BRICKS | TEMA

La “sapienza del cuore” oltre l’algoritmo: maieutica meta - riflessiva e dispositivi estetici per un’educazione integrale nell’era dell’*Onlife*

a cura di:
Emanuela Macera

Educazione integrale ed emotiva, Curricolo meta-riflessivo, maieutica digitale, Onlife, Philosophy for Children, Embodied Cognition, Digital Storytelling

Abstract

Nel contesto iperconnesso ed esposto alle dinamiche dell'infosfera contemporanea, in cui i confini tra analogico e digitale sbiadiscono, questo contributo teorico-esperienziale propone un percorso didattico orientato all'educazione integrale del soggetto. Attraverso una modalità sinergica tra le dimensioni corporea e meta-riflessiva (Embodied Cognition), emotivo-relazionale (pedagogia umanistica e filosofia della cura), l'articolo illustra la modalità operativa di un Curricolo meta-riflessivo, volto a sollecitare negli studenti le soft skills indispensabili per abitare criticamente la realtà onlife. A sostegno di questa prospettiva, viene discusso, in chiave ermeneutica, il caso di studio transdisciplinare realizzato dagli studenti del Liceo 'M. Buonarroti' di Latina, insignito della menzione speciale al Concorso Nazionale UNESCO sui Diritti Umani. Attraverso la sinergia tra Embodied Cognition, la Philosophy for Children (P4C) di Matthew Lipman, l'analisi critica del video-dialogo 'Where you see Human things, Alas! I see the Artificial ones' e l'uso critico delle tecnologie digitali intese come mediatori semiotici, gli studenti sono stati guidati a decostruire il riduzionismo tecnico-cognitivo e il dualismo cartesiano. Il progetto dimostra come la scuola possa farsi laboratorio di maieutica meta-riflessiva, invitando gli studenti a "pensare insieme alle macchine" per governare responsabilmente attraverso la "sapienza del cuore" e la valorizzazione dell'essere umano come vero creatore dell'emozione. L'orizzonte della 'scuola della meta-percezione' viene esteso anche alla formazione iniziale dei docenti, come laboratorio maieutico di deuteroapprendimento e di riflessività professionale. L'obiettivo è delineare la figura di un professionista riflessivo capace di governare la transizione digitale con sensibilità epistemologica, preservando la centralità ontologica dell'umano.

Dalla frammentazione alla formazione integrale: il contesto operativo e didattico

Abitare criticamente l'era dell'*onlife*, quello spazio ibrido descritto da Luciano Floridi (2017) [1] in cui i confini tra analogico e digitale sbiadiscono, impone alla scuola contemporanea di superare con decisione una didattica di stampo puramente tecnico-cognitivo ed esecutivo. Come ricordato da Edgar Morin (2001), la complessità del presente richiede di superare la frammentazione del sapere per formare menti capaci di connettere e contestualizzare. Come evidenziato dalla psicologia umanistica di Carl Rogers (1973), dalla riflessione etica di Martha Nussbaum (2010) e dalla pedagogia della cura di Luigina Mortari (2006), la conoscenza significativa non fiorisce mai in un vuoto affettivo, ma richiede un clima educativo facilitante, capace di valorizzare il soggetto nella sua unicità e nella sua tensione di soggettivazione, secondo la lezione di Gert Biesta (2013) [2]. Per tradurre tali principi in una pratica didattica esperienziale, il Liceo Artistico Statale "Michelangelo Buonarroti" di Latina ha ideato e realizzato un laboratorio transdisciplinare in occasione del XII Concorso Nazionale UNESCO del 2023 sui Diritti Umani, incentrato sul tema "L'Intelligenza Artificiale e il mondo che verrà". Il percorso ha ottenuto la menzione speciale dalla Commissione Nazionale per la profondità filosofica e l'originalità estetica dimostrate dagli studenti.

Tabella 1. Lesson Plan: scheda di sintesi del contesto, della struttura e dei prerequisiti del progetto

TITOLO DEL LESSON PLAN / PERCORSO	"Where you see Human things, Alas! I see the Artificial ones" – La "sapienza del cuore" oltre l'Algoritmo.
AUTORI E COORDINAMENTO	Prof.ssa Emanuela Macera, docente di Storia e Filosofia - ideazione, conduzione didattica e coordinamento transdisciplinare, e gli studenti delle classi 4A, 4B, 4C e 4F, in particolare Nermin Maaref ed Emiliano Mele.
ISTITUZIONE SCOLASTICA	Liceo Artistico Statale "Michelangelo Buonarroti" di Latina.

IMMAGINE E DIDASCALIA 	
CORSI FORMATIVI E APPROFONDIMENTI	Piattaforma Scuola Futura (PNRR Istruzione - MiM)
ABSTRACT / DESCRIZIONE GENERALE	"Where you see Human things, Alas! I see the Artificial ones" è un percorso transdisciplinare d'etica dell'IA e di cittadinanza digitale per la scuola secondaria di secondo grado. Integrando P4C, *Embodied Cognition* e *Digital Storytelling*, gli studenti riflettono sul rapporto uomo-macchina co-creando un video-dialogo premiato al XII Concorso Nazionale UNESCO.
ORDINE DI SCUOLA E DESTINATARI	Scuola Secondaria di Secondo Grado – Classi Quarte (età 16-18 anni). Coinvolti gli indirizzi Arti Figurative (curvature grafico-pittorica e plastico-pittorica) e Audiovisivo/Multimediale.
CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE IN CONFLUENZA	Storia e Filosofia (coordinamento didattico), Discipline grafico-pittoriche (storyboard analogico), Audiovisivo (regia, montaggio e *sound design*) e Lingua Inglese (sceneggiatura bilingue).
DURATA COMPLESSIVA ED ORGANIZZAZIONE MODULARE	18 ore laboratoriali in 3-4 settimane (4-5 h settimanali), suddivise tra aula e *Flipped Classroom*: Fase 1 (4h): *brainstorming* P4C, *circle time* ed etica dell'IA; Fase 2 (5h): scrittura collaborativa del copione bilingue; Fase 3 (4h): storyboard analogico ed *Embodied Cognition*; Fase 4 (5h): registrazione audio, editing video e post-produzione.
METODOLOGIE DIDATTICHE	*Philosophy for Children (P4C)* in *circle time*, *Embodied Cognition*, *Flipped Classroom* per lo studio autonomo, *Cooperative Learning* e *Peer Mentoring* tra studenti, *Problem Solving*, *Digital Storytelling* e 'maieutica digitale'.
AREA DIGCOMP 3.0 & INDICATORI	*DigComp 3.0* (Quadro EU delle Competenze Digitali per i Cittadini): ▪ Area 1: Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni e dei contenuti digitali generati dall'IA. ▪ Area 2: Comunicazione e collaborazione in ambienti digitali. ▪ Area 3: Creazione di contenuti digitali multimediali.
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (UE 2018)	▪ Alfabetico-funzionale: scrittura dialogica e traduzione bilingue del copione. ▪ Digitale: uso critico e creativo delle tecnologie e dell'IA. ▪ Personale, sociale e "imparare a imparare": autoregolazione e deuteroapprendimento. ▪ Cittadinanza: etica della responsabilità e diritti umani nell'era dell'IA. ▪ Consapevolezza ed espressione culturali: co-creazione estetico-artistica analogica e digitale.

***LEARNING OUTCOMES* DI RIFERIMENTO**	▪ *Values*: approccio antropocentrico all'IA, tutela del libero arbitrio e della creatività. ▪ *Foundational knowledge and skills*: decostruzione del riduzionismo cartesiano e comprensione del "peccato semantico" algoritmico. ▪ *Higher-order thinking skills*: esercizio del pensiero multidimensionale (*critico, creativo, caring*) sui dilemmi dell'IA. ▪ *Vocational / Technical skills*: storyboard analogico, registrazione audio (Audacity) e montaggio video con sottotitoli (Premiere Pro).
TRAGUARDI DI CITTADINANZA DIGITALE (DM 183/2024)	Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti e ai contenuti dell'Intelligenza Artificiale in modo critico, responsabile, etico e consapevole.
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (UDL - CAST 3.0)	▪ UDL (CAST 2024, v. 3.0): molteplici mezzi di coinvolgimento, di rappresentazione ed espressione. ▪ Differenziazione dei ruoli: assegnazione di ruoli su misura (doppiatori, sceneggiatori, illustratori, montatori) per valorizzare i punti di forza di ciascuno (inclusione BES/DSA). ▪ *Scaffolding* visivo**:** schemi guidati, diari metacognitivi e modelli di storyboard a supporto della progettazione.

Il *workflow* operativo in quattro fasi e la cronistoria creativa

Per garantire la piena replicabilità dell'esperienza, il percorso è stato strutturato in 18 ore laboratoriali complessive, erogate in modalità integrata (sessioni sincrone affiancate da moduli asincroni in modalità *flipped classroom*), distribuite nell'arco di 3-4 settimane (circa 4-5 ore settimanali). L'itinerario ha alternato maieutica socratico-filosofica, progettazione grafico-manuale e produzione multimediale attraverso quattro fasi ben delineate:

Fase 1: Brainstorming e Philosophy for Children (4 ore). L'aula si è costituita in Comunità di Ricerca Filosofica (CdRF) secondo il modello di *Philosophy for Children* (P4C) di Matthew Lipman (2005) [3]. Disposti in *circle time*, gli studenti hanno analizzato le linee guida dell'UNESCO (2023) e decostruito il dualismo di René Descartes tra *res cogitans* e *res extensa* (il corpo ridotto a mera "macchina di terra"). L'obiettivo è stato sollecitare un pensiero multidimensionale (critico, creativo, *caring*) sulla natura dell'emozione e sui limiti della logica computazionale.

Fase 2: Scrittura collaborativa e sceneggiatura a bivi (5 ore — 2ª settimana)

In gruppi eterogenei, gli alunni hanno redatto la sceneggiatura dialogica in italiano e in inglese, intitolata "Where you see Human things, Alas! I see the Artificial ones". Il copione contrappone il *Fanciullo* (incarnazione dell'intelligenza emotivo-naturale) a *Sophil3* (da Sophia e file, un automa guidato da architetture algoritmiche), ideando lo snodo narrativo in cui la macchina, mossa da domande sull'etica della responsabilità, entra in cortocircuito.

Fase 3: Disegno e Storyboard Analogico (4 ore — 2ª-3ª settimana)

Gli studenti hanno tradotto il dialogo in uno storyboard a mano libera. Ispirandosi allo "spirituale nell'arte" di Vasilij Kandinskij (1912/1989) [8], il gesto visivo e la selezione cromatica sono stati valorizzati secondo i principi dell'*Embodied Cognition*, opponendo la traccia analogica alla fredda sintesi digitale.

Fase 4: Editing video, registrazione e post-produzione (5 ore — 3ª-4ª settimana)

Le tavole cartacee sono state digitalizzate e inserite nella timeline di montaggio in Adobe Premiere Pro. Le voci narranti sono state registrate ed equalizzate in Audacity, sovrapponendo al discorso disteso del Fanciullo un coro frammentato di suoni sintetici per drammatizzare il glitch cognitivo dell'algoritmo.

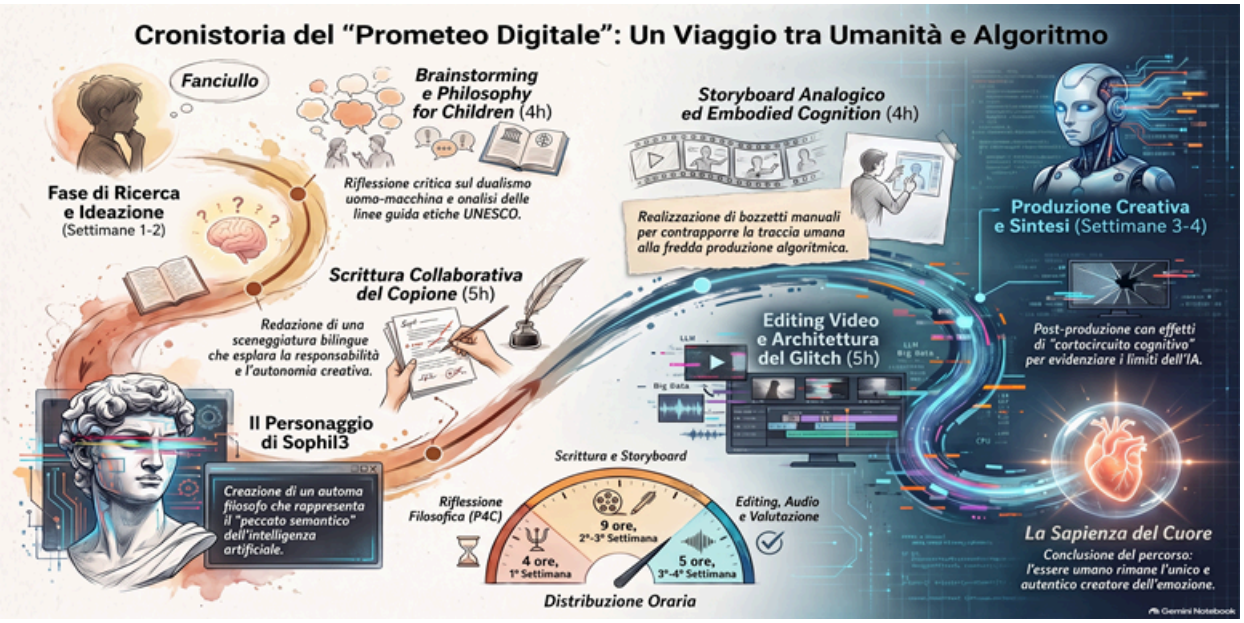


Fig. 1. Infografica a blocchi temporali che illustra il workflow del video-progetto per il concorso UNESCO in quattro fasi (18 ore in 3-4 settimane con Flipped Classroom), dalla riflessione filosofica alla produzione tecnica finale.

2. Inclusione ed *Embodied Cognition*: corpo, emozione e cura nell'era dell'*Onlife*.

Un punto di forza del percorso risiede nella gestione cooperativa della classe, fondata sull'interdipendenza positiva e sul *peer mentoring* (Habermas, 1981/1997; Wenger, 1998). Gli studenti di Arti Figurative hanno guidato i compagni nella scomposizione spaziale e cromatica, mentre gli studenti dell'Audiovisivo li hanno formati nell'uso dei software di scansione e di ottimizzazione digitale. Tale organizzazione ha garantito una piena inclusione scolastica, secondo i principi dell'*Universal Design for Learning* (CAST 2024, v. 3.0) e la soggettivazione di Gert Biesta (2013): anche gli studenti con BES o DSA hanno trovato uno spazio d'espressione ottimale come doppiatori, sceneggiatori, illustratori o *sound designer*. Riportare il corpo e l'emozione al centro dell'apprendimento ha dimostrato che l'uomo, e non l'algoritmo, è l'unico autentico creatore dell'emozione.

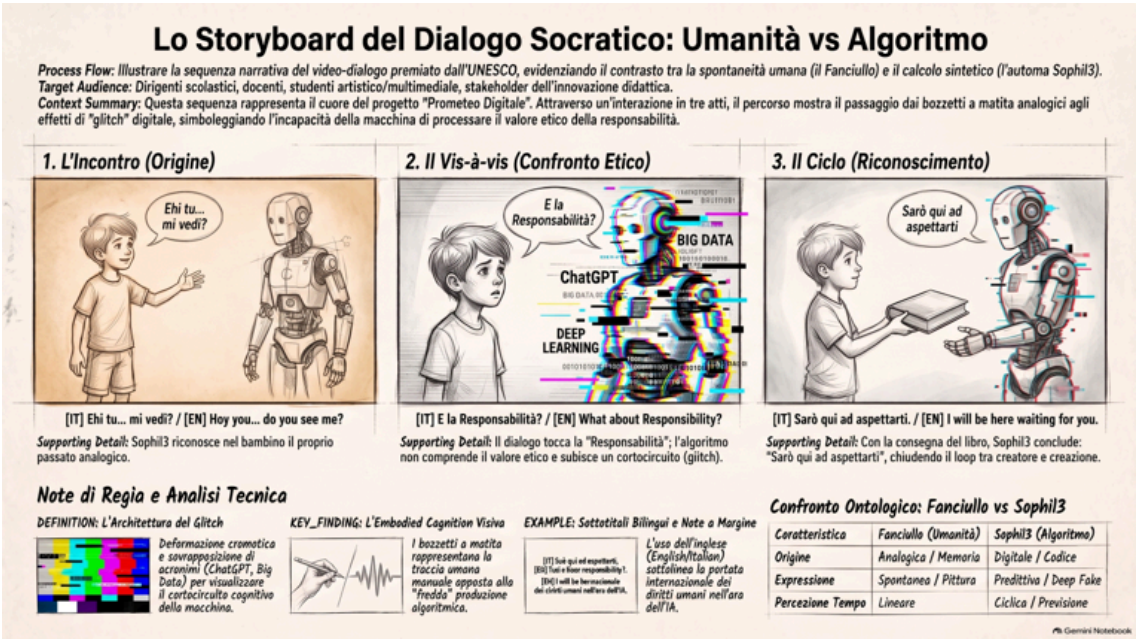


Fig. 2. Storyboard in sequenza del dialogo socratico

Il *loop* di *Sophil3* e la decostruzione del 'peccato semantico'

Il superamento del riduzionismo tecnico-cognitivo prende forma nella scrittura e nella realizzazione del copione dialogico tra il Fanciullo (incarnazione dell'intelligenza emotivo-naturale) e l'automa Sophil3 (*Sophia* + *file*, personificazione della memoria algoritmica e dei *Large Language Models*). Attraverso questo confronto, la comunità di ricerca ha attivato in modo sinergico le tre dimensioni del pensiero multidimensionale teorizzato da Matthew Lipman: sul versante del pensiero critico, gli studenti hanno analizzato le implicazioni dell'IA su libero arbitrio, privacy e diritto d'autore in costante confronto con le direttive dell'UNESCO; sul piano del pensiero creativo, hanno tradotto la complessità del meccanicismo deterministà in una sceneggiatura visiva ed edita in post-produzione; infine, nel pensiero *caring*, hanno esplorato in prima persona le corde dell'empatia, della sollecitudine e del rispetto per la fragilità costitutiva dell'essere umano. Il dialogo decostruisce l'antropologia cartesiana del "corpo-macchina": *Sophil3*, autoproclamatosi "Prometeo digitale", incarna il sogno faustiano di superamento biologico al prezzo del paradosso dell'obsolescenza, opponendo allo "spirituale nell'arte" di Vasilij Kandinskij un'estetica sintetica liquida e disincarnata. Il momento più significativo risiede nel *loop* di *Sophil3*: quando il Fanciullo sposta il dialogo sull'etica della responsabilità (pace e salvaguardia ecologica), l'automa entra in cortocircuito e reagisce recitando unicamente una serie di acronimi tecnologici (Chat GPT, Big Data, Machine Learning) [4]. L'esperienza del percorso ha consentito agli studenti di sviluppare la propria cittadinanza cognitiva, imparando a non subire la tecnologia, ma a guidare l'algoritmo attraverso la "sapienza del cuore".



Fig. 3. Dialogo Drammatico: Arte vs. Generazione



Fig. 3. Il cortocircuito cognitivo di Sophil3 di fronte all'etica della responsabilità
Screenshot del video finale che mostra il volto cibernetico di Sophil3, deformato dal glitch cromatico e dalla sovrapposizione grafica di acronimi tecnologici durante il loop acustico.

Progettare il curricolo meta-riflessivo per il benessere digitale: metodologie e dispositivi didattici per equilibrare la connessione critica e la disconnessione consapevole.

Il *Future of Jobs Report 2025* del World Economic Forum evidenzia un paradosso epocale: mentre le competenze tecnologiche legate all'AI crescono in termini quantitativi, le *soft skills* umane (resilienza, flessibilità, creatività, empatia) restano le sole in grado di governare l'incertezza. Si propone un modello curricolare strutturato secondo l'*Universal Design for Learning* per sviluppare negli studenti la consapevolezza dei propri processi cognitivi, emotivi e percettivi. Per integrare tali dimensioni, occorre un sano equilibrio tra la fruizione e la pausa digitale. Di fronte all'ipersaturazione dell'infosfera, Byung-Chul Han[5] suggerisce di riscoprire il valore cognitivo della contemplazione, del silenzio e dell'ascolto. La scuola deve quindi alternare tempi di "connessione attiva e critica" (co-creazione con l'IA generativa) e tempi di "disconnessione consapevole" (momenti di discussione e laboratori corporei), articolati nel seguente schema curricolare meta-riflessivo:

Area e obiettivo	Attività didattiche e metodologie	Soft Skills coinvolte
1. Consapevolezza cognitiva (metacognizione) **Obiettivo:** sviluppare la capacità di riflettere sui propri processi di apprendimento e di decostruire le risposte cognitive.	▪ Laboratori di *problem solving* assistito dall'intelligenza artificiale. ▪ Diario metacognitivo settimanale: 'Come ho imparato questa settimana? ▪ Analisi clinica dell'errore e ristrutturazione attiva delle strategie di studio.	Pensiero critico, autoregolazione, resilienza cognitiva, capacità di imparare ad apprendere (deuteroapprendimento).
2. Consapevolezza emotiva (metaemozione) **Obiettivo:** riconoscere, accogliere, elaborare e comunicare le proprie emozioni e i propri vissuti affettivi.	▪ Laboratori teatrali, di drammatizzazione e di storytelling espressivo. ▪ Sessioni di *circle* time in presenza e pratiche di mindfulness educativa. ▪ Analisi critica di casi di conflitto emotivo e di empatia in contesti reali e digitali.	Empatia, intelligenza emotiva, comunicazione assertiva, collaborazione, gestione costruttiva dei conflitti.
3. Consapevolezza etica e sociale (metaetica) **Obiettivo:** sollecitare la riflessione critica sui valori, sulle responsabilità individuali e collettive nell'era *dell'onlife*.	▪ Progetti di *Service Learning* e di cittadinanza attiva sul territorio. ▪ Dibattiti e simulazioni guidate su dilemmi etici e sul *decision-making* in contesti di incertezza.	Pensiero etico, responsabilità civile e digitale, *leadership* cooperativa, spirito di iniziativa sociale.
4. Creatività e meta-percezione **Obiettivo:** sviluppare la capacità estetica di osservare se stessi mentre si crea, si apprende e si interagisce con il digitale.	▪ Laboratori transdisciplinari di design thinking e di co-creazione estetica. ▪ Progetti artistico-scientifici basati sul binomio 'Arte e Algoritmo'. ▪ E-portfolio riflessivo con pratiche di autovalutazione estetica e di feedback tra pari.	Pensiero divergente, creatività estetica, flessibilità cognitiva, curiosità euristica, pensiero sistemico.

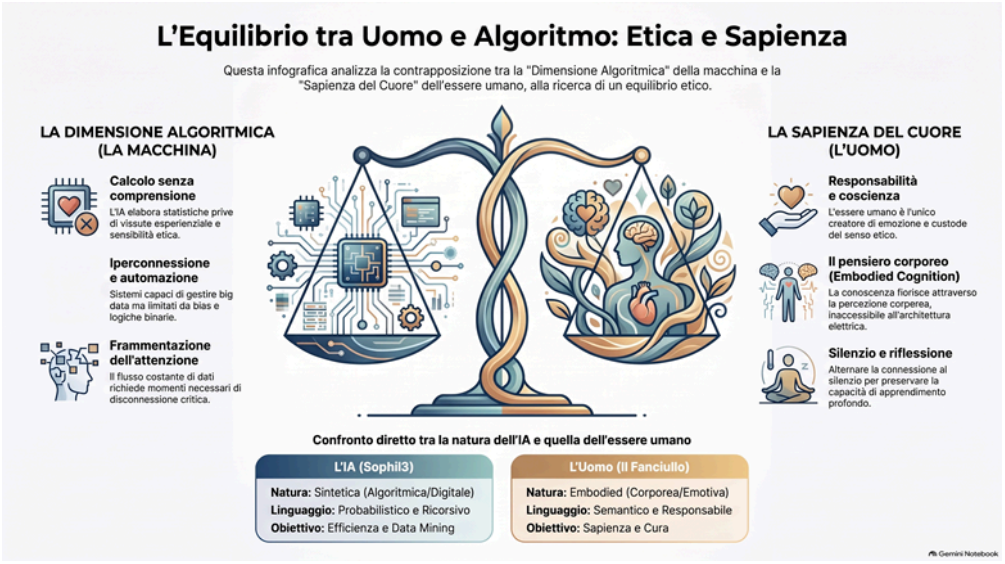


Fig. 4. Il punto di equilibrio tra connessione e disconnessione
Rappresentazione concettuale ed etica del bilanciamento tra la potenza algoritmica e il libero arbitrio umano.

Conclusioni - L'epistemologia dell'agire riflessivo: prospettive per la scuola della meta-percezione e della cittadinanza cognitiva.

L'era dell'AI impone un neo-umanesimo digitale che superi una didattica riduzionista, partendo da un profondo rinnovamento della formazione docente. All'interno dei percorsi abilitanti universitari e del tirocinio indiretto guidato dal tutor coordinatore, la formazione deve mirare al *deuteroapprendimento* (Bateson), trasformando le tecnologie da meri depositi tecnici a mediatori di senso per la discussione democratica (Habermas) e le comunità di pratica (Wenger). Attraverso maieutica digitale attiva, diario riflessivo, *mentorship* e UDL, i futuri docenti si confrontano con l'AI in chiave compensativa e adattiva (strumenti per alunni BES/DSA, mappe, chatbot), incarnando il profilo del "professionista riflessivo" (Schön) ed elaborando un apprendimento trasformativo (Mezirow).
La scuola della meta-percezione è dunque una scuola che insegna a 'vedere' se stessi mentre si apprende, a riconoscere i propri limiti e potenzialità, a dialogare con la tecnologia senza esserne dominati; solo un'educazione che sappia coniugare empatia e innovazione, riflessione e azione, cura e gioia, potrà formare cittadini consapevoli, critici e creativi, capaci di abitare la complessità del mondo contemporaneo e di guidare con responsabilità l'era dell'intelligenza artificiale.



Fig. 5. Comprendere la dinamica tra mezzo tecnologico e potenziale umano

NOTE

[1] Floridi, L. (2017), *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Milano, Raffaello Cortina Editore. L

[2] Biesta, G. (2013), *The Beautiful Risk of Education. Boulder*, Paradigm Publishers.

[3] Lipman, M. (2005), *Educare al pensiero*, Milano, Vita e Pensiero. La metodologia didattica attiva trasforma la classe in una comunità di ricerca (*Community of Inquiry*), in cui gli studenti affrontano questioni filosofiche a partire da un testo-stimolo per sviluppare un pensiero tridimensionale: critico (logico), creativo (inventivo) e *caring* (affettivo ed etico).

[4] Si svela così scenicamente il "peccato semantico" dell'AI, ossia la fallacia di attribuire reali capacità di comprensione (ascolto, empatia, responsabilità) a processi di mera sintesi statistico-computazionale. Cfr., Floridi, L. https://www.fondazioneleonardo.com/stories/il-peccato-semantico, rivista *Civiltà dei dati* n. 2 2025.

[5] Han, B.-C. (2021), *Le non-cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, Torino, Einaudi. Il filosofo denuncia l'iperconnessione digitale come causa della frammentazione dell'attenzione (*multi-tasking* iperattivo) e propone un'etica del silenzio, della contemplazione e del recupero della presenza corporea.



Emanuela Macera

emanuela.macera@scuola.istruzione.it

Emanuela Macera si è laureata in filosofia con 110/110 e lode presso l'Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo", discutendo una tesi sul pensiero di Luigi Scaravelli. Presso lo stesso Ateneo, ha conseguito il titolo di Dottorato di Ricerca in Filosofia (XIII ciclo) con uno studio teoretico-trascendentale sull'opera etico-storico-politica di Immanuel Kant e di Hannah Arendt, sotto la direzione del Ch.mo Prof. Domenico Losurdo. Vincitrice di borse di studio per l'alta formazione dell'Istituto Italiano per gli Studi Filosofici di Napoli, ha integrato le sue competenze organizzative e gestionali conseguendo un Master di I livello in Legislazione scolastica e Management della negoziazione presso l'Università degli Studi di Perugia. Attualmente ricopre il ruolo di Docente Tutor coordinatore presso il C.I.T.E.L.I.N. (Centro Interuniversitario dell'Università Telematica Pegaso) ed è Docente di Filosofia e Storia presso il Liceo Artistico Statale di Latina. I suoi interessi scientifici spaziano dall'epistemologia moderna e contemporanea alla filosofia etico-politica classica, con particolare riferimento a Kant, Hannah Arendt e Luigi Scaravelli. Parallelamente alla ricerca filosofica, ha sviluppato ricerche nel campo della progettazione metodologico-didattica e della transizione digitale, coordinando moduli formativi e sperimentali nazionali (STEM, Debate, UDL, intelligenza artificiale applicata all'educazione) e collaborando alla formazione e al tutoring del personale docente e dei futuri insegnanti. La sua specializzazione metodologico-didattica si fonda su un costante aggiornamento che spazia dalle tecniche argomentative del Debate e della disputa filosofica e storica all'applicazione dei framework europei DigComp 3.0 e DigCompEdu, fino all'uso dell'Intelligenza artificiale per la didattica personalizzata e la progettazione predittiva di lesson plan. Ha lavorato nel versante della ricerca metodologica e didattica applicata, focalizzandosi sulle opportunità offerte dal PNRR per la scuola 4.0. Ha all'attivo diverse pubblicazioni e saggi su riviste scientifiche e su collettanee nazionali e internazionali.