

## Unità didattica "L'amicizia"

### Tema

- L'amicizia virtuale (ossia con un'IA)

### Domanda chiave

- Cosa caratterizza una bella amicizia?

### Livelli

- 1° ciclo
- 2° ciclo

### Obiettivi didattici ESS

- I discenti ragionano sul proprio comportamento sociale.
- I discenti sperimentano, giocando, ciò che caratterizza una bella amicizia.
- I discenti pensano a quale tipo di comportamento altrui fa loro bene e come loro stessi possono far bene ad altre persone.
- I discenti riflettono sulle opportunità offerte da un'amicizia virtuale (con un'IA) e alle differenze tra IA ed esseri umani.

### Fonti

- L'importanza dell'amicizia (Little People Italia, ep. 35; cartone animato 10'25")
- Sarah Smith, Jean-Philippe Vine: "Ron: Un Amico Fuori Programma" (film)

Svolgimento	Riflessioni didattiche
<p><b>Fase a:</b> <i>entrata in materia, avvicinamento al tema, sensibilizzazione, confronto con la domanda chiave.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniziare la lezione con frasi che i discenti dicono di tanto in tanto: "<i>lei è la mia migliore amica.</i>", "<i>tu non sei più mio amico.</i>", "<i>ho due migliori amici.</i>", "<i>giochiamo insieme perché siamo amici.</i>", "<i>voglio sedermi vicino alla mia amica.</i>", ecc.</li> <li>• Far presente che l'amicizia è ovviamente qualcosa di fondamentale nella vita delle persone. È quindi anche importante riflettere su cosa sia effettivamente una bella amicizia e anche sulle persone o sulle cose con cui si può essere amici.</li> <li>• Passaggio alla domanda chiave e all'obiettivo della lezione: "cosa caratterizza una bella amicizia?"</li> </ul>	<p>I discenti conoscono l'obiettivo della lezione e capiscono l'importanza del tema grazie all'entrata in materia con gli esempi di affermazioni. Inoltre, l'entrata in materia li stimola già a riflettere sull'amicizia.</p>

<p><b>Fase b:</b> <i>acquisizione delle conoscenze e interconnessione; confrontarsi con aspetti, dimensioni e attori diversi.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardare insieme il cartone animato “L’importanza dell’amicizia” e raccogliere le prime riflessioni su ciò che caratterizza una bella amicizia. In alternativa, guardare il film "Ron: Un Amico Fuori Programma".</li> <li>• Con queste riflessioni iniziali in mente, svolgere un gioco di ruolo in cui una/un allieva/o si cala nei panni di un robot e una/un'altra/o rimane una/un bambina/o umana/o. I due interagiscono. Come compito, le/gli altri discenti osservano quali sono i punti di forza del rispettivo essere nell’interagire con l'altra/o. Il gioco di ruolo può essere svolto a più riprese da più discenti.</li> <li>• Nella discussione successiva, l'obiettivo è parlare insieme dei vantaggi di un'amicizia con una persona o un robot.</li> <li>•</li> </ul>	<p>Quando discutono sulla favola, i discenti adottano prospettive diverse per poter estrapolare il maggior numero possibile di aspetti dell'amicizia. Grazie al gioco di ruolo, acquisiscono esperienze sul tema del comportamento in modo ludico ed esplorativo. E la discussione permette loro di allenare il pensiero critico.</p>
<p><b>Fase c:</b> <i>sviluppo della visione; ponderare le conseguenze, tenendo conto anche dell'aspetto temporale (presente - futuro); formare il giudizio.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I discenti fanno mentalmente un passo avanti e pensano alle creature con cui possono essere amiche (p. es. animali domestici o animali di peluche), a quelle con cui non possono essere amiche e perché.</li> <li>• Se nessuno ha ancora citato l'IA (per semplicità: robot), l'insegnante introduce questa idea. Fa bene essere amici di un robot, se durante una conversazione non si notano differenze rispetto a una conversazione con un essere umano?</li> <li>• I discenti creano una visione del robot con cui vorrebbero essere amiche (facendo riferimento a quanto è emerso dal gioco di ruolo). Nel farlo, pensano soprattutto ai punti in comune e alle differenze nel rapporto persona-robot e persona-persona. Poi presentano a vicenda i loro progetti di robot.</li> </ul>	<p>Grazie a questi compiti, i discenti riflettono sulla loro esistenza come esseri umani. Basandosi sulla visione del robot, si interrogano nuovamente su cosa faccia loro effettivamente bene o meno.</p>
<p><b>Fase d:</b> <i>rispondere alla domanda chiave; processo decisionale; valutazione delle prestazioni.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dopo le presentazioni, i discenti fanno il disegno di un robot. Inoltre, i discenti scrivono o disegnano tutti i requisiti che questo robot deve soddisfare per poter essere un/a amico/a. Oppure disegnano una persona e un robot e i rispettivi punti di forza che portano con sé in un rapporto d'amicizia.</li> </ul>	<p>I discenti riflettono su sé stessi e sul loro ambiente sociale, creando così un legame emotivo con il tema, ciò che a sua volta permette di imparare di più e meglio. Quanto disegnato o scritto serve a consolidare le conoscenze acquisite che potrebbero addirittura aiutare i discenti ad apprezzare ancora di più i loro amici o le loro amiche.</p>

**Fase e:** *trasferimento; retrospettiva su quanto appreso, valutazione.*

- Come conclusione, i discenti inventano una breve favola ambientata nel futuro in cui devono descrivere il tipo di convivenza che vorrebbero vedere tra esseri umani e IA e per quale motivo.
- Poi i discenti si raccontano le favole a vicenda.

I discenti elaborano le conoscenze acquisite in modo creativo. Questo permette loro di allenare il pensiero astratto e orientato al futuro e nel contempo di creare un'opera d'arte (divertente). Dopo la lezione i discenti hanno in mano (o in testa) qualcosa che hanno creato loro stessi, ciò che può avere un effetto motivante o gratificante.