la prassi didattica essenzialmente orientata dalla tecnologia. L'idea che la tecnologia dovrebbe anticipare e guidare il conseguente adeguamento metodologico genera un approccio speculativo che potremmo chiamare "soluzionismo tecnologico". Il soluzionismo tecnologico illumina la scena dell'apprendimento con l'introduzione di dispositivi innovativi mediante i quali promette la fine di un certo modo di fare didattica e l'inizio di una non ben definita nuova era della scuola. Purtroppo, o per fortuna, contrariamente ai desideri del mercato, la scuola ha processi di elaborazione più lunghi e complessi. Il risultato odierno, fortemente condizionato dal soluzionismo tecnologico, è una

1. Le previsioni di scenario dell'OECD sul futuro dell'educazione nel 2020 definivano l'impatto dell'Intelligenza Artificiale come "ancora sconosciuto". Cfr. OECD, *Back to the Future of Education. Four OECD Scenarios for Schooling*, https://www.oecd.org/en/publications/2020/09/back-to-the-future-of-education_4fa8c90a.html.

didattica che, non senza difficoltà, cerca di mettere assieme le tecnologie con le metodologie, i nuovi “come-fare” con i “perché” di sempre.

Sarebbe tuttavia sbagliato colpevolizzare la tecnologia. Se si afferma come risposta ai problemi metodologici è perché, probabilmente, c'è uno spazio da colmare, uno spazio non adeguatamente presidiato nel quale è possibile installarsi.

Del resto, il “sogno” di un sistema più o meno “intelligente” a supporto della didattica è stato inseguito dalla *computer science* fin dalle origini. Quando negli anni Sessanta del secolo scorso si svilupparono i primi modelli di istruzione assistita dal computer² era proprio a un sistema capace di supportare allievi e allieve in maniera autonoma che si pensava come orizzonte verso cui tendere. Quello era l'ideale delle tecnologie applicate alla didattica o almeno si riteneva fosse quello.

I risultati non furono soddisfacenti. Ci fu anche chi evidenziò come i cosiddetti sistemi esperti, sui quali si lavorava negli anni Settanta e Ottanta, mancassero completamente di cogliere l'essenza del processo di apprendimento³. Nel decennio successivo l'attenzione si concentrò su obiettivi più abordabili. La ricerca di strumenti per automatizzare lo sviluppo di contenuti rappresentò la nuova frontiera fino ai primi anni del XXI secolo. In questo caso, a essere semplificato e automatizzato è stato il processo di progettazione e sviluppo dei materiali per la didattica. I risultati qui sono stati decisamente migliori e con l'Intelligenza Artificiale questa seconda linea di ricerca ha trovato nuove potenzialità, al punto che oggi i sistemi di IA possono essere utilizzati per correggere elaborati scritti, scrivere test di verifica degli apprendimenti, pianificare lezioni.

Due paradigmi risultano oggi particolarmente interessanti nonostante le comprensibili perplessità che possono suscitare. Il pri-

2. Si tratta della cosiddetta CAI, “Computer Assisted Instruction”.

3. Su questo punto si veda ad esempio H.L. Dreyfus, S.E. Dreyfus, *Mind Over Machine. The Power of Human Intuition and Expertise in the Era of the Computer*, The Free Press, New York 1988.

mo è quello dell'Intelligenza Artificiale come tutor. È il ritorno del vecchio sogno cibernetico degli anni Sessanta alimentato dalla convinzione che un insegnamento individualizzato possa essere la risposta a molti problemi di apprendimento. Se l'IA è un supporto dalle potenzialità notevolissime occorre ridefinire il ruolo dell'insegnante. Qui si inserisce il secondo paradigma. L'IA come "copilota" una sorta di assistente dell'insegnante per facilitare il lavoro di produzione dei materiali didattici, nella correzione dei compiti e in molte altre attività. Un aiuto utilissimo per progettisti e docenti con benefici sul processo, non sul metodo.

Nel primo caso l'IA svolge una parte del lavoro del docente nei confronti dello studente. Nel secondo l'IA svolge una parte del lavoro del docente rispetto alla produzione del materiale didattico. In entrambi i casi è la macchina che lavora per il docente (o al suo posto). Questo è anche il campo dove nascono domande problematizzanti. Prima fra tutte: quale sarà il ruolo del docente? Sarà progressivamente affiancato o sostituito dall'IA? Domande probabilmente mal poste ma legittime. Domande che pongono la questione sull'Intelligenza Artificiale come "dispositivo di sostituzione" e che si spingono sino a evidenziare un ulteriore problema, vale a dire quello in cui è lo studente che, autonomamente, utilizza l'Intelligenza Artificiale nello svolgimento delle attività e dei compiti assegnati e questo oggi è probabilmente uno dei principali temi da affrontare.

Proprio a partire da queste preoccupazioni vorrei proporre un ulteriore approccio all'Intelligenza Artificiale. Il ragionamento di fondo è molto semplice. Se da parte degli studenti si presentano pratiche spontanee e non disciplinate di utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nello svolgimento delle attività didattiche, perché non provare a incorporarle nella situazione formativa?

L'approccio all'Intelligenza Artificiale come partner didattico vuole essere una risposta a questa domanda. Una risposta che parte dalla metodologia per trovare il modo migliore di relazionarsi con la tecnologia.

L'obiettivo del presente saggio è quindi presentare una serie di esempi concreti orientati a un differente paradigma, quello della

macchina che lavora “con” anziché “al posto di”, vale a dire l’Intelligenza Artificiale come partner didattico. L’IA come tutor e l’IA come “assistente” sono approcci ampiamente studiati oggi che stanno raggiungendo risultati sempre più importanti, l’IA come partner didattico è invece ancora poco sperimentata ed è mia intenzione provare a evidenziarne l’importanza e gli ambiti di applicazione, in particolare con riferimento all’IA di tipo generativo.

Il saggio proposto si divide in tre parti. La prima ha lo scopo di contestualizzare le attività didattiche che sono poi proposte nella seconda. La seconda illustra le attività didattiche con riferimento alla pratica di specifiche Life Skills. La terza è una riflessione conclusiva (forse anche troppo ambiziosa) sul fatto che, oltre a un’etica dell’Intelligenza Artificiale, sarebbe opportuno pensare contestualmente una sua estetica, anche per una teoria della didattica basata sull’Intelligenza Artificiale.

Chi è interessato alla pratica didattica può saltare la prima e ignorare la terza, anche se credo che vi sia una buona integrazione tra le tre parti.

Vorrei infine ringraziare mia moglie, Donatella, che con il suo sguardo attento ha migliorato ogni pagina di questo libro. La sua cura nella correzione delle bozze è stata fondamentale. Non avrei potuto farcela senza di lei.