Titolo della ricerca	**Aspetti Psico-sociali e Comunicativi delle Tecnologie XR nei Contesti Educativi**
Responsabile	Giovanna Mascheroni
Tipologia di ricerca	D.3.2 Xlearning. Extended Learning. Innovare la didattica, potenziare l'apprendimento PI Andrea Gaggioli. WP 3
Durata	2025-2027
Partecipanti	Giovanna Mascheroni, Simone Tosoni
SSD di riferimento	GSPS-06/A - Sociologia dei processi culturali e comunicativi
Facoltà di riferimento	Scienze Politiche e Sociali
Descrizione sintetica	Extended Learning è un progetto di ricerca dell'Università Cattolica del Sacro Cuore che porta l'intelligenza artificiale (AI) e la realtà estesa (XR) al cuore della didattica universitaria. Nell'ambito del progetto, Obiettivo del Task 3.3 è analizzare il ruolo delle competenze digitali e delle conoscenze sul funzionamento di sistemi di AI (**AI Literacy**) nel modellare le esperienze di docenti e studenti. Recenti ricerche dimostrano l'esistenza di un **AI divide** – vale a dire un divario di competenze e conoscenze relative all'AI – fra soggetti con livelli differenti di capitale sociale, culturale, educativo e personale. Di conseguenza, al fine di disegnare SIVV inclusivi e adatti alle diverse esigenze, competenze e conoscenze di studenti e docenti, è rilevante comprendere le radici di tali disparità e esaminare se, e in che misura, i SIVV riproducano, amplifichino o mitighino le diseguaglianze socio-digitali degli attori coinvolti. In analogia con il Task 3.2, il Task 3.3 adotta un approccio etnografico centrato sull'osservazione delle pratiche di interazione e apprendimento in presenza insieme allo shadowing delle pratiche digitali; la conduzione di interviste qualitative per ricostruire immaginari tecnologici e competenze pregresse degli attori coinvolti unitamente alla raccolta e l'analisi dei dati demografici e socio-economici degli intervistati per comprendere meglio come questi fattori influenzino le loro esperienze e competenze digitali; workshop di co-design, che permettono di 'democratizzare' le innovazioni tecnologiche favorendo la partecipazione dal basso di studenti e docenti, di valorizzare la "conoscenza tacita" dei partecipanti nel processo di progettazione, e di identificare le criticità e rischi dei SIVV sul piano dell'inclusività e dell'accessibilità dell'apprendimento. I Workshop di co-progettazione rispondono all'esigenza di progettare sistemi AI etici, attraverso un processo autenticamente partecipativo e responsabilizzante per coloro che alla fine saranno interessati dai cambiamenti. Il task mira, dunque, a favorire una migliore comprensione e accettazione delle tecnologie emergenti, riducendo al contempo le disuguaglianze nel loro utilizzo e impatto. Inoltre, il task risponde alle indicazioni espresse nell'AI Act, che identifica nell'applicazione dell'AI alle tecnologie educative un settore ad alto rischio.
Parole chiave	Innovazione didattica; didattica aumentata; AI e didattica; AI literacies; AI divide.
Output 2027: convegni	1 convegno nazionale
Output 2027: pubblicazioni	

Output 2027: terza missione	Processo di co-design
Output ipotizzati 2028-2029	1 pubblicazione su rivista internazionale
Altri progetti di ricerca collegati	EU Kids Online
Note	