

COLTIVARE, EDUCARE UMANIZZARE

*Orientamenti per una strategia di adozione
dell'IA nella scuola, nei luoghi della cultura
e nelle comunità educanti*

A cura di
Carmine Marinucci



COLLANA | STUDI

COLTIVARE, EDUCARE, UMANIZZARE

*Orientamenti per una strategia di adozione dell'IA nella scuola,
nei luoghi della cultura e nelle comunità educanti*

a cura di

Carmine Marinucci



All Rights Reserved
International Copyright Secured
© 2026 Stamen | www.edizionistamen.net
Collana: Studi
Cover Design: © Ufficio Grafico Stamen
Volume stampato nel mese di gennaio 2026 presso
Tipografia "Jazz", Viale dei Quattro Venti, 162/b (Roma)
isbn 9791281045637

Indice

- 7 *Presentazione*
- 9 *Prefazione*
- 13 *Nota editoriale*
- 15 *Mappa tematica dei contributi*
- 23 SEZIONE 1. VISIONI STRATEGICHE E ORIENTAMENTI ETICI
- 25 Francesco Follo, *Educare nell'era della tecnica e della fragilità: dignità, gratuità, libertà*
- 52 Antonio Felice Uricchio & Claudio Caldarola, *Verso una Costituzione Digitale*
- 58 Alfonso Molina, *Educazione per la vita nell'era dell'IA*
- 67 Rosaria Alvaro, Ercole Vellone et alii, *Prendersi cura dell'innovazione: verso un'etica della responsabilità educativa e sociale dell'IA*
- 92 Emanuela Guarcello, *Innovazione tecnologica, IA e qualità dell'esistenza.*
- 110 Daniela Calanca, *AI, conoscenza critica e responsabilità accademica*
- 118 Fulvio Ananasso, *Innovazione tecnologica e trasformazione digitale per lo sviluppo delle comunità / territori*
- 145 Laura Moschini, *DIGITAL SHTEAM: una visione integrata per l'educazione e la democrazia algoritmica*
- 168 Fernando Giancotti, *Formazione per il nuovo mondo: fatti, concetti, prospettive*
- 182 Simonetta Cavalieri, *Coltivare ed Educare agli impatti: c'è un nuovo ruolo dell'umano nell'era dell'I.A.?*
- 197 Maria Pia Rossignaud, *Restituire l'interiorità nell'era dell'IA: la scuola che allena mente e macchine*
- 200 Cecilia Capanna, *Etica, cittadinanza e comunicazione pubblica nell'era dell'AI*
- 217 Marino Ruzzenenti, *Il costo invisibile dell'IA*
- 227 SEZIONE 2. SCUOLA E TRASFORMAZIONE EDUCATIVA
- 229 Giovanni Adorni, Angela Maria Sugliano, *Educare all'IA, Educare con l'IA: competenze, percorsi e certificazioni tra Scuola e Cyber Humanities*
- 268 Maddalena Casalino, *Orchestrare pedagogica nella classe ibrida. Neuroscienze, intelligenza artificiale e leadership didattica*
- 276 Gemma Faraco, *E se non fosse intelligente? Considerazioni a margine di una sperimentazione didattica con studenti del primo ciclo*

- 291 Mario Fois, *LA generativa e didattica del design dei sistemi complessi*
- 306 Gabriele Benassi, *Educazione civica digitale e intelligenza artificiale*
- 320 Franco Calcagno, *Educare alla lentezza e alla presenza*
- 330 AA. VV., *Oltre gli stereotipi: un'esperienza didattica in verticale per raccontare le donne che hanno cambiato (e cambieranno) l'Europa*
- 339 Marco Di Paolo, *La produttività scolastica quale espressione di patrimonio culturale*
- 346 Rosa Anna Lepore, *Il curriculum verticale come laboratorio di cittadinanza*
- 357 Silvia Mazzeo, *Verso una pedagogia della cura aumentata*
- 372 Cristiana Pivetta, *Scuola e AI tra trame quotidiane e visione futura*
- 382 Paola Di Scanno, *Intelligenza Artificiale e Scuola Primaria*
- 389 Ippolita Gallo e Tiziana Finocchiaro, *Patrimonio culturale e innovazione educativa: metodologie, tecnologie e strumenti per una valorizzazione sostenibile ed inclusiva*
- 429 SEZIONE 3. LUOGHI DELLA CULTURA, MEMORIA, IDENTITÀ E CITTADINANZA
- 431 Mirella Barracco, *Memoria, Cultura e Intelligenza Artificiale: Un Dialogo Necessario per il Futuro*
- 434 Andrea Barucci, *L'IA come macchina del tempo*
- 461 Roberto Ferrari, *Il Museo Galileo e l'AI: la centralità dei sistemi di raccomandazione dei contenuti.*
- 470 Gaetano Di Tondo, *L'incontro tra Intelligenza Artificiale e Patrimonio Culturale, coltivando la Human Centricity Olivettiana*
- 476 Alessandro Bollo, *La sfida della trasformazione digitale per le istituzioni culturali*
- 482 Mariangela Mingione, *Educazione al patrimonio e IA*
- 488 Paola Asproni e Matteo D'Ambrosio, *AMA Gramsci. L'Intelligenza Artificiale per favorire l'accesso agli archivi e aumentare la consapevolezza della trasformazione digitale in ambito culturale*
- 496 Massimo Stefano Russo, *Per un archivio del paesaggio sonoro quale bene comune*
- 502 Morena Maresia, *Educazione al patrimonio culturale*
- 514 PA Social – Fondazione Italia Digitale ETS, *Non è mai troppo tardi. Un percorso per favorire la crescita delle competenze digitali e delle life skills*
- 522 Carlo Maiolini, Luca Scoz e Massimo Bernardi, *Un museo delle scienze alla sfida dell'IA*
- 530 Edvige Danna, *Arte e AI. L'Intelligenza Artificiale che si fa arte o l'arte che si fa Intelligenza Artificiale?*

EDUCAZIONE PER LA VITA NELL'ERA DELL'IA

La convergenza delle intelligenze collettive in una dimensione virtuale

Alfonso Molina¹

Abstract. In un contesto caratterizzato da complessità crescente e trasformazioni accelerate, l'intelligenza artificiale rappresenta una tecnologia strategica, non neutra, che interpella l'educazione come processo di innovazione sociale. Il contributo esplora la costruzione di "costituencies sociotecniche" in ambienti educativi virtuali, spazi ibridi in cui la dimensione relazionale e quella algoritmica si intrecciano. A partire dalle esperienze della Fondazione Mondo Digitale ETS, si presentano pratiche trasformative che mettono in dialogo intelligenze collettive, pensiero critico e sostenibilità olistica: dalle Palestre dell'Innovazione agli hackathon, dai laboratori di IA generativa ai percorsi di active citizenship e storytelling civico. Tra gli esempi, Pathway Companion, piattaforma adattiva sviluppata per supportare docenti e operatori educativi nella presa in carico di studenti con bisogni speciali, rappresenta un caso esemplare di IA al servizio dell'inclusione. L'educazione all'IA si configura così come leva di empowerment e coesione sociale, capace di orientare il cambiamento tecnologico verso finalità pubbliche, inclusive e trasformative.

1. Educare per la vita nell'era dell'IA

Viviamo un'epoca segnata da un'accelerazione convergente delle trasformazioni tecnologiche, sociali, culturali ed ecologiche. Il mondo attuale, definito VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity), impone a persone e comunità la necessità di apprendimento continuo, adattamento creativo e discernimento etico. In questo contesto, l'intelligenza artificiale si configura come tecnologia sociale pervasiva e non neutra: ridefinisce la produzione della conoscenza, l'organizzazione educativa, l'accesso ai diritti, generando nuove forme di disuguaglianza e controllo, ma anche un potenziale di cambiamento verso una maggiore equità e inclusione, se il benessere umano rimane il centro etico del suo sviluppo. Per adesso, come tutte le tecnologie profonde e pervasive, l'IA riflette e amplifica strutture culturali e disparità sistemiche. Per questo, l'educazione non può limitarsi a trasmettere competenze tecniche o ad adattarsi

¹ Direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale ETS Personal Chair in Technology Strategy, Università di Edimburgo

passivamente: deve assumere un ruolo strategico e trasformativo, per orientare e umanizzare l'innovazione tecnologica al servizio del bene comune.

In questa prospettiva si colloca il modello dell'Educazione per la vita, elaborato con la Fondazione Mondo Digitale [mondodigitale.org], come visione sistemica, inclusiva e trasformativa dell'apprendimento. Educare per la vita significa integrare conoscenze codificate con capacità cognitive, relazionali, etiche e progettuali, per affrontare la complessità e contribuire alla costruzione di futuri desiderabili e sostenibili. In linea con il modello NRC (*National Research Council*, Usa), promuove competenze nei domini cognitivo, intrapersonale e interpersonale, valorizzando apertura intellettuale, cooperazione, leadership e responsabilità sistemica. È un'educazione fondata sulla centralità della persona e sulle interdipendenze sociali e tecnologiche.

L'innovazione educativa è un processo emergente e reticolare, che coinvolge visioni, tecnologie e soggetti in una logica di co-evoluzione. L'educazione per la vita diventa così catalizzatore nella costruzione di costituenti sociotecniche: reti eterogenee – studenti, docenti, famiglie, tecnologi, istituzioni, imprese – attivate da una visione condivisa, capaci di mobilitare competenze e strumenti per generare impatto sistemico.

Diverse cornici teoriche – dai “sette saperi” di Morin, alle “cinque menti” di Gardner, fino ai “quattro pilastri” dell'apprendimento di Delors – convergono nel riconoscere che l'educazione non deve solo preparare a vivere nel mondo, ma abilitare a migliorarlo. In questa direzione, l'educazione per la vita si configura come pedagogia della complessità e della connessione, capace di intrecciare sviluppo individuale, empowerment collettivo, coesione sociale e sostenibilità integrale. Si realizza in ambienti ibridi virtuali, con metodologie attive e inclusive, e tecnologie impiegate in modo riflessivo e relazionale, in grado di amplificare l'esperienza umana. L'IA non è una minaccia da respingere né una soluzione da adottare acriticamente, ma uno spazio educativo inedito, da abitare con consapevolezza critica e creatività progettuale. Educare all'IA significa educare alla cittadinanza algoritmica, alla responsabilità verso il futuro, alla cura dell'umano in un tempo di macchine intelligenti. Un'educazione per la vita nell'era dell'IA richiede infine una strategia culturale e democratica, che coinvolga l'intera comunità educante in un'alleanza strutturale per

orientare l'intelligenza artificiale verso finalità pubbliche, inclusive e trasformative. Solo così potrà diventare vera innovazione sociale sistemica: un motore di coesione, partecipazione e immaginazione collettiva.

2. Le intelligenze collettive come infrastrutture educative

Nel passaggio epocale che stiamo vivendo, l'educazione non può più essere concepita come processo individuale, lineare e trasmissivo. Al contrario, si configura come costruzione collettiva e interattiva, fondata su reti generative. L'idea di intelligenza collettiva, proposta da Pierre Lévy, offre una chiave interpretativa potente per immaginare nuove infrastrutture educative in grado di accompagnare la transizione digitale, ecologica e antropologica in corso. L'intelligenza collettiva emerge dalla connessione dei saperi individuali: ogni persona è portatrice di conoscenza che si sviluppa nel dialogo con gli altri. Questa visione supera il modello gerarchico e propone un'educazione aperta, dinamica, plurale.

Ne deriva un modello ecosistemico in cui le infrastrutture educative non sono più solo edifici o strumenti, ma insiemi sociotecnici in cui persone e ambienti co-evolvono. L'apprendimento nasce dall'interazione, dalla collaborazione su problemi complessi, dalla condivisione di significati e relazioni.

Un esempio paradigmatico è la rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale [www.mondodigitale.org/progetti/palestra-dellinnovazione]: ambienti configurabili e inclusivi dove studenti, docenti e cittadini collaborano in progetti concreti, in modalità blended e interdisciplinare. Spazi fisici e digitali, come FabLab, Immersive Lab, Game Lab, si integrano con piattaforme e ambienti online per offrire esperienze virtuali autentiche, situate e partecipative. Le Palestre si configurano come "nodi intelligenti" all'interno di costituenzie sociotecniche locali, dove la scuola si apre al territorio, attiva connessioni generative e contribuisce alla produzione di valore sociale. In questo quadro, le intelligenze collettive diventano infrastrutture educative perché distribuiscono la capacità di apprendere e innovare valorizzando differenze ed esperienze diffuse, generano ambienti autentici che integrano risorse digitali e relazioni umane, e promuovono l'educazione come bene comune, fondata su corresponsabilità e inclusione.

Il cuore dell'approccio è la costruzione di *constituencies* sociotecniche: l'insieme di costituenti sociali e tecnici aggregati intorno a visioni condivise, capaci di generare innovazione radicata nei contesti e orientata al bene comune. Le scuole non sono isole, ma nodi di reti territoriali capaci di apprendere, rigenerarsi ed evolvere in dialogo con il mondo.

Questa prospettiva richiede anche una ridefinizione del ruolo dell'educatore: non più trasmettitore, ma facilitatore di connessioni tra soggetti, contesti e strumenti. In questa dinamica, l'IA può agire come tecnologia abilitante dell'intelligenza collettiva: mappa i bisogni, personalizza i percorsi, supporta il lavoro di rete, amplifica l'efficacia formativa. Perché ciò avvenga, deve essere culturalizzata: posta in relazione con valori, visioni e pratiche della comunità educante. Solo un'IA integrata può contribuire a un ecosistema educativo vivo e inclusivo.

Parlare di intelligenze collettive come infrastrutture educative significa, dunque, superare ogni visione meccanicistica per abbracciare un modello organico e aperto, fondato sulla collaborazione e sull'apprendimento co-evolutivo.

3. Firtualità come ambiente di apprendimento trasformativo

La trasformazione digitale non ha solo introdotto nuovi strumenti, ma ha riconfigurato i confini dell'esperienza umana. È emersa una nuova dimensione, né totalmente fisica né interamente virtuale, che definisco *firtuale*: uno spazio ibrido, abitato da presenze fisiche e virtuali, che deve essere compreso come una sola realtà strategica. Gli ambienti *firtuali* trasformano la relazione educativa: non si tratta di digitalizzare contenuti o spostare online le lezioni, ma di ripensare le condizioni stesse dell'apprendimento. L'ambiente diventa agente educativo: un mediatore intelligente, capace di rispondere, adattarsi, evolvere con i soggetti che lo abitano.

La *firtualità* consente di attivare percorsi secondo la logica del modello SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition), trasformando le relazioni tra spazio, tempo e soggetti dell'apprendimento, ben oltre i confini istituzionali della scuola. Tecnologie come realtà aumentata, IA adattiva, ambienti immersivi e interfacce tangibili aprono nuove possibilità di interazione, esplorazione e co-creazione. L'IA stessa sta evolvendo: da strumento per l'automazione, si profila come tecnologia

capace di affiancare l'essere umano anche nei processi creativi e di ricerca. Questa transizione rafforza il valore educativo degli ambienti virtuali come spazi di progettazione, espressione e scoperta condivisa.

In questi spazi, l'apprendimento è autentico e situato: si sviluppa attraverso compiti significativi, sfide complesse, esperienze che coinvolgono la persona nella sua interezza. Il sapere non è più una merce da trasmettere, ma un processo emergente da vivere con gli altri. L'educazione virtuale è relazionale e partecipativa, fondata sulla costruzione collettiva di significato attraverso cooperazione e dialogo.

La virtualità risponde anche all'asimmetria tra ambienti educativi e ambienti di vita. Mentre i giovani abitano spazi digitali fluidi, personalizzati e multisensoriali, molte scuole restano ancorate a modelli rigidi e unidirezionali. Gli ambienti virtuali offrono invece un ponte tra scuola e mondo, tra formale e informale, tra soggettività e comunità. Le Palestre dell'Innovazione, in questa prospettiva, offrono spunti preziosi, estendibili a ogni contesto educativo capace di integrare tecnologie intelligenti e partecipazione attiva.

Infine, la dimensione virtuale dell'educazione pone una sfida culturale e politica: costruire ambienti non solo efficienti, ma anche etici, inclusivi e democratici. Ambienti che non amplifichino le disuguaglianze, ma offrano a tutti le condizioni per apprendere, partecipare e trasformare. È qui che l'educazione per la vita incontra la virtualità: in un progetto pedagogico che unisce tecnologia, comunità, mente e corpo per generare significato e futuro.

4. Percorsi e pratiche per l'innovazione sociale con l'IA

Per affrontare le sfide dell'epoca contemporanea, l'intelligenza artificiale va considerata non solo come tecnologia funzionale, ma come infrastruttura relazionale. Occorre superare la visione dell'IA come mero strumento predittivo o ottimizzante, per riconoscerla come leva di innovazione sociale: capace di generare valore, abilitare processi di cura e sostenere ecosistemi educativi complessi.

Un esempio chiave è il progetto Pathway Companion [mondodigitale.org/progetti/pathway-companion], sviluppato dalla Fondazione Mondo Digitale con università e partner tecnologici. È una piattaforma

adattiva che integra IA, tutoraggio umano e co-progettazione pedagogica per supportare docenti, educatori e operatori sociali nella presa in carico di studenti con bisogni educativi speciali. Il sistema analizza dati, personalizza i percorsi, monitora i progressi e rafforza le reti territoriali, generando conoscenza condivisa. L'IA non si limita a personalizzare l'offerta formativa, ma diventa parte di un ecosistema di cura, inclusione e giustizia educativa. Pathway Companion incarna pienamente l'idea di innovazione sociale: una tecnologia adattiva e relazionale al servizio della cura educativa e dell'empowerment comunitario, in linea con il modello di innovazione interattiva proposto da Rothwell, che valorizza la collaborazione tra utenti, istituzioni e ambienti in una logica di co-evoluzione.

Questo tipo di IA, relazionale e situata, si inserisce in un modello educativo orientato alla persona e alle dinamiche comunitarie che la circondano. È un'IA che non automatizza né sostituisce, ma potenzia le capacità umane attraverso l'interazione con algoritmi, relazioni sociali e ambienti virtuali. In questa prospettiva, l'IA trasformativa assume un ruolo abilitante nella costruzione di costituenti sociotecniche educative che includono comunità di pratica che generano e condividono sapere, si supportano reciprocamente, affrontano la complessità dei contesti. L'algoritmo non agisce da solo, ma si integra in una rete di relazioni significative, diventando uno strumento al servizio della collettività.

Una tale prospettiva solleva importanti interrogativi etici: chi progetta l'IA, quali valori incorpora, quali relazioni promuove. Educare all'IA significa anche educare con l'IA, rivedendo modelli educativi, ruoli, linguaggi e finalità. L'IA trasformativa non è un fine in sé, ma un mezzo per sostenere una cultura della cura, dell'equità e della responsabilità. Una tecnologia che non si limita a ottimizzare il presente, ma aiuta a costruire futuri più giusti, inclusivi, umani.

Questi principi si traducono già in pratiche concrete. Alla Fondazione Mondo Digitale, l'IA supporta percorsi di apprendimento, alfabetizzazione e inclusione: nell'Academy con l'agente conversazionale Arin, nel progetto Itali.IA Lab per l'educazione digitale, nella Scuola del noi per la formazione diffusa dei docenti, e naturalmente in Pathway Companion, a sostegno della cura educativa personalizzata.

5. Prospettive: orientare l'intelligenza artificiale verso coesione ed equità sociale

Il confronto tra educazione e intelligenza artificiale è decisivo per il futuro della democrazia. Come sottolineato anche nel “Manifesto per un’azione collettiva su intelligenza artificiale e robotica” promosso dalla Fondazione Mondo Digitale, l’IA rappresenta una sfida culturale che interpella tutta la comunità educante: può accentuare disuguaglianze oppure essere orientata verso inclusione e giustizia sociale. Non si tratta solo di adattare l’educazione alla digitalizzazione, ma di decidere quale società vogliamo costruire. L’educazione all’IA deve avere una funzione civica e trasformativa: non basta alfabetizzare, occorre formare soggetti consapevoli, capaci di interpretare algoritmi, riconoscere bias e agire con responsabilità nei contesti digitali. La cittadinanza virtuale richiede competenze nuove: consapevolezza algoritmica, responsabilità culturale, empatia aumentata e progettualità sociale, ovvero capacità di connettere tecnologia, partecipazione e visione etica.

Su questa base, servono politiche educative inclusive che promuovano l’IA come bene comune: investimenti in piattaforme pubbliche e open source, formazione per educatori, infrastrutture territoriali, ma anche valorizzazione delle pratiche civiche e delle reti locali che sperimentano una nuova ecologia dell’apprendimento.

L’approccio delle costituenti sociotecniche mostra che ogni innovazione richiede non solo tecnologie adeguate, ma anche alleanze, visioni e narrazioni condivise. Applicato all’educazione, questo paradigma invita a costruire processi partecipativi che coinvolgano attivamente scuole, famiglie, comunità, università, imprese e altre organizzazioni rilevanti. In questo quadro, l’educazione per la vita si configura come strategia culturale e democratica: non contrappone umano e macchina, ma rafforza la capacità umana di orientare la tecnologia verso finalità condivise. Non si limita a spiegare come funziona l’IA, ma si interroga su perché e per chi debba funzionare. Perché l’educazione diventi davvero innovazione sociale sistemica, è essenziale valorizzare i “campioni dell’innovazione educativa”: docenti, dirigenti, educatori capaci di generare visione, coesione e cambiamento. Attori trasformativi e promotori di reti, sono la risorsa

chiave per costruire un sistema nazionale di innovazione educativa, fondato sulla sinergia tra scuola, territorio, ricerca e tecnologia.

Sempre più spesso, inoltre, le persone ricorrono all'IA per organizzare la propria vita, cercare uno scopo, gestire emozioni e relazioni. Questo uso emergente, quasi terapeutico, evidenzia la necessità di un'educazione capace di sviluppare consapevolezza affettiva e senso critico nella relazione con le macchine intelligenti.

Conclusioni

L'intelligenza artificiale non è solo una questione tecnica, ma un fenomeno culturale e sociale che interpella profondamente l'educazione, chiamata ad assumere una postura progettuale, critica e generativa, capace di ridefinire apprendimenti, relazioni e saperi. L'educazione per la vita nell'era dell'IA si configura come innovazione sociale sistemica: una strategia che integra intelligenze collettive, ambienti virtuali e tecnologie relazionali per promuovere giustizia, sostenibilità e coesione. Supera la logica addestrativa per abbracciare un apprendimento complesso, partecipativo e orientato al bene comune.

Costruire costituenzie sociotecniche diventa condizione essenziale per guidare l'innovazione tecnologica in senso democratico. L'educazione non è più spazio di adattamento, ma luogo in cui il cambiamento si discute e si orienta. Un'educazione per la vita è, in definitiva, un atto di democrazia: forma soggetti capaci di agire nella complessità e costruire futuri condivisi.

Bibliografia

Delors, J. (1996). *Learning: The treasure within*. Report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twenty-first Century. UNESCO.

European Commission. (2020). *Ethics guidelines for trustworthy AI*. High-Level Expert Group on Artificial Intelligence.

Gardner, H. (2006). *Five minds for the future*. Harvard Business School Press.

- Lévy, P. (1994). *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. La Découverte.
- Molina, A. (1999). *Understanding the role of the technical in the build-up of sociotechnical constituencies*. *Technovation*, 19(1), 1–29. [https://doi.org/10.1016/S0166-4972\(98\)00093-5](https://doi.org/10.1016/S0166-4972(98)00093-5)
- Manifesto per un'azione collettiva su intelligenza artificiale e robotica* (2024). Italian Tech, La Repubblica, 19 marzo 2024
- Molina, A. (1995), *Sociotechnical constituencies as processes of alignment: The rise of a large-scale European information technology initiative*, *Technology in Society*, Vol. 17, Issue 4, 385–412 <https://www.research.ed.ac.uk/en/publications/sociotechnical-constituencies-as-processes-of-alignment-the-rise>
- Molina, A., & Kinder, T. (2002). *Bringing forth sociotechnical constituencies: Innovation processes and the transformation of learning*. *The International Journal of Innovation Management*, 6(2), 143–175. <https://doi.org/10.1142/S1363919602000530>
- Molina, A. (2014). *Palestre dell'Innovazione. Verso una rete nazionale per promuovere un'educazione per vivere e lavorare nel 21° secolo*, <https://www.monodigitale.org/sites/default/files/allegati/progetti/2022/booklet-palestra-innovazione.pdf>
- Molina, A., (2016), *Educazione per la vita e inclusione digitale*, Erickson.
- Molina, A. (2021), *Oggi più che mai bisogna sviluppare la competenza "firtuale"*, HuffPost, https://www.huffingtonpost.it/blog/2021/06/15/news/oggi_piu_che_mai_bisogna_sviluppare_la_competenza_firtuale_5126168/
- Morin, E. (2000). *Les sept savoirs nécessaires à l'éducation du futur*. Unesco.
- National Research Council (NRC). (2012). *Education for Life and Work: Developing Transferable Knowledge and Skills in the 21st Century*. National Academies Press.
- Oecd. (2021). *AI and the future of skills, Volume 1: Capabilities and assessments*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/19963725>
- Puentedura, R. (2006). *Transformation, Technology, and Education: The SAMR Model*.
- Rothwell, R. (1992). *Successful Industrial Innovation: Critical Factors for the 1990s*. *R&D Management*, 22(3), 221–239.
- Wikipedia contributors. (n.d.). *Social innovation*. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Social_innovation

In un tempo segnato dall'intelligenza artificiale e dalle trasformazioni digitali, questo volume propone una strategia educativa fondata su tre principi chiave: coltivare consapevolezza, educare con responsabilità, umanizzare le tecnologie. Al centro vi è il concetto di *titolarità culturale*, che ridefinisce la relazione tra cittadino e patrimonio: non più semplice fruitore, ma soggetto consapevole, responsabile, attivo. Il testo raccoglie contributi autorevoli dal mondo accademico, associativo, delle imprese, educativo e istituzionale, offrendo raccomandazioni concrete per costruire una cittadinanza algoritmica inclusiva, democratica e partecipata. A guidare questo percorso sono due riferimenti centrali: AI CULTURA, visione etica e culturale dell'intelligenza artificiale come sfida educativa e sociale; Patrimonio Culturale Digitale (PCD), inteso come spazio dinamico di conoscenza, innovazione e appartenenza. Il volume si colloca inoltre all'interno dell'ecosistema generato dagli AI HUB DiCultHer e dalla DiCultHer Academy, strumenti di accompagnamento educativo e culturale per una società che vuole governare e non subire l'innovazione, ed è parte delle attività previste nella Programmazione delle prossime attività #DiCultHer. Un invito a trasformare l'adozione dell'IA in un'occasione di crescita culturale e civile, per scuole, istituzioni e comunità educanti.

CARMINE MARINUCCI, laureato in Scienze Biologiche, ha svolto attività di ricerca nei settori della Geobotanica e della Paleocologia naturalistica e culturale. Membro di Comitati, Commissioni e Gruppi di Lavoro sulle politiche della ricerca in rappresentanza di diversi Ministeri, ha avviato rilevanti iniziative in Italia e in Europa per la diffusione della cultura scientifica. Dal '93 Dirigente ENEA, promotore del progetto CAMPUS, si è occupato di nuove Tecnologie della Comunicazione nel mondo della Scuola e della definizione di Modelli e Servizi E-learning per il sociale e per lo sviluppo del Terzo Settore promossi dall'IST. Direttore del Nucleo di Vigilanza e Controllo dell'ENEA, rappresentante italiano per il Comitato Cooperazione del 7° Progr. Quadro di Ricerca Europeo, coordinatore del Tavolo di Concertazione MIUR-DPO per le questioni di genere nella scienza, è stato Consigliere per l'internazionalizzazione della ricerca del MIUR. Segretario dell'Associazione Italiana Istituti di Cultura (AICI), dal 2019 è Presidente dell'Associazione Internazionale per la promozione della Cultura Digitale, #DiCultHer, nonché direttore responsabile della Rivista «Culture Digitali». Per i nostri tipi, è autore e curatore di diverse pubblicazioni.

ISBN 9791281045637

€ 22,00 | www.edizionistamen.net

ISBN 979-12-81045-63-7



9 791281 045637 >