



ISSN: 2038-3282

Pubblicato il: ottobre 2023

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it
Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

Evaluative Literacy in the Self-learning Era: The Role of New Technologies and Artificial Intelligence

L'alfabetizzazione valutativa nell'era dell'autoapprendimento: l'influenza delle nuove tecnologie basate sull'intelligenza artificiale

di

Vincenzo Auriemma

vauriemma@unisa.it

Daniele Battista

dbattista@unisa.it

Università degli Studi di Salerno

Abstract:

The goal of this paper is to highlight the role of assessment today, analyzing it within educational contexts based on self-directed learning. In addition, the role of new technologies will be emphasized, highlighting how the high level of technologization we are experiencing allows for a twofold analysis of society: on the one hand, we note how interactions are mediated mostly by a screen; therefore, emotions undergo a necessary transformation, ranging from a mitigation of empathy to a fetishism of it. This element becomes fundamental to understanding the non-bearing of judgment. On the other hand, on the other hand, it is possible to see how the passive use of these technologies lead to autonomous learning, in some cases better than traditional learning. All this leads to the need to reflect on ways to initiate literacy and acculturation paths to assessment (Scriven, 2000; 2008).

Keywords: evaluation; self-study; new technologies; internet; YouTube.

Abstract:

L'obiettivo di questo lavoro è quello di evidenziare il ruolo della valutazione oggi, analizzandola all'interno di contesti educativi basati sull'autoapprendimento. Inoltre, verrà sottolineato il ruolo delle

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XV - n. 4, 2023

www.qtimes.it

Doi: 10.14668/QTimes_15408

nuove tecnologie, ponendo in evidenza come l'elevata tecnologizzazione che stiamo vivendo consenta una duplice analisi della società: da un lato notiamo come le interazioni siano mediate per lo più da uno schermo; dunque, le emozioni subiscono una necessaria trasformazione, che vanno da una mitigazione dell'empatia al feticismo della stessa. Questo elemento diviene fondamentale per comprendere il non essere portati a ricevere giudizi. Dall'altro lato, invece, è possibile notare come l'utilizzo passivo di queste tecnologie portano ad un apprendimento autonomo, in alcuni casi migliore rispetto a quello tradizionale. Tutto questo porta a dover riflettere sulle modalità per avviare percorsi di alfabetizzazione e acculturazione alla valutazione (Scriven, 2000; 2008).

Parole chiave: valutazione; autoapprendimento; nuove tecnologie; internet; YouTube.

1. Introduzione

Negli ultimi anni, YouTube è emerso come una piattaforma di apprendimento popolare, offrendo una vasta gamma di contenuti educativi. L'obiettivo di questo lavoro è quello di evidenziare il ruolo della valutazione oggi, analizzandola all'interno di contesti educativi basati sull'autoapprendimento. Inoltre, verrà sottolineato il ruolo delle nuove tecnologie, ponendo in evidenza come l'elevata tecnologizzazione che stiamo vivendo consenta una duplice analisi della società: da un lato notiamo come le interazioni siano mediate per lo più da uno schermo; dunque, le emozioni subiscono una necessaria trasformazione, che vanno da una mitigazione dell'empatia al feticismo della stessa. Questo elemento diviene fondamentale per comprendere il non essere portati a ricevere giudizi. Dall'altro lato, invece, è possibile notare come l'utilizzo passivo di queste tecnologie portano ad un apprendimento autonomo, in alcuni casi migliore rispetto a quello tradizionale. Il processo di autoapprendimento, spesso più pregnante dell'apprendimento standard, passa indubbiamente per la rete. Basti pensare che esistono canali monotematici di istruzione su YouTube, all'interno dei quali youtubers spiegano e analizzano la matematica, la fisica, la storia, l'inglese ecc., questo porta da un lato un abbandono della valutazione classica, banalmente voto e giudizio, sostituito da una co-costruzione della conoscenza senza valutazione ufficiale e, soprattutto, di una co-costruzione dei linguaggi nettamente diversi da quelli utilizzati in luoghi preposti all'apprendimento. A questo si aggiunge che le intelligenze artificiali, sempre più prestazionali, vengono utilizzate, in diversi contesti aziendali, nella valutazione dei dipendenti alla fine dei corsi di formazione volti all'apprendimento di skill e soft-skill. Pertanto, l'analisi di questo lavoro verterà su un'indagine di tipo netnografica, che mira a studiare le interazioni sociali nei contesti comunicativi digitali contemporanei (Kozinets, 2002; 2010; 2015). Tutto questo porta a dover riflettere sulle modalità per avviare percorsi di alfabetizzazione e acculturazione alla valutazione, la quale sempre più è letta con accezioni critiche, partendo dall'idea di Scriven, ossia considerare la valutazione come una disciplina transdisciplinare, in grado di fornire i mezzi ad altre discipline (Scriven, 2000; 2008). Di seguito analizzeremo sia come avviene oggi l'autoapprendimento, sia l'impattato che questo ha sull'istruzione tradizionale e sui sistemi di valutazione.

2. Tecnologia e autoapprendimento

Oggi, grazie agli enormi sviluppi in campo informatico, la tecnologia offre strumenti e risorse che possono facilitare e potenziare l'autoapprendimento. Ad esempio, l'accesso a Internet fornisce una vasta quantità di informazioni e risorse educative online, mentre le app e i software educativi

consentono alle persone di apprendere nuove abilità e conoscenze in modo interattivo. Malgrado ciò, nonostante l'ampio ricorso alle tecnologie, va sottolineato che si manifesta un notevole divario tra l'adozione di tali tecnologie e la disponibilità di istruzioni e supporto necessari per garantirne un utilizzo efficace (Salzano et al., 2023). Ma nonostante questo, emerge la centralità della tecnologia che può personalizzare l'apprendimento attraverso l'uso di algoritmi e intelligenza artificiale, adattando il materiale didattico alle esigenze individuali degli studenti. Quindi, può essere uno strumento potente per favorire l'autoapprendimento, l'acquisizione di conoscenze e offrire strumenti e risorse che possono facilitare e potenziare tale capacità. Ad esempio, l'accesso a Internet fornisce una vasta quantità di informazioni e risorse educative online, mentre le app e i software educativi consentono alle persone di apprendere nuove abilità e conoscenze in modo interattivo. Inoltre, la *cv+d* può essere uno strumento potente per favorire l'autoapprendimento e l'acquisizione di conoscenze. Infatti, come sottolineato da De Filippo et al. nel 2020, «sul web troviamo, per ogni materia, un archivio straordinario di risorse e materiali consultabili gratuitamente, quali ad esempio: il canale YouTube “ProfDigitale”, il sito e il canale *Teacher Training Video* in inglese, la collana *YouTube BIG* nomi su vita e opere dei grandi scrittori raccontate da attori famosi; *British Council* offre quiz di grammatica, ascolto, scrittura e ampliamento del lessico per l'inglese; Audiolibri copre tutte le discipline ed è in inglese e francese; Edmondo con le classi virtuali; i tutorial sul sito INDIRE, anche per l'età prescolare; i webinar CNR sulla DAD inclusiva, per gli operatori impegnati in contesti difficili» (De Filippo, Percoco & Voce, 2020, p.7). Infatti, una caratteristica chiave di YouTube è la possibilità di personalizzare l'apprendimento. Gli utenti possono cercare specificamente ciò di cui hanno bisogno e accedere a contenuti che si adattano al loro livello di competenza. Questa personalizzazione rende YouTube un potente strumento per l'apprendimento autodidatta. Tanto da sviluppare comunità di apprendimento online; pertanto, gli utenti possono commentare, condividere e discutere video, stabilendo connessioni con persone con interessi simili in tutto il mondo. Questa interazione sociale può arricchire ulteriormente l'esperienza di apprendimento. Da quello che è stato appena descritto, emergono due criticità; infatti, l'uso di YouTube per l'auto-apprendimento presenta alcune sfide. La qualità dei contenuti varia notevolmente, e gli utenti devono essere in grado di valutare la credibilità delle fonti. Inoltre, il tempo trascorso a guardare video su YouTube potrebbe portare a una dipendenza da schermo se non gestito in modo responsabile. Queste due problematiche emergono perché le persone, molto spesso, non sono in grado di individuare la differenza tra un contenuto di valore e un contenuto fake, basti pensare a tutto quello che concerne le fake news. Una prima selezione, seppur non del tutto veritiera, potrebbe essere fatta su un particolare repository digitale, ossia YouTube. In particolare, attraverso l'uso di quest'ultimo repository, è possibile trovare diverse sezioni, tra queste c'è sicuramente quella “Education”. La sua particolarità non riguarda tanto il fatto che ci siano dei processi di apprendimento e autoapprendimento, ma delle modalità linguistiche attraverso le quali queste avvengono. Su tutti, è interessante citare il canale del Professore Vincenzo Schettini, proprietario del canale “La fisica che ci piace” (Schettini, 2023 <https://www.youtube.com/c/LaFisicaCheCiPiace?cbrd=1>). L'introduzione al suo canale è «miei LOVVINI! Questo canale è per tutti! Per chi ama la fisica, per chi vuole capirla meglio, per chi si vuole divertire a scoprire come è fatto il mondo, per chi non riesce a studiare questa materia sui libri ma vuole qualche spunto in più. Ricordatevi che vi VOGLIO BBANE». Ecco, proprio in queste ultime righe è riassunto tutto il “mondo attuale”, dove l'autoapprendimento e l'apprendimento basato

su contesti non formali, è forte. All'interno di tutti i suoi video è possibile contestualizzare una lezione, attraverso esempi pratici e visivi, senza perdersi all'interno di centinaia di manuali e contesti teorici. Pertanto, un apprendimento che passa sempre più spesso attraverso una particolare figura, quella del "virtual professor", che va anche oltre l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale. Quest'ultima, infatti, ha grossi limiti, è in grado di spiegare e analizzare "perfettamente" un argomento, ma che resta teorico e fermo su un contesto manualistico; invece, mediante *YouTube Education* è possibile apprendere attraverso un linguaggio vicino alla *Twitch Generation*, con prove pratica e analizzando a fondo i commenti che vengono scritti in calce ai video. Ecco, proprio l'aspetto del linguaggio, caratterizzerà il prossimo paragrafo. Inoltre, questo concetto consente di avvicinare le aspettative degli studenti, nella maggior parte dei casi passivi e annoiati durante le lezioni tradizionali che chiedono stimoli esterni unilaterali. Il *virtual professor* fa proprio questo, contribuisce certamente ad una co-costruzione delle conoscenze, attraverso l'autoapprendimento e attraverso, soprattutto il concetto di "noi" piuttosto che di "io". Nel successivo paragrafo approfondiremo proprio quest'ultimo concetto che diviene fondamentale per il processo di autovalutazione che ne consegue.

3. Linguaggio e co-costruzione delle conoscenze

Quanto detto finora è utile per comprendere il contesto all'interno del quale è possibile trovare fette di società interessanti da analizzare. All'interno di YouTube esistono infatti infiniti "mondi" basati sulla conoscenza, la sezione education su tutte, oltre, ovviamente, al canale tematico sopra citato. Questi mondi sono caratterizzati non solo da emozioni e relazioni, ma anche da linguaggi totalmente diversi da quelli ai quali siamo abituati e, soprattutto, ad una capacità elevatissima di co-costruire le conoscenze. Ed è proprio questo l'aspetto interessante, ovvero capire il rapporto tra YouTube e le piattaforme di streaming e i nuovi linguaggi, elemento necessario per il processo di co-costruzione e autovalutazione. In particolare, quelli che si formano all'interno della piattaforma per rendere veloce e rapida una conversazione che solitamente funziona su un doppio binario, una persona parla con microfono e cam accesa (lo streamer) e il pubblico guarda e commenta in chat. In particolare, abbiamo preferito soffermarci sul contesto italiano e sono emerse diversi aspetti interessanti che generano una sottocultura virtuale che tende a utilizzare sempre più spesso lo slang, italianizzando parole americane, per una comunicazione veloce, facile e leggera. In particolare, come sottolinea Vittadini, «i social media stanno sviluppando sempre più una natura dinamica, incentrata sulla produzione e sul consumo di contenuti, e si apprestano a conquistare la dimensione di piattaforma editoriale dei media reali intesi come mediatori tra utenti, tecnologie e contenuti» (Vittadini, 2018, p. 79; Knoll & Van Dick, 2013, p. 142). Dunque, questa particolare caratteristica rende queste piattaforme anche generatori di trasformazioni linguistiche, oltre che culturali. Tanto da aver spinto diverse persone ad affrontare la questione, avviando vere e proprie ricerche, come quella realizzata da Paul Nesbitt lo scorso anno, intitolata "2022, Generation Twitch. Guidare il cambiamento culturale". Dunque, quella che viene chiamata Twitch Generation che ha soppiantato la precedente YouTube Generation che all'inizio del 2010 era forte, è vista come principale portatrice di innovazioni culturali. In effetti, le nuove generazioni utilizzano linguaggi diversi per comunicare, ai quali è necessario adattarsi, per poter parlare in modo comprensibile ai pubblici emergenti, ma il modo in cui il significato viene comunicato e compreso è cambiato nel tempo con ogni nuova generazione. Per fare un esempio, possiamo citare lo studio di Twitch «che mette a confronto la Gen X, i Millennial e la Gen Z. In alto c'è il "text speak" abbreviato usato dalla Gen X ma evitato dalla maggior parte dei Millennial. Al

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XV - n. 4, 2023

www.qtimes.it

Doi: 10.14668/QTimes_15408

centro c'è l'emoji gialla "che piange dal ridere", un uso non ironico delle emoji e che per la Gen Z è un chiaro indicatore che l'utente è un Millennial. In basso c'è il teschio, che per i Millennial o la Gen X significa "morte" o forse "pericolo", ma per la GenZ è usato ironicamente per significare che sono "morti" per aver riso troppo» (Report Twitch, 2022, p.8). (Fig. 1). Quindi, certamente un cambiamento di linguaggio nella chat, che, come anticipato, è parte integrante delle piattaforme YouTube e Twitch in particolare, ma porta anche a un cambiamento di linguaggio nel modo di parlare. Infatti, sempre più spesso, almeno per quanto riguarda le piattaforme italiane, è frequente che gli streamer utilizzino uno slang che deriva dall'italianizzazione di parole americane. Un esempio pratico si è verificato durante una diretta di Leonas TV, un canale basato sul mondo dei Gacha Games, ovvero i videogiochi che prevedono la tipica meccanica delle loot box, che induce i giocatori a spendere valuta di gioco per ricevere oggetti virtuali casuali. Durante questa trasmissione in diretta, il conduttore esclama «Sono stato scammato!», il termine scamming deriva dall'inglese "scam" e significa essere truffati. Inoltre, le risposte alla chat avvenivano tutte senza l'uso della scrittura, ma piuttosto attraverso gli adesivi, che raffiguravano personaggi ridenti, draghi e simili. Ma questo non è l'unico esempio; infatti, un altro termine molto utilizzato all'interno della piattaforma di proprietà di Google, soprattutto per i canali tematici dedicati all'istruzione, come quello analizzato nel paragrafo precedente, è "Lovvini", che non ha un vero e proprio significato, ma che parte dal prefisso "Love" amore e italiano viene interpretato come "amorini" riferendosi agli studenti e al pubblico. Inoltre, nella sezione "Notizie" di YouTube Italia, ci sono diversi canali per il confronto di opinioni, ed è da questi che hanno iniziato a emergere termini particolari nel 2022. A questo si aggiunge la nuova modalità "chat", presente in moltissimi video live e, soprattutto, durante la presentazione dei prodotti. Stesso discorso, a partire dal campionato di calcio di Serie A 2023/2024, è presente su Dazn nella sezione Live Chat. Infatti, durante le dirette delle partite di campionato è possibile chattare con tutti gli abbonati che stanno seguendo quella diretta. Ad esempio, per dire che qualcosa è molto divertente o che una situazione è mossa dall'incredulità o dall'euforia, si usa il termine "Sto volando", il cui significato ufficiale è legato al volo in aria, ma che assume tutto un altro significato, il tutto accompagnato da adesivi a tema.

Tutto questo è interessante per far notare come la generazione Twitch, caratterizzata da diverse generazioni, abbia trovato un modo per comprendere sé stessa attraverso l'unione di due mondi, quello legato alla generazione X, attraverso l'abbreviazione di parole, come "OMG" che significa "Oh My God", quello legato alla generazione dei millennials, ovvero le emoji che sintetizzano un pensiero e uno stato d'animo, e, infine, quello legato alla generazione Z basato sugli sticker. Tutto questo, quindi, produce una sintesi del linguaggio abbracciando tre mondi. Ma non solo, il processo partito da Twitch, evolutosi su YouTube e giunto anche su piattaforme di streaming su Dazn, ha coinvolto anche il mondo offline, generando quella che potremmo definire la co-costruzione delle conoscenze che, senza ombra di dubbio, passa per quella co-costruzione del sé nei mondi digitali.

L'introduzione di tecnologie capaci di apportare cambiamenti radicali nel mondo, influenza ogni aspetto del vivere, così recita un articolo del 2018 di Pisanu. Infatti, in accordo con l'autrice, va sottolineato come l'innovazione abbia impatti importanti non solo in ambito scientifico, o nell'applicazione delle nuove tecnologie, bensì anche sulla società stessa, che si trova a dover affrontare sfide sempre maggiori. Una delle analisi della situazione è contenuta nell'edizione dello Science, Technology and Innovation Outlook dell'Ocse, l'Organizzazione per la cooperazione e lo

sviluppo economico, che si focalizza proprio sull'adattamento agli sconvolgimenti tecnologici e sociali. Ciò che emerge dalla lettura del documento è un quadro caratterizzato da complessità e incertezza tra le parti in causa (OCSE, 2021). Il report si limita a focalizzarsi sui cambiamenti politici necessari per rispondere alle "perturbazioni", così vengono definite nel testo, in atto negli ambiti sociale, tecnologico, economico e ambientale, offrendo una sola delle letture possibili. Pertanto, in questo paper, si proverà a sottolineare il ruolo sociale di queste nuove tecnologie, sottolineando quanto il digital social work sia tanto necessario quanto delicato. Dunque, un processo di digitalizzazione, definito in accordo con Lopez & Marcuello-Servos come «l'insieme delle relazioni, delle strutture e degli elementi coinvolti nell'assunzione delle TIC in qualsiasi aspetto della vita» (López, Marcuello-Servós, p. 801, 2018), che sta trasformando l'innovazione stessa, destrutturando ciò che fino ad oggi era riconosciuta come buona norma, banalmente la prudenza che alcuni utilizzavano per l'accesso in rete, e ristrutturando, oltre che la rete stessa, le pratiche scientifiche. Tuttavia, ciò che viene analizzato superficialmente e che pochi autori hanno preso in considerazione nelle analisi fino ad oggi affrontate, è il cambiamento pratico delle relazioni, socializzazioni, interazioni e lettura delle emozioni che sottostanno ai processi di digitalizzazione, ovvero tutte quelle che avvengono grazie e per mezzo della rete. Tendenzialmente, si adattano vecchie concezioni derivanti da una relazione interpersonale fisica, a quelle che avvengono, oggi, mediate da uno schermo (ibidem). È chiaro che non è né utile, né sufficiente attuare un processo simile, in quanto ciò che viene a mancare sono le analisi sui medium utilizzati, sulle modalità e sull'intensità dell'emozione provata (Auriemma, 2023). Inoltre, la modifica dei linguaggi all'interno delle piattaforme è divenuta palese grazie anche alle parole vietate, le cosiddette "Word N", quelle parole utilizzate come insulto razzista e che YouTube punisce con un ban. Pertanto, nella maggior parte dei casi si genera una vera e propria sottocultura. Con quest'ultimo termine si intende una differenziazione riferita a un particolare segmento sociale che si differenzia da una cultura più ampia di cui fa parte. In questo particolare contesto, inoltre, possiamo definirla una sottocultura digitale o virtuale. Partiamo dal presupposto che è possibile parlare di questo tipo di sottocultura non tanto perché ci sono linguaggi condivisi, ma perché ci sono concetti e valori che sono condivisi dalla maggior parte delle persone appartenenti alla generazione Twitch. In particolare, la grande capacità di adattarsi ai cambiamenti tecnologici e di ritrovarsi, sentendosi a proprio agio, nelle piazze virtuali, siano esse riferite a Twitch o ai social, oppure ad app come Roblox o simili che permettono l'ingresso nel metaverso. Il sito BeUnsocial, ad esempio, fa una disamina molto interessante sull'emergere delle sottoculture femminili, sottolineando che il concetto di estetica genera tre sottoculture "ciò che accomuna tutte le sottoculture è il trucco, che viene usato anche dai ragazzi. Dal trucco senza trucco delle VSCO Girls, al fard sul naso e sulle guance delle Soft Girls, spesso accompagnato da nuvolette bianche, ai cuoricini delle E-Girls, alle ciglia finte delle Nymphets, e in generale alle composizioni fatte con l'ombretto sugli occhi molto simili a opere d'arte con disegni di ogni tipo. Il trucco è intrinsecamente fluido perché rappresenta l'espressione di sé e la trasformazione, e oggi per la prima volta comincia a essere senza genere, per questo penso che sia il simbolo delle sottoculture attuali" (BeUnsocial, 2023). Per avere un quadro chiaro, cerco di specificare le tre sottoculture descritte: (a) le VSCO Girls sono gruppi di ragazze con uno stile pulito, minimale e attento all'ecologia; (b) le Soft Girls sono le ragazze che abbracciano uno stile di moda, popolare sui social media, basato su un look volutamente carino e femminile, volto a mostrare meno anni di quelli che hanno; (c) le e-Girls è il termine a cui ci riferiamo, così come con e-Boy, una sottocultura giovanile di ispirazione punk legata al mondo degli anime e ai

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XV - n. 4, 2023

www.qtimes.it

Doi: 10.14668/QTimes_15408

fenomeni orientali J-pop e K-pop. Tuttavia, non esistono solo sottoculture femminili, troviamo anche sottoculture maschili, una è quella dei già citati e-Boy, caratterizzati da un abbigliamento composto da cappellini e catene al collo, non disdegnano il trucco, che non segna più un genere distinto e li vede come appassionati ed esperti di videogiochi. Infatti, come evidenziato da Igers Italia, troviamo la Dark Academia, basata su un'attenzione culturale ed estetica tratta dalla letteratura classica o da film e serie TV. Da questi derivano movimenti estetici come Cottagecore, Goblincore e Grandmacore. Quindi, grazie alla Rete e, soprattutto, alla Twitch Generation, troviamo una quantità infinita di sottoculture con regole proprie, linguaggi propri che, come visto, sono per lo più sintetici e veloci, e caratteristiche culturali distinte (Tedesco, 2022). Uno degli elementi fondamentali che è possibile sottolineare all'interno di questo paper, è il concetto di co-costruzione del sé. Come sottolineato anche da Beck, il sé viene costruito all'interno delle interazioni con gli altri, in questo caso, anche i saperi vengono co-costruiti. Questa cooperazione, al pari o molto più forte rispetto al mondo fisico, porta come conseguenza diretta una ristrutturazione del sé attraverso la co-costruzione. Si acquisiscono conoscenze, attraverso l'analisi dei contenuti condivisi. È possibile acquisire nuovi linguaggi, come abbiamo sottolineato in precedenza, che entreranno a far parte della nostra personalità. Dunque, un sé che viene costruito insieme ad altri secondo l'idea di Belk e che viene rafforzato attraverso quello che è correlato a quel determinato mondo. E, di conseguenza, troviamo un sé condiviso, caratterizzato da personalità simili tra loro e, soprattutto, conoscenze molto simili tra loro. Questo, tuttavia, ha una conseguenza, ovvero il processo di autovalutazione. Infatti, all'interno di un contesto basato sull'autoapprendimento, le persone risultano essere sempre meno critiche verso sé stesse, adeguandosi ad un apprendimento generalizzato mediante il medesimo aspetto e risultando annoiati, quasi *flaneur*, nei confronti dei processi standard di apprendimento. Pertanto, la mancanza di spirito critico potrebbe portare all'appiattimento delle conoscenze, rendendo un processo di autovalutazione del tutto sordinato da quello che risulta essere il reale legame con il sapere. A questo punto, con l'incessante incremento delle AI, che assolutamente non vanno discriminate, ma sicuramente controllate, è possibile far palesare un'ulteriore problematica, la standardizzazione e l'automazione dei processi di valutazione. L'ex ministro Messa, ad esempio, ha più volte spinto per l'introduzione di un sistema di AI che potesse automatizzare i processi di abilitazioni nazionali scientifiche, con rischi e criticità elevati in un primo momento dell'implementazione, su tutti il rischio di riduzionismo numerico della qualità. Pertanto, tale processo già presente fortemente in molti giovani nei processi di autoapprendimento, che sempre meno risultano combaciare con la valutazione che vengono date dai docenti, il rischio di un decadimento dei processi valutativi mediante le AI, incontrollate, potrebbe rendersi palese. Di seguito analizzeremo proprio questo aspetto, ovvero, il ruolo delle AI all'interno di un processo di alfabetizzazione alla valutazione, elemento che manca del tutto nei processi attuativi di quest'ultima.

4. Alfabetizzazione alla valutazione: il ruolo delle AI

Nonostante l'ampio utilizzo del termine "Intelligenza Artificiale" (IA) in vari contesti, risulta evidente che la sua definizione non sia uniforme, né da un punto di vista puramente terminologico né da una prospettiva concettuale. Una delle definizioni più esaustive e complete proviene dall'Associazione Italiana di Intelligenza Artificiale, come riportato nel suo statuto. Secondo questa definizione, l'IA è una disciplina che si dedica allo studio dei fondamenti teorici, delle metodologie e delle tecniche necessarie per concepire, progettare, realizzare, sperimentare ed utilizzare sistemi artificiali, sia sotto

forma di hardware che di software. L'obiettivo principale di questa disciplina è duplice: da un lato, mira a sviluppare sistemi artificiali capaci di emulare le prestazioni ritenute caratteristiche dell'intelligenza umana, e dall'altro, si propone di fornire modelli computazionali che rappresentino in modo accurato i processi cognitivi umani. Quanto detto, sottolinea l'ampiezza degli ambiti di studio dell'IA, che abbracciano sia l'aspetto pratico dell'implementazione di sistemi artificiali in grado di compiere attività intelligenti, sia l'aspetto teorico e concettuale legato all'analisi e alla comprensione dei processi cognitivi umani. L'IA non si limita quindi a una mera emulazione delle capacità umane, ma cerca di comprendere profondamente i meccanismi sottostanti, offrendo un approccio interdisciplinare che attinge dalla psicologia cognitiva, dalla neuroscienza, dall'informatica e da altre discipline correlate. Progressivamente, quindi, sta estendendo la sua influenza al di fuori del suo contesto di origine e sta pervadendo aree disciplinari precedentemente estranee come, ad esempio, le scienze sociali (Rosete et al., 2020). Infatti, si sta osservando un fenomeno recente in cui l'IA, in quanto campo di studio e pratica, sta assumendo un ruolo crescente e rilevante nelle scienze sociali e in altre discipline affini. Questa espansione è il risultato dell'innovazione tecnologica e della crescente disponibilità di dati digitali, che consentono alle scienze sociali di sfruttare strumenti e tecniche avanzate di IA per affrontare questioni complesse e analizzare fenomeni sociali. Nella realtà contemporanea, dunque, sta diventando uno strumento potente per l'analisi dei dati sociali, consentendo di estrarre informazioni significative dai grandi insiemi di dati e di identificare tendenze, modelli e correlazioni altrimenti difficilmente rilevabili. Ciò ha aperto nuove prospettive di ricerca, permettendo di approfondire la comprensione dei comportamenti umani, delle dinamiche sociali e degli impatti delle politiche pubbliche (Coryn, 2008). Tuttavia, con questa espansione dell'IA nelle scienze sociali emergono anche sfide come la trasparenza nei processi decisionali automatizzati e la gestione delle implicazioni sociali di sistemi di IA che possono amplificare pregiudizi o disuguaglianze. Di conseguenza, è essenziale affrontare questi problemi in modo oculato e sviluppare approcci eticamente responsabili all'uso dell'IA in determinate discipline. Al di là di considerazioni speculative riguardanti il futuro, è fondamentale riconoscere che gli aspetti precedentemente menzionati possono comportare questioni etiche rilevanti (Nida-Rumelin & Weidenfeld, 2019; Mökander et al., 2022). L'etica, pertanto, rappresenta il primo passo verso un'alfabetizzazione alla valutazione, in quanto i processi sottostanti la mera emulazione decisionale umana, riguardano etica e conoscenza del contorno, dunque, il riconoscimento delle specificità dell'altro. Pertanto, risulta essenziale un passaggio preliminare all'arricchimento, mediante allenamento, dei dizionari delle AI. All'interno dei processi di valutazione entrano in gioco diverse variabili, le quali non possono essere semplicemente emulate e, a tal proposito, diventa essenziale scindere la conoscenza dall'apprendimento delle conoscenze. Infatti, è importante sottolineare che le applicazioni dell'Intelligenza Artificiale (IA), soprattutto quelle basate sull'apprendimento automatico, si dimostrano più efficaci quanto più ampio è il corpus di dati a disposizione, dati che spesso vengono forniti dagli utenti delle stesse applicazioni in modo inconsapevole. Anche nell'ipotesi migliore in cui un sistema di IA sia stato progettato con scrupolo, i dati su cui si basa possono contenere un certo grado di distorsione o parzialità, che può favorire involontariamente il perpetuarsi di pregiudizi di natura politica o razziale, comportare abusi nei diritti di accesso alle informazioni su Internet, o addirittura promuovere la diffusione di notizie false (Kertysova, 2018). In altre parole, l'IA risulta suscettibile di ereditare e amplificare i pregiudizi impliciti presenti nei dati di addestramento, il che può innescare effetti indesiderati e socialmente nocivi. A tal proposito, bisognerebbe trovare il modo

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XV - n. 4, 2023

www.qtimes.it

Doi: 10.14668/QTimes_15408

di proporre l'avalutatività weberiana nei sistemi di alfabetizzazione alla valutazione mediante AI, cosa che potrebbe risultare complessa nella sua attuazione pratica. Infatti, le problematiche emergenti legate all'uso crescente dell'Intelligenza Artificiale (IA) in diversi ambiti disciplinari, pongono in primo piano la necessità imperativa di affrontare la questione dell'alfabetizzazione all'IA e dello sviluppo delle competenze pertinenti e avalutative. Questa urgenza deriva dalla consapevolezza che l'IA sta diventando una componente essenziale del panorama socioculturale contemporaneo, influenzando non solo il modo in cui affrontiamo problemi complessi, ma anche il nostro modo di vivere, lavorare e interagire con il mondo circostante. L'alfabetizzazione all'IA implica non solo la comprensione dei principi fondamentali e delle applicazioni pratiche dell'IA, ma anche una conoscenza critica delle sue potenzialità e limitazioni, nonché delle questioni etiche e sociali ad essa associate. Questa competenza si estende oltre il mero utilizzo di strumenti tecnologici basati sull'IA, includendo anche la capacità di valutare in modo critico le informazioni prodotte da sistemi di IA, riconoscere possibili bias o pregiudizi nei dati e nelle decisioni automatizzate. L'acquisizione di queste competenze richiede un impegno sia da parte delle istituzioni educative, che devono integrare l'insegnamento sull'IA nei curricula accademici e promuovere la formazione continua per docenti e studenti, sia da parte degli individui stessi, che devono investire tempo e sforzi nello sviluppo di una conoscenza approfondita dell'IA. Inoltre, è importante sottolineare che l'alfabetizzazione all'IA non riguarda solo gli esperti in tecnologia, ma è un requisito trasversale per cittadini e professionisti di diverse discipline, poiché l'IA influenza in modo significativo la società nel suo complesso. In definitiva, la questione dell'alfabetizzazione all'IA emerge come una priorità ineludibile nell'era dell'IA diffusa, richiedendo un impegno collettivo per garantire che gli individui siano preparati ad affrontare le sfide e sfruttare le opportunità offerte da questa tecnologia in continua evoluzione. L'urgente bisogno di una *AI Literacy* sta diventando sempre più evidente, e va oltre la mera acquisizione di conoscenze tecniche relative all'Intelligenza Artificiale (IA). Questa forma di alfabetizzazione non può limitarsi esclusivamente a comprendere i dettagli tecnici dell'IA, ma deve estendersi alla capacità di valutare e comprendere aspetti quali l'equità, la correttezza e la responsabilità nell'uso di tali tecnologie (Hagendorff, 2020; Kong et al., 2021). In altre parole, l'alfabetizzazione non si limiterebbe a una mera comprensione degli algoritmi e delle tecniche utilizzate nell'IA, ma si estenderebbe alla capacità di discernere e analizzare le implicazioni sociali ed etiche dell'IA nella società contemporanea. Questa prospettiva multidimensionale della *AI Literacy* riflette la complessità delle sfide poste dall'IA nella società contemporanea e la necessità di un approccio completo e interdisciplinare per affrontarle. Per questo motivo, l'educazione e la formazione sull'IA dovrebbero andare oltre la pura competenza tecnica e includere una profonda consapevolezza delle dimensioni etiche, sociali e politiche connesse all'IA. Solo attraverso un'*AI Literacy* completa e ben informata possiamo affrontare in modo efficace e responsabile l'impatto sempre crescente dell'IA sulla nostra vita quotidiana e sulla società nel suo complesso. Nella letteratura presa in esame, l'espressione "AI Literacy" fa la sua prima comparsa nel 2016, con l'introduzione da parte di Burgsteiner (2016) e Kandlhofer e (2016). Questi autori forniscono una definizione iniziale di "AI Literacy" come la capacità di acquisire una comprensione dei concetti e delle conoscenze fondamentali sottostanti alle tecnologie dell'Intelligenza Artificiale (IA) (Kandlhofer et al., 2016). Partendo da questa base concettuale, altri studiosi hanno successivamente ampliato il concetto di *AI Literacy*. In particolare, sottolineando come la *AI Literacy* comprende un insieme di competenze che non solo consentono di comprendere in modo approfondito i principi

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XV - n. 4, 2023

www.qtimes.it

Doi: 10.14668/QTimes_15408

tecniche dell'IA, ma anche di comunicare e collaborare in modo efficace e critico con le tecnologie basate sull'IA (Long & Magerko, 2020). Inoltre, ormai risulta enfatizzata la natura etica di queste interazioni, riconoscendo l'importanza di considerazioni morali e sociali nell'ambito dell'IA. In un contesto più ampio, si è inserita la AI Literacy nell'elenco delle nuove forme di alfabetizzazione mediale e digitale necessarie per affrontare le sfide del ventunesimo secolo (Ng et al., 2021). Questo riconoscimento sottolinea la crescente importanza dell'AI Literacy nel panorama educativo contemporaneo, in cui la comprensione dell'IA non è più considerata una competenza opzionale, ma piuttosto un elemento chiave per la partecipazione piena e informata alla società digitale moderna. In sintesi, l'AI Literacy è emersa come un concetto fondamentale nell'ambito dell'IA, con radici iniziali nella comprensione tecnica dei suoi fondamenti, ma che si è estesa per abbracciare una gamma più ampia di competenze, comprese quelle etiche, comunicative e di collaborazione. Questo concetto è diventato essenziale nell'educazione e nell'alfabetizzazione digitale del ventunesimo secolo, riflettendo la necessità di affrontare le sfide e le opportunità presentate dall'IA nella società contemporanea.

A tal proposito, si potrebbe riflettere sull'utilizzo dell'AI come supporto ai processi di autovalutazione, dunque, una valutazione trasversale dei processi educativi non-formali che possa consentire il confronto tra due realtà, quella sociale e quella informatica. Ciò permetterebbe, mediante i processi di imitazione cari a Tarde, di generare quella che potremmo definire lettura dei processi intrinseci alla valutazione, generando processi semi-automatici nell'autovalutazione mediante autoapprendimento.

Questa prospettiva procede ancor di più spedita ed evidenzia chiaramente il costante progresso e l'ampia espansione dell'Intelligenza Artificiale (IA) come una disciplina multidisciplinare e innovativa. Ciò non è casuale, ma è strettamente correlato al fatto che, come affermato da Russell e Norvig nel 2015, l'IA è in grado di comprendere sia i processi di pensiero e ragionamento, sia di incorporare una componente comportamentale che richiama in modo analogo il comportamento umano. In altre parole, questa concezione dell'IA riflette il suo sviluppo in quanto disciplina complessa che unisce elementi provenienti da diverse aree del sapere, inclusi l'informatica, la psicologia cognitiva, la filosofia della mente e molte altre. L'idea che l'IA possa incorporare una componente comportamentale simile a quella umana evidenzia l'aspetto evolutivo e dinamico di questa disciplina.

5. Conclusioni

Dunque, la sociologia dovrà comprendere, o almeno tentare di farlo, l'utilizzo di questa nuova prospettiva, basata soprattutto sulla comprensione della possibilità di apprendere, mediante l'uso di un linguaggio non-standard, tutte le materie. Pertanto, uno dei numerosi processi da attenzione, potrebbe essere caratterizzato dall'*embodiment cognition*, che si genera in un particolare modo di stare in rete, ossia apprendere e incarnarsi in quel sapere.

Gli sviluppi recenti nell'apprendimento automatico, nell'elaborazione del linguaggio naturale e nella robotica, per esempio, stanno portando all'emergere di sistemi di IA che possono interagire con il mondo in modi sempre più sofisticati, imitando alcune delle caratteristiche del comportamento umano. In conclusione, l'AI Literacy rappresenta un pilastro cruciale nell'epoca dell'Intelligenza Artificiale in costante espansione, comprendendo non solo la comprensione delle basi tecniche dell'IA, ma anche la capacità di navigare in modo critico e consapevole nel mondo sempre più

intrecciato con queste tecnologie. Questo concetto riflette, come evidenziato sopra, sulla necessità di preparare la società all'alfabetizzazione e alla comprensione dei processi delle IA, così da farle divenire un valido supporto, etico e informato, nei processi di autovalutazione che si modificherebbero in valutazioni semi-automatiche. Dunque e per concludere, l'AI Literacy sta diventando una componente essenziale dell'alfabetizzazione digitale e dei processi correlati ad essa, del ventunesimo secolo, contribuendo a plasmare un futuro in cui l'IA è non solo uno strumento potente, ma anche un'opportunità per migliorare la nostra comprensione del mondo e per affrontare le sfide complesse che la società moderna presenta.

Riferimenti bibliografici:

- Auriemma, V. (2023). Digitization of empathy: vital subsumption and digitization of the person, *Media Education. Studi Ricerche e buone pratiche*, 14 (1), 1-13.
- BeUnsocial, (2023). *Subcultures and digital, what it means to be part of them*, <http://www.beunsocial.it/sottoculture-e-digitale-che-cosa-significa-farne-parte/>.
- Burgsteiner, H., Kandlhofer, M., & Steinbauer, G. (2016). IRobot: Teaching the Basics of Artificial Intelligence in High Schools, *Thirtieth AAAI Conference on Artificial Intelligence* 30 (1), 4126-4127.
- Coryn, C.L.S. and Scriven M. (2008). *Reforming the Evaluation of Research, New Directions for Evaluation*, Number 118. New Jersey: Jossey-Bass.
- De Filippo, M., Percoco, A., & Voce, A. (2020). La scuola italiana alla sfida del digitale. In C. Re (Ed.), *Covid-19 e didattica a distanza: il caso Basilicata, una regione a rischio digital divide* (pp. 5–13). Fondazione Eni Enrico Mattei (FEEM).
- Hagendorff, T. (2020). The Ethics of AI Ethics: An Evaluation of Guidelines. *Minds and Machines*, 30 (1), 99–120.
- Kandlhofer, M., Steinbauer, G., Hirschmugl-Gaisch, S., & Huber, P. (2016). Artificial intelligence and computer science in education: From kindergarten to university. *2016 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, 1–9.
- Kertysova, K. (2018). Artificial intelligence and disinformation: How AI changes the way disinformation is produced, disseminated, and can be countered. *Security and Human Rights*, 29 (1-4), 55-81.
- Knoll, M. & van Dick, R. (2013). Do I Hear the Whistle...? A First Attempt to Measure Four Forms of Employee Silence and Their Correlates. *Journal of Business Ethics*, 113, 349-362.
- Kong, S.-C., Man-Yin Cheung, W., & Zhang, G. (2021). Evaluation of an artificial intelligence literacy course for university students with diverse study backgrounds. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 1-12.
- Kozinets, R. (2002). The Field Behind the Screen, *JMR*, 39, 61-72.
- Kozinets, R. (2010). *Netnography*. London: Sage.
- Kozinets, R. (2015). *Netnography: Redefined*. London: Sage.
- Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI Literacy? Competencies and Design Considerations. *ACM Digital Library Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–16.
- López, A. P. & Marcuello-Servós, C. (2018). e-Social work and digital society: re-conceptualizing approaches, practices and technologies, *European Journal of Social Work*, 21 (6), 801 803.

- Mökander, J., Sheth, M., Watson, D. S. & Floridi, L. (2022). Models for Classifying AI Systems: the Switch, the Ladder, and the Matrix. In 2022 ACM Conference on Fairness, *Accountability, and Transparency* (FAccT'22), June 21–24, 2022, Seoul, Republic of Korea. New York: ACM Digital Library.
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2 (100041), 1-11.
- Nida-Rumelin, J., & Weidenfeld, N. (2019). *Umanesimo digitale: un'etica per l'epoca dell'Intelligenza artificiale*. Milano: FrancoAngeli.
- OCSE, (2021). OECD *Science, Technology and Innovation Outlook 2021*. OECD. Retrived from <https://www.oecd.org/sti/oecd-science-technology-and-innovation-outlook-25186167.htm>.
- Report Twitch (2022). *Generation Twitch. Leading Cultural Change*. Twitch.
- Rosete, A., Soares, B., Salvadorinho, J., Reis, J., & Amorim, M. (2020). Service robots in the hospitality industry: An exploratory literature review. In *Exploring Service Science: 10th International Conference, IESS 2020, Porto, Portugal, February 5–7, 2020, Proceedings 10*, 174-186. London: Springer International Publishing.
- Russell, S., & Norvig, P. (2015). AI a modern approach. *Learning*, 2 (3), 4.
- Salzano, D., Scognamiglio, I., & Battista, D. (2023). La rispazializzazione digitale nelle aree interne del Sud Italia= Digital respazialization in the inland areas of Southern Italy. *H-ermes. Journal of Communication*, 2023(24), 51-72.
- Scriven, M. (2000). *Evaluation and the philanthropic fallacy*. Grantmaker's Evaluation Network.
- Tedesco, C. (2022). *La contaminazione digitale delle sottoculture giovanili: estetiche e valori da Instagram e TikTok*. <https://www.igersitalia.it/la-contaminazione-digitale-delle-sottoculture-giovanili-estetiche-e-valori-da-instagram-e-tiktok/>.
- Vittadini, N. (2018). *Social media studies: social media at the threshold of maturity: history, theories and themes* (Trad. it. Social media studies: i social media alla soglia della maturità: storia, teorie e temi). Milano: Franco Angeli.