

BRICKS | TEMA

Le interviste “impossibili” della generazione Z all’epoca dell’AI

a cura di:

Annalisa Di Pierro



AI , AICA, Digitale

Descrizione e Obiettivi del progetto

Il progetto ha trattato il tema fondamentale dei diritti umani, un argomento di grande rilevanza sociale e culturale che interessava molto gli studenti della mia classe 4a Informatici dell'I.I.S.

L.da Vinci-Fascetti di Pisa, infatti sono stati proprio loro che mi hanno chiesto di trattare questo tema durante il modulo di Educazione Civica. Il modulo è stato svolto in inglese perché io insegno questa disciplina.

Gli studenti sono stati coinvolti in un'attività coinvolgente e formativa: la realizzazione di "interviste improbabili" a figure storiche e contemporanee di spicco nel campo dei diritti umani attraverso l'uso dell'Intelligenza Artificiale. Tra questi illustri personaggi figurano nomi come Barack Obama, Abraham Lincoln, Mahatma Gandhi, Malala Yousafzai, Martin Luther King Jr., Eleanor Roosevelt, Greta Thunberg e Nelson Mandela, per citarne solo alcuni.

Il progetto ha partecipato alla X Edizione del Concorso su Progetti Digitali AICA-USR Toscana dal titolo: Digit@lmente Connessi: Sfide e Opportunità per il Futuro della Società e dell'Istruzione, vincendo il premio come migliore progetto nella categoria tematica "Intelligenza Artificiale".



Figura 1 - Premiazione AICA al Liceo Classico "Galileo" di Firenze

L'approccio al progetto non solo ha permesso agli studenti di esplorare in profondità le vite e le idee di figure iconiche, ma ha anche favorito lo sviluppo delle loro capacità critiche e creative. Le esperienze laboratoriali hanno offerto un ambiente stimolante in cui gli studenti hanno potuto mettere in pratica le loro competenze di ricerca, di analisi e di sintesi. Attraverso la simulazione delle interviste, gli studenti hanno affinato la loro capacità di formulare domande pertinenti e di comprendere il contesto storico e sociale in cui operavano questi leader dei diritti umani.

Parallelamente, il progetto ha promosso l'emergere di competenze di cittadinanza digitale, incoraggiando gli studenti a utilizzare in modo responsabile e creativo le tecnologie digitali.

Il gruppo di lavoro era formato da 17 studenti del quarto anno della sezione Informatica dell'I.I.S.

L. da Vinci-Fascetti di Pisa, e da me, la loro insegnante di lingua Inglese. Nella classe erano presenti studenti con disabilità che grazie all'uso delle tecnologie si sono sentiti più inclusi e partecipi alle attività svolte.

Gli obiettivi del progetto sono stati:

- Migliorare le competenze linguistiche degli studenti (uso della lingua inglese)
- Sviluppare le competenze digitali (ad es. utilizzo delle nuove tecnologie fra cui l' AI) per favorire inclusione e personalizzazione dell'apprendimento.
- Insegnare le competenze di collaborazione.
- Approfondire e ampliare la conoscenza dei diritti umani stabiliti nella Dichiarazione Universale dei Diritti.

Le metodologie adoperate sono state:

PROJECT BASED LEARNING e TASK-BASED LEARNING, in cui gli studenti, 16-17 anni, sono coinvolti in un apprendimento attivo attraverso la realizzazione di progetti pratici, lavoravano su compiti da svolgere in piccoli gruppi o individualmente e, dopo aver presentato i risultati, ricevevano valutazioni. In questo modo, imparavano a organizzare il lavoro, a essere autonomi, a collaborare con i coetanei, a rispettare le scadenze e a risolvere problemi. È stato chiesto loro di essere inclusivi con i compagni di scuola con minori opportunità quando producevano artefatti e prodotti digitali. Il nostro progetto si basava sulla convinzione che gli studenti dovessero essere i principali protagonisti dell'apprendimento e che la scuola dovesse rappresentare una risorsa positiva per i futuri cittadini europei.

Un'altra metodologia è stata quella del DEBATING, che ha permesso di sviluppare importanti competenze trasversali, come il pensiero critico, la capacità di argomentazione, l'ascolto attivo e la comunicazione efficace. Inoltre, promuove il rispetto delle opinioni altrui e la capacità di lavorare in team, preparando gli studenti a partecipare in modo informato alla vita civica.

Infine, un' altra metodologia, è stata quella del LEARNING BY DOING utilizzando programmi di Intelligenza Artificiale che hanno aiutato gli studenti a creare materiali didattici digitali, come immagini, testi e i video delle interviste, rendendo l'esperienza di apprendimento degli studenti, più personalizzata, interattiva e coinvolgente.

Gli Strumenti adoperati sono stati: Classroom, app della suite di Google, Canva per generare immagini con l'app di IA, programmi per creare i video come Kapwing e Hey Gen, il software Nikse per generare sottotitoli, Chat GPT per aiuto nella scrittura delle interviste.

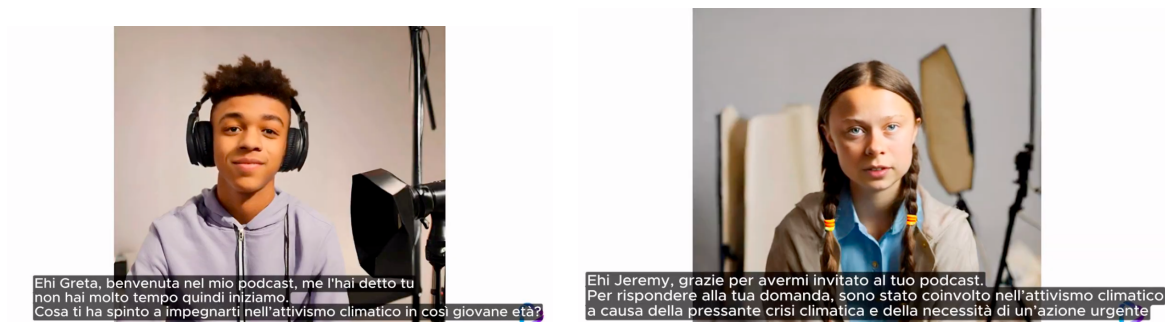


Figure 2-3 Intervista a Greta Thunberg

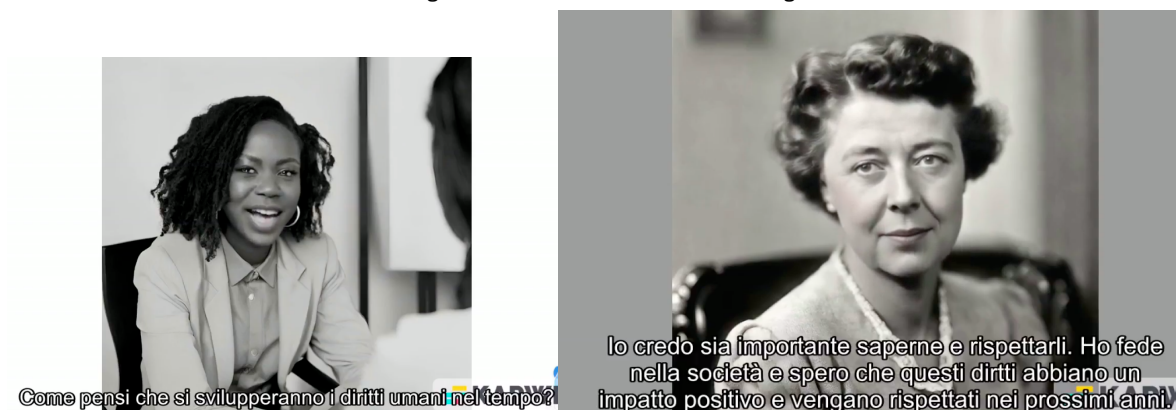


Figure 4-5 : Intervista a Eleanor Roosevelt

Processo di realizzazione del progetto

Il progetto ha avuto una realizzazione piuttosto complessa:

Fase 1: La docente ha mostrato alla classe vari video che trattavano dell'obiettivo 10 dell'Agenda 2030: Ridurre le Ineguaglianze e della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, successivamente ad ogni studente è stato chiesto di scegliere un diritto fra quelli inseriti nella Carta dei Diritti, che lo interessava maggiormente e che desiderava approfondire. In un compito assegnato nella Classroom (Google App) ogni studente ha scritto un testo che confrontava come il diritto era stato trattato nel passato e come nel presente.

Fase 2: ogni studente ha scelto un personaggio famoso che aveva dedicato la sua vita per fare rispettare quel diritto e ha immaginato di intervistare quel personaggio. L'intervista è stata creata utilizzando la piattaforma Canva, creando una presentazione in cui bisognava generare un'immagine dell'intervistatore con IA, e caricare un'immagine dell'intervistato, il personaggio famoso. In seguito, aprendo un altro modello, cioè un video, tramite l'app HeyGen (nella sezione APP di Canva), si sarebbero scritte le varie domande e risposte dell'intervista in corrispondenza dell'immagine dell'intervistatore o dell'intervistato e generato il video, che poi andava salvato, scaricato e condiviso in Classroom. Molti studenti però hanno scelto in autonomia (risoluzione dei problemi) di usare un altro programma per creare video, perché Canva creava alcune difficoltà nella suddivisione di battute fra intervistato e intervistatore.

Fase 3: Gli studenti hanno adoperato un altro programma per creare sottotitoli in italiano, (i video sono in inglese), in modo tale da poter condividere e disseminare il progetto il più possibile.

Fase 4: Role Playing, in classe gli studenti, in coppia, hanno riprodotto l'intervista,, impersonando i vari personaggi, senza leggere il testo, ma facendo delle prove online a casa. Quest'attività è stata molto divertente perché i ragazzi hanno cercato il più possibile di impersonare la voce e il tono del personaggio famoso.

Fase 5: Debating: gli studenti hanno svolto un dibattito in coppia, sostenendo le tesi a favore e contro, riguardo le attività pubbliche e il credo di ogni personaggio. In alcuni casi è stato molto difficile trovare delle tesi contro le attività del personaggio famoso in questione e questa è stata una bella sfida per gli studenti, in cui hanno messo in pratica lo spirito critico e il coinvolgimento attivo.



Figura 6 - Intervista a Muhammad Ali



Figura 7 - Intervista a Barack Obama

Risultati raggiunti e conclusioni

I risultati positivi e di successo del progetto si sono manifestati attraverso il raggiungimento degli obiettivi prefissati e l'impatto benefico delle attività svolte nell'apprendimento e nell'atmosfera costruttiva, creativa e allegra nella classe durante le varie fasi di lavoro. Utilizzare le tecnologie digitali è stato molto importante per attività quali la ricerca di informazioni, la comunicazione efficace, la creazione di contenuti significativi e la risoluzione di problemi. Inoltre, l'approccio cooperativo nel lavoro di gruppo ha valorizzato il senso di collaborazione e il dialogo tra gli studenti, incoraggiando lo scambio di idee e la costruzione collettiva di conoscenza.

Il progetto ha avuto un evidente impatto positivo e tangibile ottenendo miglioramenti significativi nei processi e nei risultati educativi come per esempio la capacità degli studenti di produrre artefatti innovativi e creativi.

In conclusione, il progetto non solo ha arricchito la comprensione degli studenti sui diritti umani attraverso l'interazione diretta con le vite e le opere di queste figure ispiratrici, ma ha anche preparato gli studenti a essere cittadini digitali consapevoli e capaci di affrontare le sfide del mondo contemporaneo in modo competente e responsabile.

Le interviste si possono vedere tramite il [link](#) condiviso.



Figure 8-9: Intervista a Martin Luther King



Annalisa Di Pierro

annalisa.dipierro@gmail.com

Docente di lingua inglese presso l'I.I.S. "L. da Vinci-Fascetti" di Pisa, ambasciatrice scuola: programma Erasmus+ e eTwinning, componente del Team per l'Innovazione dell'I.I.S. "L. da Vinci-Fascetti", membro dell'Equipe Formativa Territoriale per la Toscana nel biennio 2021-2022, 2022-2023, formatrice per il MIUR e per l'Ambito 18 area pisana, esperta nell'uso di tools digitali per la didattica e di metodologie innovative quali la Didattica Immersiva e la Realtà Virtuale e Aumentata.