

BRICKS |
DALL'ESTERO

Impressioni da Online Educa Berlin: acrobazie nel mondo dell'apprendimento che corre verso l'AI

a cura di:

Matteo Uggeri



OEB, VR, XR, AI, Conferenze, Gamification, Competenze trasversali, eLearning, Filosofia, Nomos e paideia

*I must be an acrobat to talk like this
And act like that
And you can dream, so dream out loud
And don't let the bastards grind you down*

[per chi non indovina l'autore, rimando all'ultima pagina]



Figura 0 - Io che passeggio nell'ex aeroporto di Tempelhof, oggi un parco pubblico. Foto di Giorgio Bodriga

Sono le 17:42, mi trovo sul volo di ritorno, esausto dopo troppi giorni troppo lunghi e intensi. L'umore è dei peggiori, ma forse rendere questo momento utile nello scrivere l'articolo che leggete può alleggerire il senso di vuoto.

"Scusate, ma siamo su Bricks?", vi starete chiedendo. Sì, in fondo si tratta della rubrica dall'estero, ed è da lì che sto tornando. Ero partito martedì 21, piuttosto euforico, alla volta di Berlino. Non ci andavo dal 2016. Fino ad allora Online Educa era un appuntamento fisso, occasione per imparare a fare *dissemination* per i vari progetti europei in cui ero coinvolto. Poi i tagli alle spese per convegni e simili imposti dai finanziamenti Erasmus+, la nascita di Nora, mia seconda figlia, il Covid e altre faccende

personali mi han tenuto lontano da **questo che è, a tutti gli effetti, l'evento più rilevante in Europa sul tema dell'eLearning e di ciò che gli gravita attorno.** Sebbene abbia un taglio più professionale/accademico che scolastico, **è occasione per aggiornarsi in modo molto serio su strumenti, metodologie, tendenze e novità.**

Quanto state per leggere è dunque una cronaca un po' disorganica dei tre giorni di conferenza, nella forma di un report di viaggio, per rendere meno noiosa la scrittura da parte mia e la lettura da parte vostra.



Figura 1 - La locandina finale dell'evento. Propongo un po' di gamification: trovate il sottoscritto nell'immagine (per chi sa che faccia ho). La soluzione alla bio dell'ultima pagina, come per il Tenero Giacomo della Settimana Enigmistica. Il cui autore era peraltro tedesco. Lunga questa didascalia, eh?

Prime impressioni di novembre

Entro nel salone dell'hotel Intercontinental, sede di OEB, la sera prima dell'inizio ufficiale. È novembre, ci sono 2 gradi, pioviggina, tira vento e c'è un buio più spesso che mai anche se sono le 19:00, dunque la faccia dei receptionist della conferenza quando mi vedono entrare in pantaloni corti è piuttosto divertita.

Avevo bisogno di fare jogging dopo il viaggio e, passando di qui, ho voluto registrarvi memore delle lunghe code di un tempo al mattino del primo giorno. Realizzo che quest'anno non ci saranno: il badge digitale che mi è stato spedito via mail ha un QR code che, mostrato alle macchinette all'ingresso, consente di far loro sputare il badge cartaceo. Niente ninnoli, leaflet, brochure, penne a sfera, gadget. Ricordo i primi tempi in cui ti "donavano" una capiente borsa con tanto di cuciture. Meglio come va oggi, almeno per l'ambiente. Però un senso di vaga decadenza lo trasmette. E c'è poca interazione umana. Sarà un tema costante anche degli speech.

Giorno 1 - Pre-workshops, alla volta del micro

OEB si dipana su tre giorni, molto pieni e densi. Il primo è dedicato ai pre-workshop, ossia sessioni interattive, spesso realizzate da aziende, e a volte a pagamento. L'evento vero e proprio inizia domani, ma anche oggi, tra gli stand in costruzione e i primi arrivi, ci sono cose interessanti.

Microlearning

L'offerta dei panel è infinita, quindi destreggiarsi è complesso. OEB prevede che i partecipanti si installino una app che aiuta ad orientarsi. E' di fatto utile, anche se un debug in più non avrebbe guastato. **Per iniziare ho scelto "Unlocking Microvideo Magic: Lessons from TikTok". La ragione è soprattutto legata al mio interesse verso i cosiddetti "linguaggi dei giovani" ed i loro media.** Inoltre la sessione si presenta come un laboratorio interattivo di 3 ore. Mantiene le sue promesse (mi renderò poi conto che sarebbe stata l'unica: tutti gli altri workshop erano presentazioni con minimali momenti di interazione). Dopo **la breve introduzione** (di Vivian van Laarhoven e Bart Boelen dell'University College Leuven-Limburg) **che mostra con chiarezza come i pur brevissimi video di TikTok possano comunicare anche contenuti piuttosto seri e concreti** (interessante in questo senso un video che esprime le potenziali evoluzioni distopiche o speranzose del problema dell'acqua sulla terra), veniamo edotti sulle basi della **realizzazione di contenuti di microlearning di 1' in termini metodologici e tecnologici. Niente climax, narrazione ridotta al minimo, alta densità di informazioni lineari, sequenziali, contenute in pochi istanti.** Senza troppi giudizi di merito, nell'ottica comunque di affrontare il modo in cui i ragazzi di oggi osservano il mondo ed apprendono.

Dopodiché veniamo divisi in gruppi di 3 persone: io capito con Anja (NOR) e Dagmar (GER). Assieme realizziamo un filmato di 1' su un tema pescato a caso tra quelli proposti, ossia l'azienda Porsche. Va declinato in salsa edu, quindi l'idea è di inventarci una sorta di spot per invogliare il target, studenti degli ultimi anni delle superiori, ad iscriversi alla Porsche Design Academy (non cercate, l'abbiamo inventata). **Usiamo Adobe Premiere Rush, in effetti piuttosto intuitivo, e ci ritroviamo a fine mattina increduli ad avere realizzato il nostro microvideo, con un attore (me), dei voiceover (di Anja e Dagmar), immagini (pescate dal sito Porsche), transizioni, titolazioni e una sorta di capo e coda.** Siamo piacevolmente soddisfatti.



Figura 2 - Anja e Dagmar che sfruttano un bislacco quadro fotografico per filmare una parte del nostro microcorso in stile TikTok

Le considerazioni finali dicono che il microlearning si presta a tanti usi:

- Acchiappare l'attenzione dei giovanissimi per portarli a contenuti più profondi;
- Creare pillole formative da parte dei docenti come mini-spiegazioni di argomenti ostici che emergono a valle di test (es. creo un video di 2' che spiega meglio la risposta esatta alla domanda del test che quasi tutti avete sbagliato);
- Insegnare argomenti molto pratici, conoscenze tecnico-informatiche o manuali (es. come usare una certa funzione di un software);
- Far creare micro contenuti agli studenti stessi.

Me ne vado soddisfatto. Sarà una delle poche volte.

Microcredentials

Nel pomeriggio affronto il workshop sulle *microcredential* organizzato da NTT Data, che mostra il sistema che questi (assieme ad altri partner) stanno implementando per integrare una piattaforma in grado di gestire le *microcredential* all'interno dell'Europass. Il titolo è "Take your Credentials to the Next Level - Build a European Digital Credential for Learning".

L'Online Credential Builder è la suite aperta e liberamente disponibile di strumenti e servizi per

gestire *credential*¹ online fornita dalla Commissione europea, la quale, nel maggio 2023, ha introdotto l'innovativo modello europeo di apprendimento (ELM), lo standard unico per documentare i risultati dell'apprendimento.

Ilidiko Mazar, peraltro mia cara amica, mostra la piattaforma e le varie funzioni. **Chi ha un laptop con sé può divertirsi a creare un proprio template per una *microcredential*, da inserire in piattaforma e usare poi per accreditare una specifica conoscenza, competenza o achievement.**

Si parla da un po' di anni di sistemi di questo tipo, ed io stesso avevo partecipato con Fondazione Politecnico di Milano al progetto MicroHE, ma pare che ora l'infrastruttura sia sostanzialmente pronta. Quantomeno una che sia europea e connessa al sistema ESCO.²

Le domande da parte dell'audience sono parecchie, e vertono soprattutto sulle criticità in merito ai "timbri" digitali che i rappresentanti legati (o i loro delegati) delle istituzioni (sostanzialmente università o consorzi di esse, ma non solo) devono apporre digitalmente sui certificati per renderli validi, e su quali strumenti abbiano per accettarne il suddetto valore. In termini tecnologici si tratta in sostanza di appoggiarsi ad identità digitali quali il nostro SPID, ma in termini di processo la cosa è assai complessa.

Vengo via dalla sessione (che si rivela ben poco interattiva) con la convinzione che **le *microcredential* diventeranno molto probabilmente qualcosa di molto comune, ma che la strada da fare per costruire l'infrastruttura di fiducia che deve sottendere ad esse è lunga.**

Per approfondimenti: [Online Credential Builder](#)

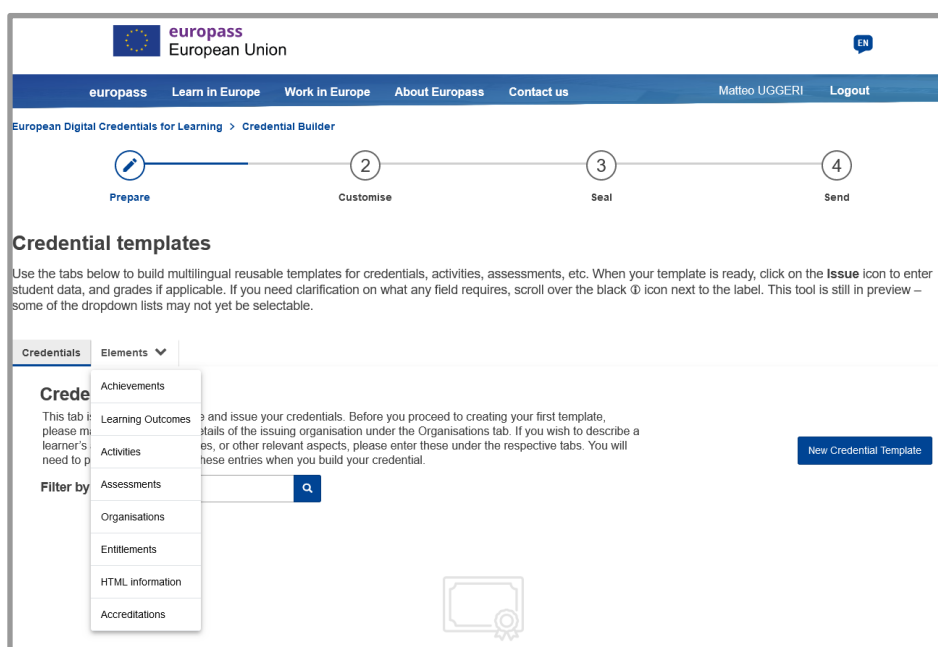


Figura 3 - Il Credential Builder di Europass

¹ Poiché il termine "credenziale" non è appropriato, preferisco qui usare la parola in inglese, ossia "credential".

² <https://microcredentials.eu/>

Gli stand

Gamification

Non sono mai stato particolarmente attratto dai numerosi stand delle aziende che espongono i propri prodotti ad OEB, ma un giro lo si fa volentieri. Faccio la piacevole conoscenza dei rappresentanti europei di OpenEdEx, che intrappolo affinché scrivano un articolo per questo stesso numero (lo trovate a firma di Stefania Trabucchi), dopodichè vengo abbordato da giovanissimi ragazzi che presentano **un prodotto di gamification che mira a lavorare (in rilievo e sviluppo) sulle competenze trasversali, usando la metafora della città. Una specie di SimCity aziendale, chiamato Happy City**, in cui il giocatore/impiegato deve far aumentare il livello di felicità di una città scegliendo come posizionare edifici, infrastrutture, parchi, etc... La cosa particolare è che è un gioco da tavolo con una sua alterità digitale, ossia vedo su schermo, anche in remoto, ciò che sposto su un tabellone. Ma la cosa non avviene in modo automatico, c'è un "omino" (uno dei due ragazzi qui) che muove nel digitale ciò che io sposto sul tabellone. Mi sfugge la magia del tutto, anche se mi fa simpatia avere migliorato il livello di felicità degli abitanti con un paio di mosse a caso.



Figura 4 - Il tabellone di Happy City

Trovo sostanzialmente conferma del fatto che **molta della gamification proposta ad OEB non è granché e ciò che fanno aziende in Italia (come la stessa Grifo per cui lavoro, perdonate il momento di orgoglio) sono più avanti di molte altre estere**. Nelle sessioni la parola *game* e derivati comparirà meno volte che in passato, non capisco se è segno che ormai è dato per scontato che ci sia nell'eLearning o se, più probabile, pochi sono ancora i player del settore in grado di offrire applicativi o metodologie davvero coinvolgenti e nuove. Molto spesso si tratta di trite classifiche a punti con gare e metafore di varia sorta, oppure sempre più fedeli simulazioni in VR (altro tema ovviamente caldo) che riprendono il linguaggio dei videogiochi per immergere l'utente **in ambienti 3D. E' il caso di molte applicazioni mediche, cosa anche questa già vista, anche se mai con tali livelli di dettaglio e verosimiglianza. Anche in questo caso la**

novità in termini di modelli d'uso o idee progettuali scarseggia, mentre la tecnologia avanza veloce e consente di fare meglio cose già note.

Per approfondimenti: www.newrealgoal.com/

Proctoring

Un'incertezza di fronte al boccione dell'acqua consente ai due dell'azienda SMOWL di attaccare bottone e trascinarci al loro stand. Sono molto simpatici, e il prodotto di cui si occupano è un software di proctoring, altro tema caldissimo di questi giorni. Si presentano come "il proctoring rispettoso delle persone e della privacy". Più avanti mi accorgerò che anche Proctorio e tutti i loro competitor faranno la stessa cosa. **È evidente, nonché ovvio, che l'idea di osservare (spiare?) i ragazzi che fanno un esame a distanza tramite una webcam (in questo caso due, poiché è richiesto – volendo – di far utilizzare anche quella dello smartphone dell'utente, oltre che quella del computer su cui sta svolgendo l'esame) inquieta molti.** Ma solletica anche altrettanti: mi parlano di progetti molto "blindati" con associazioni di avvocati, nei quali le misure per non fare "cheating" (scopiare, farsi suggerire da un'altra persona, farsi sostituire da un amico, sbirciare il telefono o un libro, etc...) sono molto stringenti.

Il software può prevedere o un uso via browser o l'installazione di un applicativo che (solamente durante l'esame) monitora tutte le attività della macchina dell'utente, ad esempio l'apertura di finestre o di altri tab nel browser. SMOWL vince sugli altri, a mio avviso, poiché è quello che ufficialmente si integra con Moodle e quindi è un po' più vicino alle posizioni di open education.

Per approfondimenti: <https://smowl.net/en/>

Nel secondo giorno assisterò anche alla presentazione di Proctorio stesso, celebre competitor di questi, forse un po' meno convincente e molto più "corporate" come approccio (è tra i main sponsor di OEB). **Resta che tutti, nel proporre i propri prodotti, fanno l'impossibile per garantirne l'eticità più totale.** Questi di Proctorio aggiungono, rispetto ai colleghi di cui sopra, il tema della Green Energy, utilizzata da parte loro per sostenere i loro sistemi AI.

Dal mio punto di vista, la scoperta più interessante della loro presentazione riguarda invece la piattaforma che si propongono di contrastare, ossia **Chegg, il programma/sito più diffuso per il cheating e la scopiatura di compiti (<https://www.chegg.com/>).** **Se non lo conoscete: occhio perché probabilmente lo conoscono o conosceranno i vostri studenti.** Si propone come sito di online tutoring, ma alla fine viene usato per chiedere, in tempo reale, le soluzioni di quiz ed esami agli esperti. Se capisco è temibile per ora solo nel mondo anglosassone, ma sono certo che esiste qualcosa del genere anche qui.

Per approfondimenti: <https://proctorio.com/>

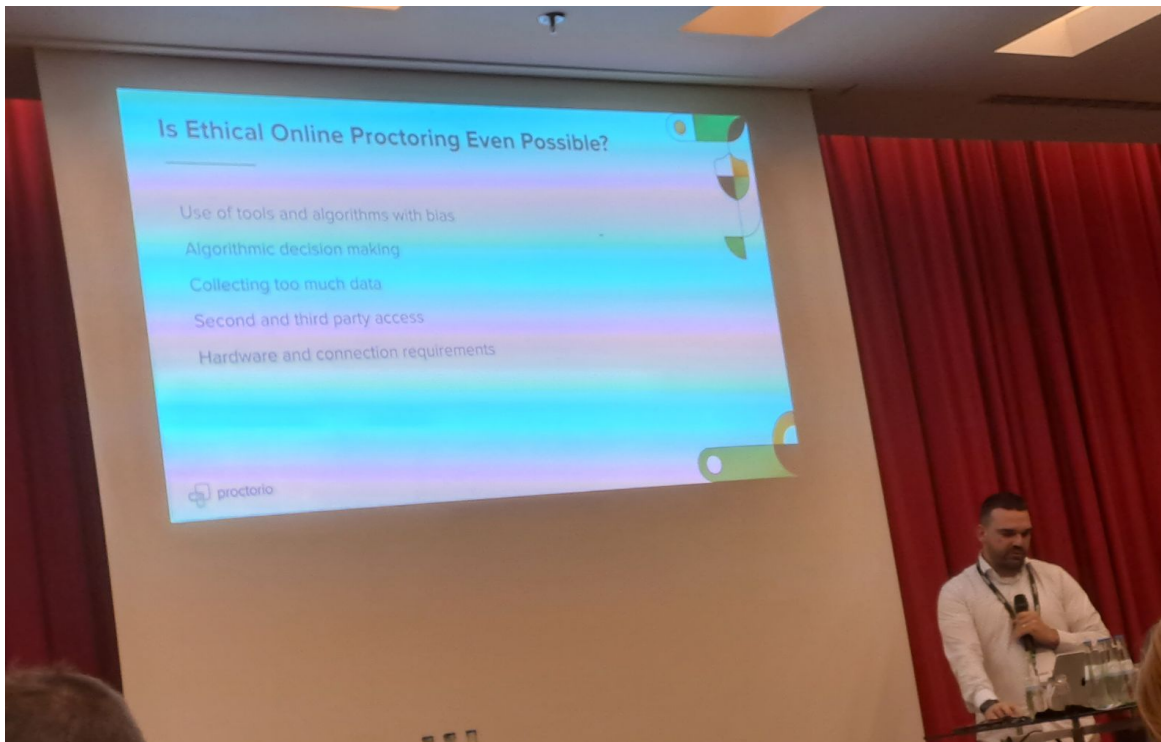


Figura 5 - Il tentativo di valorizzare gli aspetti etici di Proctorio

Fine del primo giorno

Soddisfatto per quanto già appreso oggi, ricaricato da un'ulteriore corsetta in cerca dell'enorme Tiergarten, mi incontro con il vecchio amico Giorgio Bodriga, ex collega presso il METID del Politecnico di Milano, trasferitosi qui da un paio d'anni. Discutiamo di quanto visto e sentito oggi, poiché anche lui ne sa a pacchi, visti tutti i MOOC su cui ha lavorato. Abbiamo posizioni simili, e non sorprende. Non sorprende nemmeno come la sua integrazione qui a Berlino stia risultando assai difficile, assorbiti come sono dai ritmi di lavoro e dalla città sia lui che la moglie. Sono riflessioni che si connettono naturalmente con i temi dei OEB, poiché **l'accelerazione delle nostre vite e la compressione a cui siamo sottoposti, quantomeno diciamo nel mondo occidentale e nelle vite urbane, sono aspetti che rischiano di accentuarsi con il diffondersi delle Intelligenze Artificiali.**

Siamo comunque felici assieme, e torno in hotel sorridente, a farmi cullare da messaggi di persone lontane (quindi grazie sempre alle tecnologie), per una notte di sonno breve ma stranamente serena.

Giorno 2 - Plenarie e sessioni: come andare d'accordo con l'AI?

Correndo al gelo tra i sistemi educativi delle Faroe e l'Italia

Come è prevedibile, anche al mattino presto Berlino in novembre è fredda, buia e piovigginosa. Tuttavia, per il sottoscritto resistere tre giorni pieni dentro l'enorme scatolone dell'Intercontinental è una tortura,

dunque ogni giorno infilo una qualche attività fisica in outdoor. Nelle prime due sere ho vagato alla ricerca del Tiergarten, uno tra i parchi più grandi della città. Sta a due passi da qui ma l'ho trovato solo al secondo tentativo, poiché le distanze e gli angoli delle strade qui sono traditori.

Questa mattina però è proprio l'organizzazione di OEB a proporre attività fisiche: tra yoga (indoor) e corsa scelgo la seconda. Tanto sono entrambe alle 7:30, orario al quale non amo fare nulla che non sia dormire, ma tant'è! È proposta da Julian Downen, se capisco il Chief Accountant del tutto, un inglese molto simpatico che ci conduce, attraverso Tiergarten (diavolo, era proprio un passo più in là!) verso alcune delle bellezze della città, porta di Brandeburgo e Reichstag inclusi. La compagnia è buona, e **faccio la conoscenza in particolare di un tecnico del Ministero dell'Educazione delle Isole Faroe. Confrontarci su come funziona da loro e da noi in merito alle decisioni politiche sull'educazione, correndo a passo spedito tra le pozze di fango, a 0 gradi centigradi e con la pioggerellina è, come potete intuire, un'esperienza da ricordare.**

Plenary: "i futuri dell'apprendimento che scegliamo"

Finita la corsa, carico di entusiasmo ed endorfine, faccio ritorno (di corsa) al mio hotel dove mi lavo, tento invano di riposarmi e faccio una colazione rapida. Cerco un caffè decente in un ristorante italiano, dove trovo una brodaglia ma almeno servita con molta simpatia, e mi fiondo in ritardo alla conferenza.

Il tema di OEB 2023 è "The Learning Futures We Choose", e si declina sulla seguente domanda: "la nostra evoluzione digitale migliorerà il potenziale umano o lo eclisserà?"

Mi perdo il primo speech, di Eric Sheninger, il quale dicono sostenga "una pedagogia del pensiero dirompente" ed esorta gli insegnanti a promuovere studenti resilienti in grado di navigare in un panorama digitale imprevedibile. Il suo approccio, molto all'americana diciamo, si rivelerà alla fine tra i meno apprezzati.

Viene gradita di più **Helen Lee Bouygues, il cui speech invece verte sull'importanza del pensiero critico nella rivoluzione dei dati, facendo luce sull'imperativo di discernere la verità in un mondo saturo di dati.**

Del suo intervento mi colpiscono positivamente l'accento su questi punti:

- Mantenere un atteggiamento umile e fiducioso;
- Ricordarsi sempre di fare pause e porre domande;
- Rinforzare la metacognizione;
- Essere consapevoli dei nostri pregiudizi cognitivi.

Sono anche molti altri i punti affrontati, ma in generale l'approccio è ad ampio spettro, quasi filosofico, a mio avviso assolutamente necessario oggi. Colpisce anche un richiamo alla carta e penna, con tanto di grafico che mostra come i risultati di apprendimento di alunni incoraggiati ad usare ANCHE penna e carta abbiano ottenuto risultati ampiamente superiori ad altri in determinati test. È un approccio che verrà poi ripreso e valorizzato da alcuni o criticato da altri, perché considerato luddista e retrogrado.



Figura 6 - Helen Lee Bouygues presenta il grafico di cui sopra

È poi la volta dell'italiano trapiantato a Yale, il prof. Luciano Floridi, che esordisce affermando che il suo sarà purtroppo lo speech più noioso della mattinata, perché parla di filosofia. Il suo fantastico humor italo-britannico conquista l'audience e ci guida in una deliziosa serie di riflessioni su come "Vivere nell'infosfera", esplorando le profonde implicazioni di una realtà iperconnessa sull'istruzione, l'etica e l'equità umana.

Alla domanda su come costruire codesto futuro ne antempono un'altra: perché sbagliamo? "Why are we all doing mistakes?". La cosa è molto interessante, e presenta due punti di vista, rifacendosi alla filosofia greca. Da un lato la teoria che sbagliamo perché non ci arriviamo. In sostanza, dice, gli umani sono "nice but stupid". L'altra è che siamo piuttosto in gamba, ma sostanzialmente cattivi: "smart but evil". Di qui **una prima conclusione l'importanza di associare regole da una parte (chi crede nella seconda opzione) e creatività e apertura dall'altra (la prima). Nomos (leggi)³ e Paideia (educazione)⁴**

³ Nella religione dell'antica Grecia il Nomos (in greco: Νόμος) era lo spirito delle leggi, degli statuti e delle ordinanze. La moglie di Nomos è Eusebia (pietà) e la loro figlia è Dike (giustizia). - da Wikipedia, dicembre 2023 - [https://it.wikipedia.org/wiki/Nomos_\(mitologia\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Nomos_(mitologia))

⁴ "Paideia (in greco antico: παιδεία?, paidéia), che significa formazione o educazione, è il termine che nell'antica Grecia denotava il modello pedagogico in vigore ad Atene nel V secolo a.C., riferendosi non solo all'istruzione scolastica dei fanciulli, ma anche al loro sviluppo etico e spirituale al fine di renderli cittadini perfetti e completi, una forma elevata di cultura in grado di guidare il loro inserimento armonico nella società." - da Wikipedia, dicembre 2023 - <https://it.wikipedia.org/wiki/Paideia>

dall'altra. Sul secondo aspetto **Floridi sottolinea l'importanza di considerare i giovani come *player, creators, valorizzare le loro capacità creative***, specialmente musicali. Cercare di fare in modo che gli insegnanti siano sempre più "teachers of languages", intesi come linguaggi verbali, ma anche della rete, delle reti, del digitale e non, appunto prendendo in considerazione pure il linguaggio musicale. L'esempio che fa, in merito anche agli spartiti e alle note, calza bene per **spiegare l'importanza di quella "proficiency that doesn't last rapidly" e che va acquisita e favorita per non ritrovarsi nelle mani di qualcun altro**. E qui tocchiamo anche bene il tema del presente numero di Bricks, la democratizzazione del digitale.

Mi dilungo sul suo intervento quindi perché è, a mio avviso, cruciale. Anche quando **sostiene che noi dobbiamo trasferire il nostro capitale semantico ai giovani, svincolarci quanto più possibile dalle figure appiattite ("We are defined as data subjects") che il digitale rischia di generare, e mantenerci invece "information organism"**. Cita poi Wittgenstein quando afferma che "The limit of my language is the limit of my world".

La conclusione, che verrà poi ripresa in altri speech, è che **è fondamentale fare comunità, network, unire le forze tra noi professionisti dell'educazione, la quale non è altro, per Floridi, che "spostarsi dall'ignoranza all'incertezza", specialmente dove, in un mondo in rapidissima evoluzione non è pensabile che un individuo, da solo, abbia la capacità di restare aggiornato**.

"Everyone has a different ignorance, so if Bob and Alice meet, they ask each other questions and MAY generate knowledge."

Si tratta di una visione anche molto, molto speranzosa ed estremamente praticabile, che mi lascia, finalmente (e per poco) sereno.

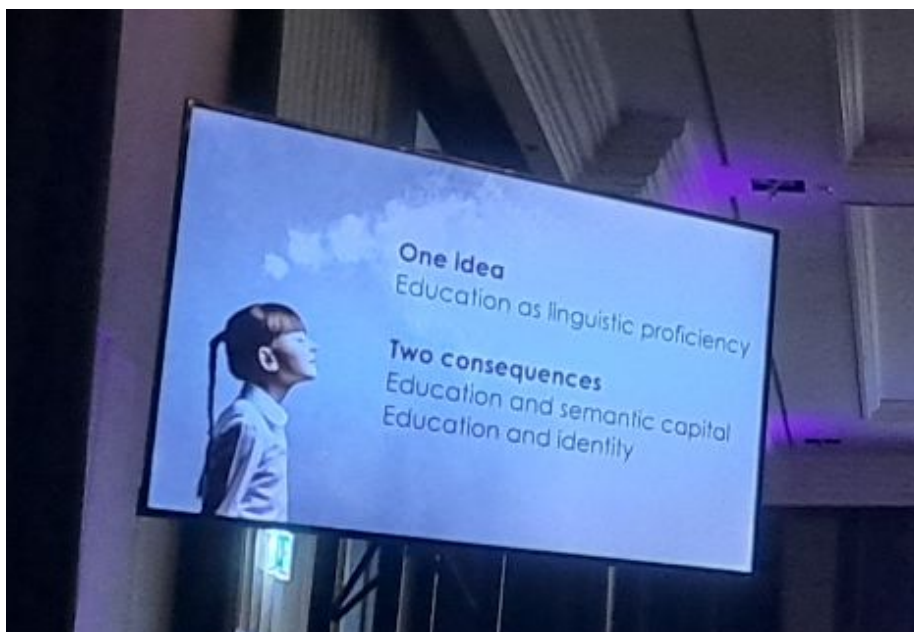


Figura 7 - Luciano Floridi, o meglio le sue conclusioni.

Intelligenza Artificiale integrata nell'authoring open source

Dopo un piacevole pranzo in compagnia di Marina Petrova, Designer di origine siberiana che lavora per l'ESMT di Berlino, rinomata scuola di management, mi fiondo a "From Theory to AI Practice: Elevating Education through Generative Techniques with H5P", tenuto dal collega Sven-Tore With, partner con Joubel del progetto ENCORE+ (ve ne parlerò dopo).

La sua presentazione è fenomenale, e **mostra come il suo "open source community driven software"⁵ possa oggi consentire ai docenti o agli instructional designer di generare contenuti interattivi di svariato tipo con il supporto di ChatGPT.**

Suggerisco di andare direttamente alla pagina generata appositamente per la conferenza che è raggiungibile da qui, dove sono dettagliate le istruzioni per, tra le altre cose, far generare a ChatGPT le risposte a dei quiz: www.H5P.org/oeb23

Curioso il momento in cui Sven si accorge che le risposte ai quiz che ChatGpt ha generato oggi sono diverse da quelle che aveva fatto ieri. Non sorprende, ma fa sorridere. E inquieta, come tutta l'AI.

Sottolinea infine come la AI aiuti anche a creare quiz strutturati in modo da evitare o ridurre la possibilità che gli studenti azzecchino la risposta giusta usando la logica pur non sapendo nulla del contenuto (è possibile [qui](#) vedere un esempio).

Per approfondimenti: www.H5P.org



Figura 8 - Sven-Tore With mentre mostra le integrazioni di H5P con ChatGPT

⁵ H5P è un framework di authoring, ossia un tool per creare contenuti educativi di ogni tipo, integrabili su qualsiasi piattaforma, gratuito e open source, basato su HTML5. Alcune funzionalità sono a pagamento così come per altri strumenti di questo tipo. Si tratta di una valida alternativa al più conosciuto Articulate Storyline.

AI e nazioni svantaggiate

Mi piacerebbe imparare tante cose sull'Intelligenza artificiale, e qui ci sono molti speech con "AI" nel titolo. Peccato però che lo usino come buzzword per cavalcare la moda. In sostanza, **in molti casi nelle presentazioni e nei prodotti di intelligenza non ce n'è poi così tanta, né artificiale né d'altro tipo**, soprattutto per quel che riguarda il mondo aziendale, che cavalca l'hype senza porsi troppe domande. Cerco allora conforto in "Using AI in Education Can Reverse the Digital Divide in Disadvantaged Communities", sperando di trovare usi 'etici' e quanto più possibile umani di tale tecnologia. L'idea è quella di dimostrare che l'AI ha il potenziale tecnologico per migliorare l'apprendimento STEM nelle comunità svantaggiate e colmare il divario digitale.

Razvan Bologa di NextLab.tech presenta una serie di dati consistenti ottenuti dai risultati dell'uso dell'AI in migliaia di scuole in Romania e in altri paesi dell'est Europa.

Si parla quindi di robotica, sicurezza informatica, IoT e Big Data come materie necessarie alla formazione dei docenti, affinché il tutto ricada poi sugli studenti, in modo che essi siano pronti ad affrontare il mondo del lavoro intriso di STEM che pare ci aspetti. Sempre eticamente. Sono stanco, un po' teso per la mia presentazione più tardi, sovraccarico di informazioni, ma mi porto a casa la bella frase di Razvan **"The number of teachers in the world would probably double". Speriamo abbia ragione!**

Per approfondire: <https://www.nextlab.tech/english/>

AI per l'apprendimento delle lingue

"How AI and Language Learning Makes Work Safer" è il titolo di una sessione a cura di Babbel, altro sponsor di OEB, ossia una nota piattaforma per l'apprendimento delle lingue. Il concetto alla base dello speech, allegro e vivace grazie alle ottime capacità delle due presenter, Marien Pauli e Genevieve Saulin, converge sull'idea, tutt'altro che peregrina, che al giorno d'oggi i flussi migratori portano persone di ogni dove a lavorare in ogni dove. Alla domanda rivolta all'audience "quanti di voi hanno colleghi stranieri che non parlano bene la lingua del paese dove lavorate" hanno alzato la mano quasi tutti.

Peccato solo che anche qui si tratti più di una pubblicità sulle meraviglie del loro prodotto, peraltro davvero ben fatto e ben strutturato, con l'AI che in sostanza supporta nel guidare gli utenti verso i contenuti a loro utili, con il "classico" uso degli algoritmi.

Per approfondimenti: <https://it.babbel.com/>

Finalmente un po' di open education, mischiata anche alla AI

Arriva il mio/nostro turno, alla sessione "Transforming Higher Education Through the Use of OER: From National Policies to Operational Implementation". Sono in compagnia di Jacques Dang, di Aunege e

Università Numerique, ed Anais Malbrand, di ICDE, ente coordinatore di ENCORE+, progetto del quale mi appresto a tenere una presentazione incentrata su "Challenges and Opportunities of AI for Open Education". Il contenuto verte in buona parte su quanto è stato anche riportato in un articolo su Garr News, a cui vi rimando per approfondire.⁶

Prima di noi c'è però Zeynep Varoglu di UNESCO, la quale propone una presentazione generale dell'attuazione della raccomandazione OER da parte dell'UNESCO, molto interessante sebbene piuttosto "tecnica" nell'approccio. I partecipanti alla nostra sessione sono pochissimi, credo non più di 5 escludendo i colleghi diretti. Mentre Zeynep parla di cose a mio avviso fondamentali, come l'implementazione delle suddette raccomandazioni nei vari paesi del mondo, **mi rendo conto come i nostri argomenti legati all'Open Education risultino meno 'sexy' dei tanti altri presentati qui. Così va il mondo, ma a maggior ragione conviene continuare a lottare, ed il presente numero di Bricks credo lo faccia egregiamente.**

Non mi dilungo oltre su questa sessione per non risultare troppo autopromozionale.

Per approfondire rimando direttamente alla mia presentazione, disponibile [qui](#).

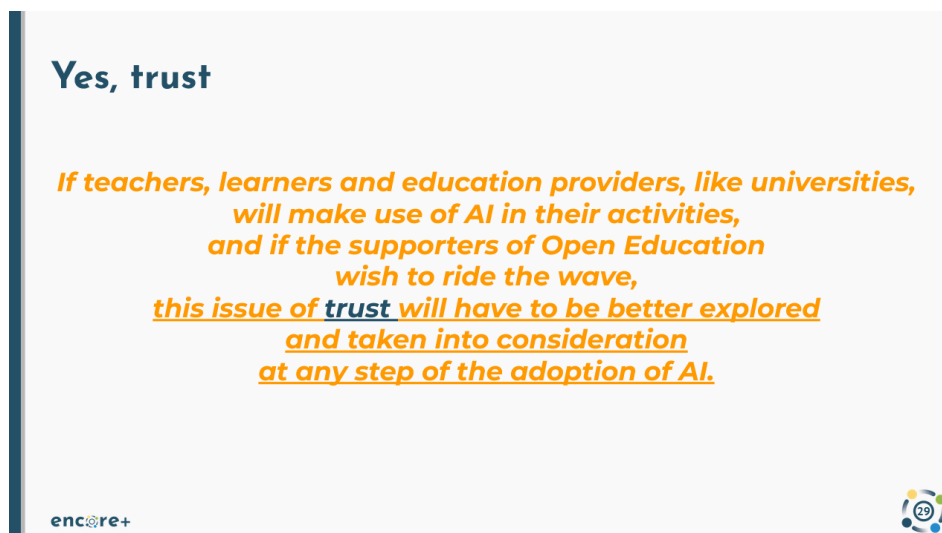


Figura 9 - La schermata finale della mia presentazione su ENCORE+ che richiama l'attenzione sul concetto di fiducia

Dibattito plenario: l'AI porterà più danno o benessere?

Relativamente soddisfatto per la presentazione, che almeno ai 5 presenti è piaciuta moltissimo, ed in particolare a Elisa Dineo Adams, dell'University of Applied Sciences di Kehl, la quale decide di farmi

⁶ "Open Education e Intelligenze Artificiali: opportunità e rischi", Settembre 2023, di Matteo Uggeri ed Eleonora Pantò, Garr News.

<https://www.garrnews.it/la-voce-della-comunita-28/open-education-e-intelligenze-artificiali-opportunita-e-rischi>

compagnia per assistere al Grande Dibattito Finale della prima giornata, il cui titolo è "This House Believes that the Widespread Implementation of AI in Learning Will Do More Harm than Good."

Il tutto è organizzato in forma di pantomima, con due degli speaker a sostenere le meraviglie dell'AI (Donald Clark e Inge de Waard), gli altri (Beth Avinga e Tim Unwin) con posizioni più moderate.

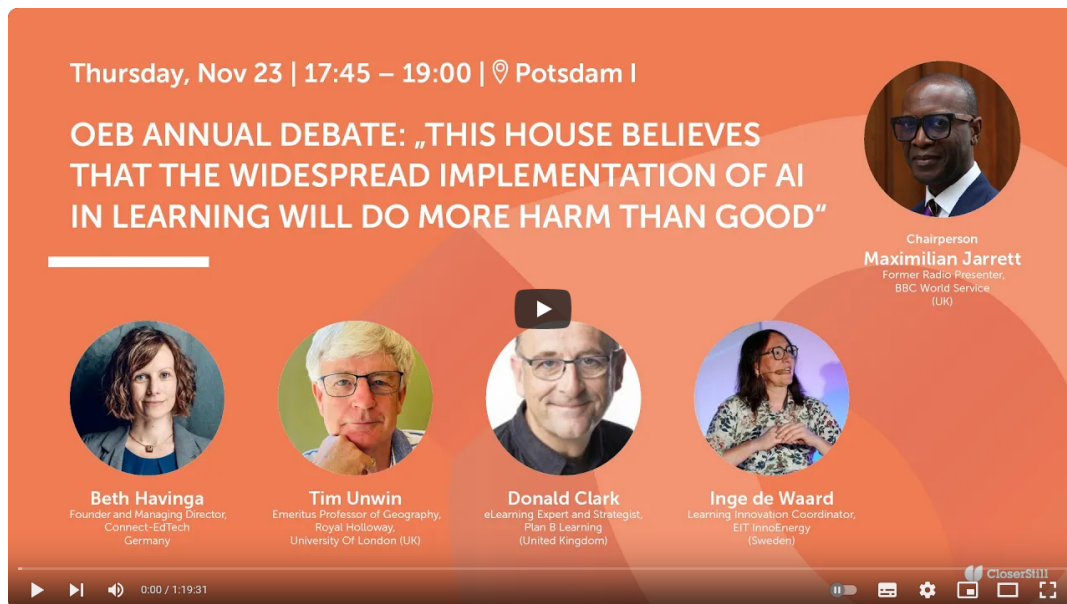


Figura 10 - Il video integrale del panel, visibile [qui](#)

Purtroppo il dibattito prende subito una piega poco costruttiva, incentrata sull'idea di bandire l'AI, cosa sostanzialmente improponibile. Quindi le posizioni si polarizzano, con **Clark** che, in modo vagamente aggressivo, **insiste sull'assurdità di bannare l'AI, portando come esempi i tentativi di fare lo stesso fatti in passato con stampa, telefono, radio, TV, musica rock, punk, computer, internet: la cosa è interessante più in termini di curiosità, aneddoti, ad alimentare l'idea di come l'umanità tenda ad irrigidirsi di fronte alle novità (il "Nomos" di cui parla Floridi)**. Tuttavia la controparte, sensatamente, ribatte sottolineando come si stia discutendo di come integrare al meglio l'AI nelle attività umane e nell'apprendimento in particolare e non di divieti di sorta. Ossia si vuole capire come valorizzarne il potenziale, regolarlo e piegarlo all'utilità sociale.

Sfugge a tutti, a giudizio mio e della suddetta compagna di banco Elisa Dineo, accanto alla quale ascolto il dibattito, la domanda che ci eravamo posti proprio nella nostra (deserta) sessione, ossia: **a chi appartiene ora, ed apparterrà, il dominio sulla AI? Solo alle aziende? Ad alcune, grosse, occidentali, slegate dall'interesse pubblico? E quale è o sarà il loro interesse? Nessuno** dei 4 presenti, e nemmeno il moderatore, il bravissimo Maximilian Jarrett, **si pone il problema di richiamare l'attenzione sul concetto di fiducia, magari suggerendo ai presenti di tenere bene a mente a chi appartiene qualsiasi tool di AI che vogliamo usare per l'apprendimento e l'educazione, e considerarne i relativi interessi.**

Fortunatamente, nella plenaria di domani, l'argomento verrà (parzialmente) toccato. Forse sono io a pretendere troppo da una conferenza che, in fondo, appartiene al mondo corporate.

O forse sono anche io, come molti dei presenti, in burn-out da sovraccarico informativo. Ore e ore di questo tipo di discussioni e presentazioni consumerebbero anche chi non si è alzato alle 6:30 per correre nel gelo di Tiergarten.

Per fortuna mi attende l'aperitivo offerto dalla delegazione francese.

Aperitivo VIP

Chi mi conosce di persona sa che non sono (né ho la possibilità di essere) uno di quelli che frequenta "i salotti giusti". Tuttavia, il buon Jacques Dang, ben inserito nell'organizzazione di OEB, invita me, assieme ad una 15ina di altri "eletti" nella sua suite all'8° piano dell'Intercontinental (raggiungibile solo con accompagnatore in ascensore, dotato di card speciale!) per un aperitivo.

Come detto, sono parecchio stanco, preso male e incline a pensieri cupi. Nonostante questo decido di andarci. Alla fine si rivela un momento molto gradevole, dove ho l'opportunità di parlare di persona con Channa van Der Brug, ex organizzatrice dell'evento, Rebecca Stromeyer, una di quelle attuali, nonché con altre persone "del giro". Si rinnova, con ognuna di essi, un buffo siparietto per cui sostengono di conoscermi di fama. In effetti, le sessioni cui ho partecipato nel passato ad OEB come speaker o chairman sono tante, e un minimo di autostima la cosa riesce a generarla. Però nemmeno unita alle tartine e allo champagne di Jacques basta a farmi restare. Alle 21:00 scappo e mi dirigo al ristorante sardo di fronte all'hotel, dove raggiungo la collega Francesca Brambilla per una pasta alla bottarga. Ebbene sì: ogni tanto si può essere un po' stereotipo italiano. Era buonissima.

Giorno 3 - Plenarie e sessioni

Come adattarsi al nuovo panorama educativo?

La mattinata inizia con la sessione "The Big Reset: Adapting to a New Educational Landscape", che vuole affrontare (un'altra) domanda cruciale: in un mondo in cui le competenze per lavori che potrebbero presto essere esercitati dalle macchine quale ruolo rimane per l'apprendimento umano?

Inizia Brett Anders, con un talk che finalmente mi conquista, specie quando transita sul tema dell'AI Literacy. Vi invito a guardare la foto qui sotto per avere un'idea dei punti che l'americano di origine armena sottolinea con una certa saggezza, trovando forse (torniamo sempre lì) l'equilibrio tra Nomos e Paideia.

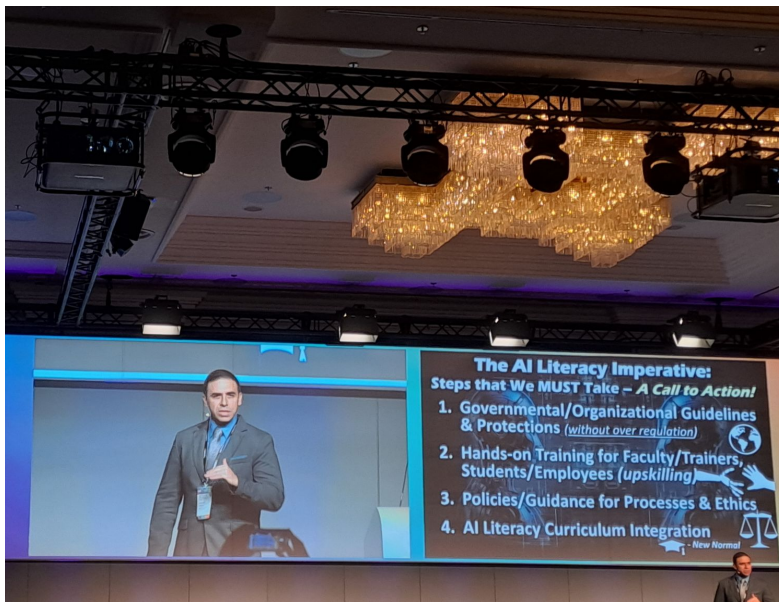


Figura 11 - La call to action di Brett Anders, condivisibile

Nella parte di Q&A che seguirà, qualcuno porrà poi una rilevante domanda in merito a **chi fornirà la guida, chi supporterà insegnanti, educatori, politici, decision makers, etc... in questi usi diciamo etici, positivi e costruttivi dell'AI? Questo perché, al momento, oggettivamente sono in pochissimi ad avere le competenze per farlo.** Brett, giustamente, risponde dicendo che lui, almeno in teoria, è uno di questi, perché non fa altro che sperimentare, organizzare laboratori, corsi in merito. Suggerisce, a quanto capisco, due cose:

- la prima, di **buttarsi, di fare come lui e mettere le mani in pasta anche in assenza di conoscenze pregresse forti** (tanto le hanno pochissimi, non sentitevi giudicati);
- la seconda è quella di **fare comunità, network, di associarsi, allearsi, tra istituzioni, tra insegnanti, ricercatori, insomma la chiamata alle armi è verso tutti i presenti.** "The only way to address this is being a community"

Riceve un'ovazione. Ne prendo parte anche io, che però, colpevolmente, saturo di informazioni già da ora, non riesco a seguire quanto dicono le altre due pur valide speaker, Margaret Korosec e Sian Bayne.

Di quest'ultima mi porto a casa **l'interessante concetto di entanglement⁷ tra macchine ed umani, ossia l'idea che siamo e saremo connessi per sempre**, e la citazione "No trend is destiny. Multiple alternative

⁷ Concetto della fisica moderna, definito come "un fenomeno quantistico, non riducibile alla meccanica classica, per il quale [...] due o più sistemi fisici (tipicamente due particelle) rappresentano sottosistemi di un sistema più ampio, il cui stato quantico è rappresentato da una combinazione dei loro singoli stati, la misura di un'osservabile di un sistema (sottosistema) determina simultaneamente anche il valore della stessa osservabile degli altri.

Poiché lo stato di sovrapposizione quantistica è indipendente da una separazione spaziale di tali sistemi (sottosistemi), l'entanglement implica in modo controintuitivo la presenza tra essi di correlazioni a distanza e, di conseguenza, il carattere non locale della realtà fisica.

futures are possible" (UNESCO 2021), che mi pare una luce di speranza in un mondo in cui, a quanto raccontano proprio qui, in molti paesi le persone iniziano a sposare delle AI (in Giappone, ma non solo). Sospiro e scuoto la testa come molti.

Rimando qui per approfondimenti, o per vedere tutta la sessione:

https://www.youtube.com/watch?v=BQpf_NL3R7g

Gamification, VR ed AI

Poiché mi occupo da molti anni anche di gamification, sono attratto da "Immersive Learning Using Human Connection, Gamification and AI", che promette molto bene. Mantiene in parte, poiché in primis è ben poco laboratoriale, e poi anche qui alla fine sia di AI che di Immersive learning (ci aspettavamo un po' di VR o simili) c'è un accenno senza sperimentazione.

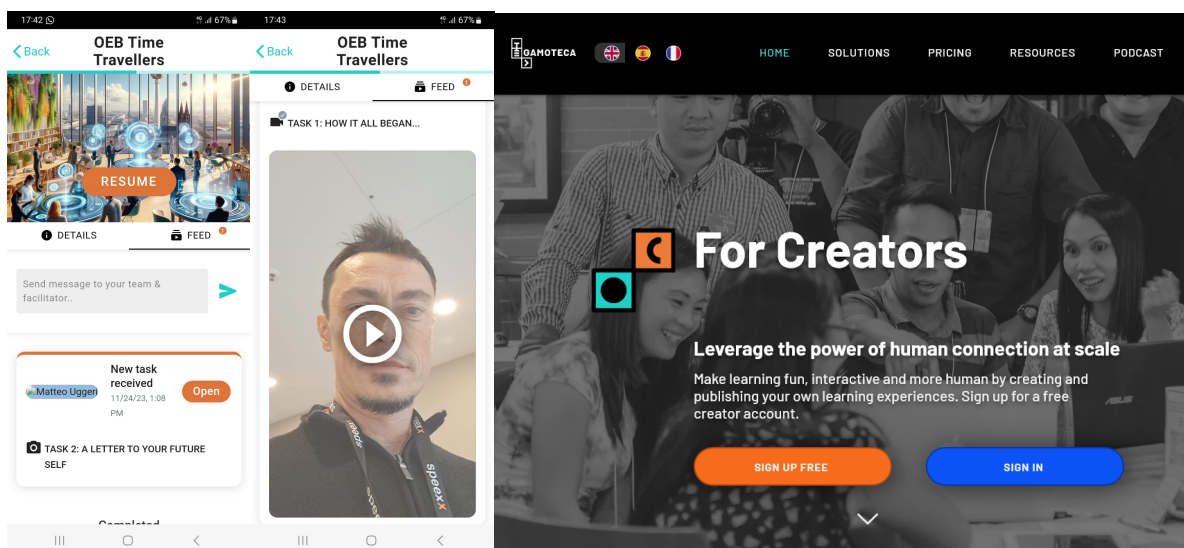


Figura 12 - Gamoteca, con anche il mio mini video incluso

Nonostante questo, la sessione è piacevolissima ed il prodotto principale presentato, Gamoteca, è assai interessante. Si tratta di **una app per smartphone che consente di avviare e condurre dei percorsi formativi strutturati sullo scambio di passaggi, informazioni e azioni in gruppi, oppure a coppie**, cosa che avviene nella sessione di oggi. Io capito con la vicina di tavolo Ksenia Fedicheva di Nordex group. Scarichiamo l'app, creiamo un profilo e ci viene chiesto, all'interno del fittizio percorso didattico creato dagli organizzatori, Tom Wambeke di ICTLO e Atish Gonsalves di Gamoteca stessa, di rispondere a un paio di domande (e fin qui ok) ma poi di creare un contenuto per gli altri del gruppo (nel nostro caso io per Ksenia e lei per me). Si tratta solo di una auto-presentazione, che io realizzo in video (spostandomi nei corridoi) e lei come testo. La cosa è immaginata per **un gruppo di persone che seguono un percorso comune, all'interno del quale (se capisco bene) sono chiamati a "giocare" in modo piuttosto creativo, scambiandosi informazioni, generando contenuti video, audio o testuali, a beneficio del gruppo e,**

contestualmente, procedendo verso un obiettivo formativo comune tracciato da chi ha progettato il corso nella app. Mi pare una cosa molto interessante e ben fatta, sebbene qui ne esperiamo ben poco.

Anche qui, di AI non ne viene presentata molta (confesso addirittura di aver dimenticato dove stava), mentre la VR compare in un altro applicativo, dal nome ambiguo di Bodyswaps, che consente di **“immedesimarsi” in un avatar virtuale in mondo 3D per apprendere competenze trasversali in modo profondamente immersivo, anche tramite l’AI.** Viene solo mostrata rapidamente, ma sembra piuttosto interessante, anche se alla fine anche qui si tratta di uno storytelling game a quiz portato in VR.

Per approfondimenti: <https://www.gamoteca.com/> / <https://bodyswaps.co/>

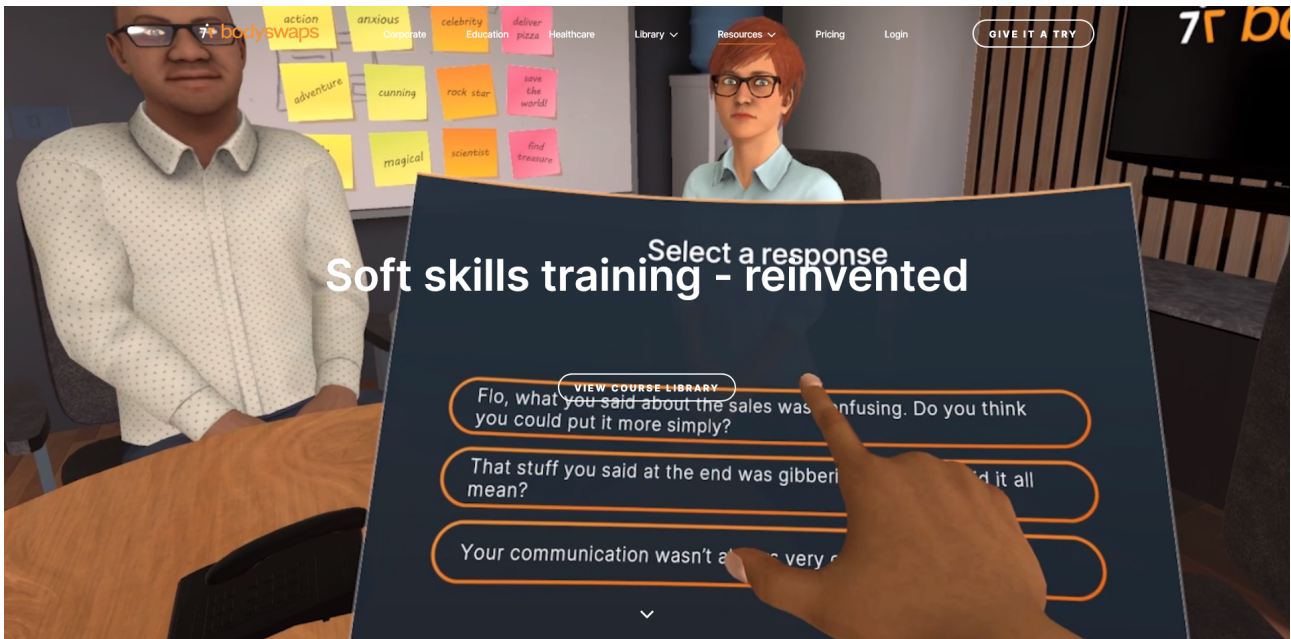


Figura 13 - Bodyswap

Metaverso e VR per l’interazione laboratoriale

“Revolutionising Education with VR and the Metaverse” è il roboante titolo della sessione a cui corro, insieme alla ritrovata Marina Petrova, per sguazzare un po’ di più nei mondi cyberpunk. Verremo solo parzialmente accontentati, di nuovo, ma avremo di che divertirci, soprattutto grazie a Herwig Rehatschek, Direttore della Medical University of Graz. Si tratta di un personaggio che non esiterei a definire il classico scienziato pazzo, con delle notevoli affinità nell’aspetto e nel modo di fare con il compianto attore Robin Williams. Vestito con una bellissima camicia colorata, in un inglese perfetto, sorridente, chiarissimo e con il giusto entusiasmo per il proprio lavoro, Robin, pardon!, Herwig, illustra le notevoli **applicazioni per i suoi studenti di medicina di applicativi che comprendono apparecchiature di scan 3D su organi umani reali, trasferiti in un metaverso sul quale i giovani possono sperimentare, senza il timore di assassinare i pazienti, quanto appreso ai corsi.**

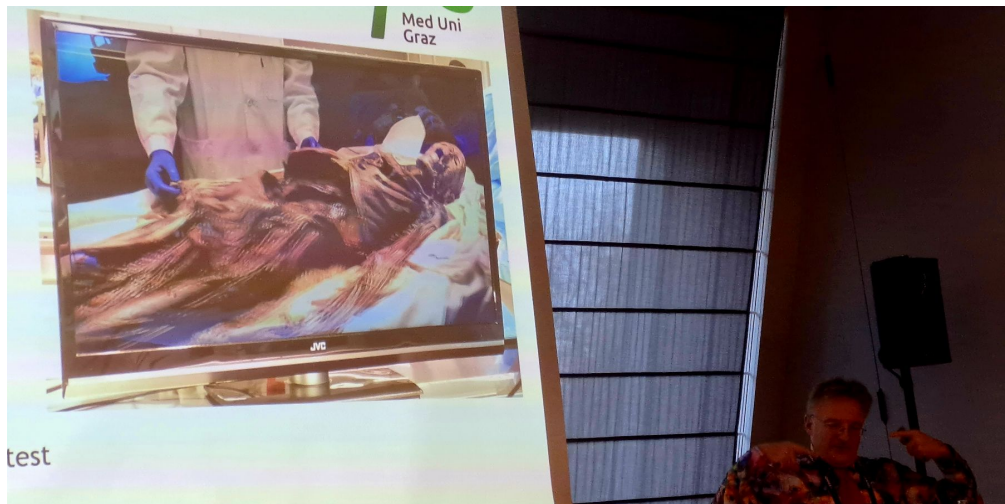


Figura 14 - Le immagini splatter che illustrano le potenzialità della VR in campo medico

All'affermazione che "chiunque può farlo a casa, basta possedere uno scanner 3D, i cui costi sono sempre meno alti", io e Marina ironizziamo considerando che bisognerebbe procurarsi anche la materia prima di studio, ossia un cranio umano o simili. Cosa che, come diceva un saggio, "Si può fare!".

Ok, sono stanco, lo ammetto, l'ironia comincia a essere eccessiva. Scherzi a parte lo speech di Herwig è interessantissimo e ben calato nella realtà, così come quelli dei successivi Jane Søborg (Associate Professor UCL, danese) e Vesa Paaanen, Senior lecturer, University of Eastern Finland, il quale si occupa, a differenza dei colleghi, di fisiologia animale.

Le conclusioni sono, in sostanza, che **i limiti alla diffusione di questi modelli d'uso educativi al momento vengono posti più dai costi e dalle (anche qui) poche competenze tecnico-metodologiche dei docenti.**

Conclusioni definitive (?)

Laboratorio finale: diamo forma "fisica" al futuro che vogliamo

È la mitica Gilly Salmon, conosciutissima "guru" del mondo education internazionale, a condurre il bizzarro workshop finale "Shaping Education & Policy - The Closing Café: Making Your Mark on The Futures We Choose". Consiste in **una serie di tavoli di lavoro (tavoli veri), sui quali sono disposti, nell'ordine: carte con immagini evocative + post-it, mattoncini LEGO, plastilina tipo Didò, fogli colorati con forbici e colla.** Quattro sono anche gli aspetti del futuro cui ci viene chiesto, in gruppi, di dare forma, ogni volta con un tempo limitato da spendere attorno al tavolo nell'ottica di rappresentare, in modo creativo ed artistico, un'attitudine, un elemento importante, una competenza chiave. Per farvi un esempio: **un collega genera col Didò un campo di funghi ammonticchiati per rappresentare le micro-credential.** Altri costruiscono il "tempio dell'anima umana nel mondo dell'AI" con i LEGO. Un geniacco costruisce un origami dinamico che rappresenta le competenze di *prompt design*.

Io ho le sinapsi in salamoia ormai e le mie mani vanno da sole. Poco manca che mi metta a mangiare pezzi di Didò, ma in qualche modo finisco per generare qualcosa che i colleghi presenti, unitamente all'amica e co-tutor del workshop Gabi Witthaus dell'University College of London (che Dio la benedica!) trovano entusiasmante. Lo vedete nella foto sotto. Sono due personaggi che rappresentano ancora una volta i due estremi tra i quali si muove o muoverà questo futuro cui andiamo incontro e che siamo chiamati a guidare quanto più attivamente possibile. Il pupetto a sinistra è verde speranza, aperto, capellone, un po' hippie, creativo, morbido. L'altro è rosso, un divieto, ha la parrucca da giudice del Commonwealth. Così si chiude la mia esperienza ad OEB.

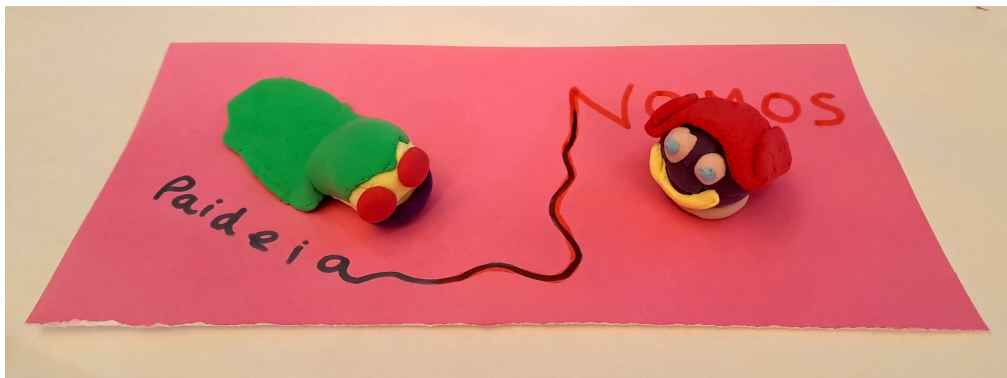


Figura 15 - Paideia e Nomos, creati dalle mie manine d'oro a fine OEB

Lascio a voi giudicare se codesti sgorbi hanno un qualche senso. Di certo ce l'hanno le parole di Luciano Floridi che li hanno ispirati, e che per me e molti altri qui hanno accompagnato il pensiero critico che si è dipanato durante le tante sessioni delle conferenze. Non so, ovviamente, quasi nulla di quelle che mi sono perso, ma mi basta questo per **essere anche pienamente d'accordo con chi, come probabilmente i tanti autori del presente numero di Bricks sulla Democratizzazione del Digitale e l'Open Education, che essere comunità pensante, critica, attiva e regolarmente impegnata a esplorare le possibilità delle nuove tecnologie è una cosa fondamentale, giusta e - diciamo - anche piacevole.**

Le persone incrociate a questo evento sono tantissime, e quasi tutte positive in termini umani e professionali, o accademici. **Siamo in tanti, e anche se il mondo là fuori corre velocissimo e i colossi del profitto ci fanno paura, resta bello lavorare nel mondo dell'apprendimento. Dovremo essere sempre più degli acrobati in grado di farlo, aggrappandoci a quel che conosciamo e facendoci aiutare da altri per afferrare nuovi appigli e procedere così in questo mondo virtuale e reale.**

*And I must be an acrobat
To talk like this and act like that
And you can dream, so dream out loud
And you can find your own way out*

U2, "Acrobat", Achtung Baby, 1991, registrato a Berlino



Matteo Uggeri

(terzo da sx, un po' stanco)

Matteo Uggeri va a correre o in piscina quotidianamente, soprattutto per non impazzire. Si occupa di e-Learning e innovazione dell'apprendimento, e lo fa dal 1999 circa, prima per METID, poi per la Fondazione Politecnico di Milano e Grifo Multimedia.

I suoi ambiti di azione includono l'open education, la gamification, gli intrecci tra creatività e apprendimento nonché le transizioni tra scuola, università e lavoro. Ha fatto parte del comitato scientifico dell'evento eXploring eLearning ed è membro della rete Educazione Aperta Italia. Insegna presso il DOL, Master Online in tecnologie per la didattica e in altri contesti.

È autore di un solo libro, "Il manuale dell'e-Learning. Guida strategica per la scuola e la formazione aziendale" (Apogeo, 2020).