



**Università
degli Studi
di Palermo**

TLC - CIMDU
Teaching and Learning Centre
Centro per l'innovazione e
il miglioramento
della didattica universitaria

Verso la Città che Apprende: Costruzione di un prototipo di Learning Cities con l'Intelligenza Artificiale

GIUSEPPA CAPPUCCIO, LUCIA MANISCALCO



Analisi del contesto e formulazione del problema educativo

Oggi, in Italia, crescere e diventare adulti è più difficile che in altri Paesi europei.

Il **rapporto Generativa 2023** (Fondazione Unipolis), denuncia i **processi di modernizzazione rallentati**, gli **strumenti di supporto carenti** e gli **squilibri tra le generazioni**, che compromettono le prospettive dei giovani.

Il **World Happiness Report 2025** conferma un trend globale di **declino del benessere tra gli under 30**. L'istruzione ha il potenziale per svolgere un ruolo determinante nella creazione di una cultura del benessere e nella sensibilizzazione verso la sostenibilità, temi fondamentali per garantire un futuro equo e prospero.

La sostenibilità educativa implica la capacità della persona di essere protagonista attiva e consapevole del proprio percorso formativo (Maniscalco, 2025).

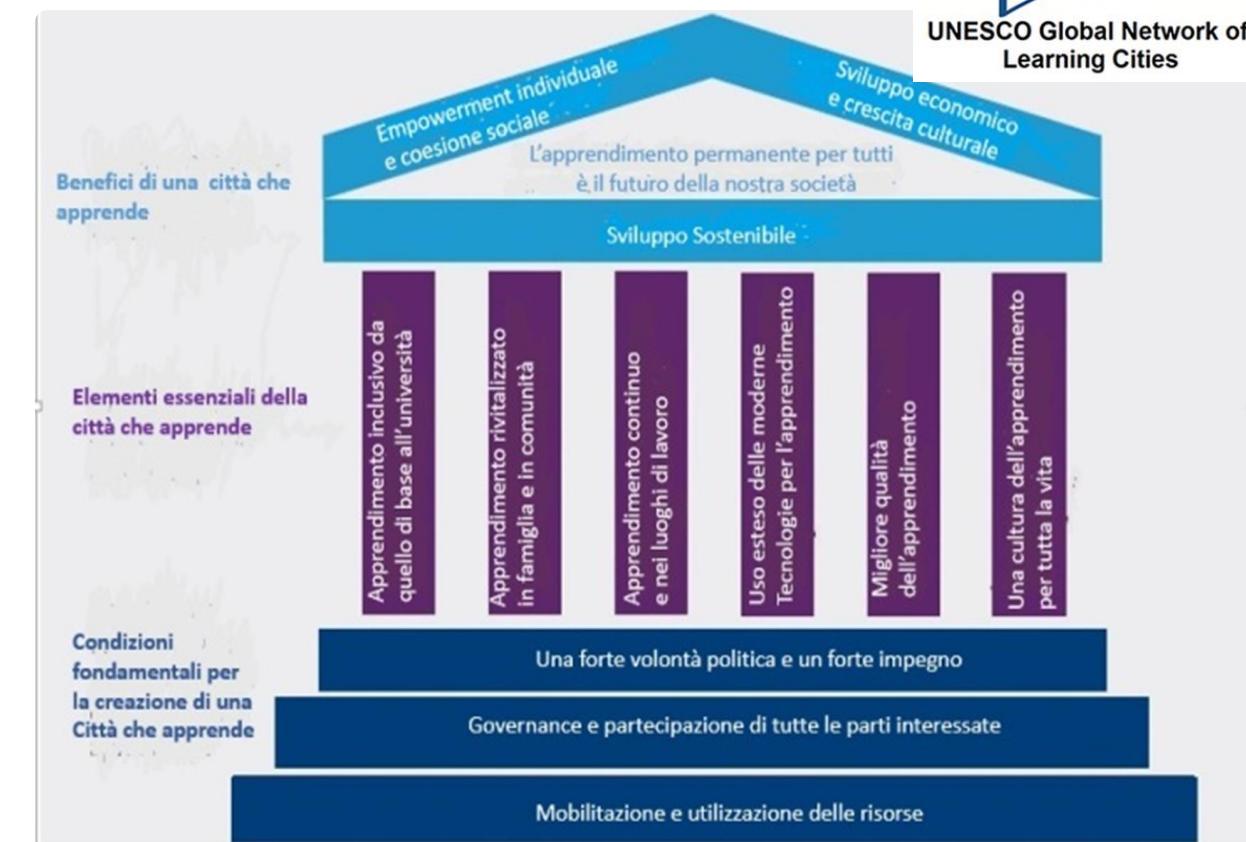


Educare alla sostenibilità significa aiutare a riflettere criticamente sulle conseguenze delle proprie azioni e scelte



Learning cities

L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile fornisce un quadro di riferimento con i suoi 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, promuovendo l'interconnessione tra sviluppo umano e sostenibilità ambientale. A questo si lega la necessità di un'educazione basata sul concetto di Learning Cities (Biagioli, 2022; Malavasi, 2019), concetto che ha acquisito rilevanza nelle politiche educative globali e rappresenta un'opportunità per integrare risorse e strategie educative sostenibili, generare apprendimento e processi di empowerment.



La ricerca

LA RICERCA

Ricerca-azione a carattere partecipativo, condotto nell'anno accademico 2025-2026 all'interno del corso di laurea in Scienze dell'educazione dell'Università degli Studi di Palermo. con l'obiettivo di esplorare le potenzialità della progettazione di una Learning City sostenibile e inclusiva con il supporto dell'intelligenza artificiale.

METODOLOGIA

Il percorso formativo è stato strutturato adottando l'approccio dell'inquiry-based learning, che ha favorito l'attivazione del pensiero critico, della curiosità epistemologica e dell'autonomia cognitiva.

DESTINARARI

L'intervento ha coinvolto 80 studenti iscritti all'insegnamento di Pedagogia sperimentale del corso di Scienze dell'educazione dell'Università degli Studi di Palermo

OBIETTIVI

Utilizzare strumenti come ChatGPT come mediatori cognitivi nella valutazione dei punti di forza e di debolezza delle progettazioni realizzate.

IPOTESI

L'integrazione di attività didattiche di tipo Inquiry-Based Learning (IBL) all'interno di un progetto di Learning City, supportata dall'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale per l'autovalutazione dei punti di forza e di debolezza della progettazione didattica, incrementa significativamente negli studenti la consapevolezza degli Obiettivi dell'Agenda 2030 e lo sviluppo delle competenze di cittadinanza attiva

Inquiry-based Learning

L'IBL permette agli studenti di costruire la conoscenza; il processo di apprendimento si basa sull'investigazione e la problematizzazione attraverso il quale lo studente mette in atto le conoscenze possedute, fa osservazioni, si pone delle domande, formula delle ipotesi, cerca le risposte consultando fonti, esegue esperimenti, raccoglie dati, li analizza, comunica i risultati e si confronta con il resto della classe e con il docente (Linn, Davis & Bell, 2004; Cappuccio & Maniscalco, 2022).

Learning cycle!



Bybee et al., 2006

FASI DELL'ATTIVITÀ

Una scuola a Cielo aperto

Fasi	Attività	Strumenti	Descrizione dell'attività
1°	Ricerca e esplorazione	Riviste scientifiche, motori di ricerca (google scholar) e chatAI	Ricerca di esempi e concetti chiave che definiscono il costrutto di learning city
2°	Progettazione di un'attività didattica/educativa	scheda di progettazione	Progettazione dell'attività di learning city secondo il learning cycle delle 5E (definizione degli obiettivi, fasi; strumenti, attori coinvolti, descrizione delle attività e procedure da attuare).
3°	Produzione dei materiali	Power Point, Word, Canva, AI, Software per la creazione di video	Realizzazione dei materiali richiesta dalla scheda progettuale (video, brochure, manifesti).
4°	Autoriflessione e condivisione	Mizou	Autoriflessione sui punti di forza e di debolezza e le aree di miglioramento tramite Mizou.

Esempi attività svolte

Learning City, o "città che apprende", è una realtà urbana che promuove l'apprendimento come diritto di ogni individuo e come leva strategica per lo sviluppo sociale, culturale, economico e ambientale. Questo modello nasce dall'idea dell'apprendimento permanente (felone learning), ovvero un processo continuo che accompagna ogni persona per tutta la vita, non solo in ambito scolastico, ma anche in contesti lavorativi, familiari e comunitari.

Il concetto è stato riconosciuto e promosso dall'UNESCO attraverso la creazione della rete Global Network of Learning Cities (GNLC), che attualmente riunisce oltre 200 città in tutto il mondo, impegnate nella costruzione di ecosistemi urbani educativi e inclusivi.

Principi e riferimenti teorici
La base di questo approccio troviamo:

- Il principio dell'educazione come processo continuo (Rapporto Faure, UNESCO 1972);
- L'idea della città come comunità educante, in cui ogni spazio diventa occasione di crescita culturale;
- La visione della città come ambiente di apprendimento informale, dove anche le esperienze quotidiane hanno valore educativo;
- L'importanza dello sviluppo del capitale umano e sociale per favorire coesione, innovazione e cittadinanza attiva.

Sei aree chiave secondo l'UNESCO:
Secondo l'UNESCO, una Learning City efficace agisce su sei dimensioni fondamentali:

1. Rafforzamento dell'apprendimento scolastico.
2. Valorizzazione dell'apprendimento familiare e comunitario.
3. Promozione della formazione nei luoghi di lavoro.
4. Utilizzo delle tecnologie digitali per ampliare l'accesso al sapere.
5. Miglioramento dell'equità e della qualità nell'educazione.
6. Diffusione della cultura dell'apprendimento continuo.

Esempio concreto: Torino Città che apprende
Torino rappresenta un esempio virtuoso. La città, già parte della rete UNESCO, ha avviato un progetto integrato per rendere l'apprendimento una risorsa condivisa e accessibile a tutti. Gli obiettivi principali del programma includono:

- Garantire l'accesso alla formazione in modo equo.
- Promuovere la partecipazione attiva e l'inclusione sociale.
- Supportare le trasformazioni digitali e ambientali.
- Creare reti educative tra cittadini, enti e istituzioni.
- Valutare gli impatti delle politiche educative sul territorio.

Alcune delle iniziative principali sono:

- Torino Apprende: piattaforma digitale con corsi, eventi e certificazioni.
- Scuole aperte e Quartieri Educativi: trasformazione di scuole e biblioteche in centri civici.
- Torino Digitale: alfabetizzazione informatica per le fasce fragili della popolazione, economia circolare e comportamenti ecologici.
- Formarsi per la Sostenibilità: laboratori su ambiente, economia circolare e comportamenti ecologici.
- Cultura che Educa: percorsi di apprendimento nei musei, teatri e spazi culturali.

Learning Cycle e la progettazione educativa
Nostro percorso di approfondimento, abbiamo applicato il modello pedagogico del Learning Cycle, suddiviso in cinque fasi:

1. Engage - Coinvolgimento iniziale e stimolo alla curiosità.
2. Explore - Esplorazione autonoma del tema attraverso domande e osservazioni.
3. Explain - Costruzione di spiegazioni basate su dati e osservazioni.
4. Elaborate - Applicazione e approfondimento delle conoscenze in nuovi contesti.
5. Evaluate - Valutazione del percorso da parte degli studenti e dei docenti.

Traverso queste fasi, abbiamo sviluppato un'attività educativa seguendo il modello delle 5E, progettando materiali (video, brochure, presentazioni) e riflettendo criticamente su punti di forza e aspetti da migliorare grazie anche all'autovalutazione con strumenti come Mizou.

Inoltre il lavoro è stato rilevante anche l'approccio dell'Inquiry Based Learning, che promuove il ruolo attivo dello studente nella costruzione della conoscenza. Abbiamo analizzato quattro diversi livelli di inquiry: confermativo, strutturato, guidato e aperto, per i diversi livelli di coinvolgimento.

Uno dei quali offre gradi diversi di autonomia e responsabilità agli studenti.

Alcuni dei modelli internazionali significativi sono:

- Cork (Irlanda): famosa per il suo festival dell'apprendimento accessibile a tutta la comunità.
- Espoo (Finlandia): integrazione tra educazione, tecnologia e sostenibilità ambientale.
- Shanghai (Cina): reti di centri educativi nei quartieri per ridurre le diseguaglianze.
- Medellín (Colombia): la formazione come strumento di rinascita urbana e sociale.
- Seul (Corea del Sud): una piattaforma digitale di rinascita urbana e sociale.

Il modello della Learning City rappresenta una sfida educativa attuale e necessaria per costruire città più inclusive, sostenibili e innovative. Torino, con le sue iniziative concrete, dimostra come sia possibile trasformare una città in uno spazio in cui l'educazione non è confinata alla scuola, ma è diffusa in ogni angolo del territorio e accessibile a tutti i cittadini.

IA ERIKA
SCITELLO AURORA MAURA

1° fase documentazione e costruzione del concetto di Learning cities

Esempi attività svolte

SCHEMA PER LA PROPOSTA PROGETTUALE

UNA SCUOLA A CIELO APERTO
9 OTTOBRE 2025 dott.ssa
Lucia Maniscalco

**Componenti del gruppo di lavoro:
(COPPIA O TRIADE)**

Erika Pera, Todaro Francesca, Piscitello
Aurora Maura

E-MAIL REFERENTE: erika.pera@coomunity.com

Parte 1 – Dati informativi

Grado scolastico/comunità	Scuola secondaria di I grado
Target (bambini, adolescenti, adulti)	Adolescenti (11-14 anni)
Numero destinatari	20
Profilo destinatari	Studenti della scuola secondaria di I grado con competenze digitali di base interessati a tematiche di cittadinanza attiva, sostenibilità e uso responsabile delle risorse del territorio. Il gruppo presenta livelli di apprendimento eterogenei, ma tutti gli studenti hanno familiarità con l'uso di strumenti tecnologici di base.

Parte 2 - Cornice progettuale: finalità, obiettivi e risorse

Titolo dell'intervento	La mia città che apprende: esploriamo il territorio per costruire una Learning City.
Numero di ore complessive	8
Discipline coinvolte (se rivolto all'ambito scolastico) Tematiche (se rivolto alla comunità)	Educazione civica- Geografia- Tecnologia- Italiano.
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	- Sviluppare consapevolezza del concetto di apprendimento permanente e della città come comunità educante - Riconoscere i luoghi del territorio come spazi educativi

Obiettivi educativi generali

- Promuovere competenze di cittadinanza attiva, osservazione critica e collaborazione tra pari
- Utilizzare strumenti digitali per documentare, analizzare e presentare riflessioni e dati.
- Favorire la partecipazione attiva degli studenti alla vita della comunità
- Stimolare capacità di analisi dei bisogni del territorio
- Incentivare comportamenti responsabili e sostenibili nella città
- Sviluppare competenze comunicative e riflessive attraverso attività di confronto e produzione multimodale

Livelli di Inquiry

Inquiry guidato: l'insegnante propone il problema e fornisce il quadro teorico.

Contenuti

- Concetto di Learning City (UNESCO)
- Educazione permanente e comunità educante
- Mappatura educativa del territorio
- Luoghi di apprendimento formale, non formale e informale
- Sostenibilità e agenda 2030

Materiale necessario

Tablet o smartphone per documentazione, mappe del territorio, Accesso a internet, schede di osservazione, cartelloni e materiali per la restituzione

Tempi di valutazione: iniziale, in itinere e finale

- Valutazione iniziale: brainstorming guidato su "Che cos'è per me una città che educa?".
- Valutazione in itinere: osservazione dei comportamenti durante l'esplorazione del territorio e l'attività collaborativa.
- Valutazione finale: presentazione del prodotto finale (mappa o storyboard della città che apprende). Gli strumenti sono coerenti con gli obiettivi perché permettono di rilevare conoscenze preesistenti, progressi nelle competenze di cittadinanza e capacità di collegare teoria e realtà.

Modalità di valutazione

Rubrica valutativa strutturata su tre dimensioni: partecipazione attiva, capacità di osservazione e analisi, qualità della produzione finale, autovalutazione degli studenti tramite scheda riflessiva.

Parte 3- Costruire un'attività di Learning City

**2° e 3° fase:
progettazione
dell'attività
e costruzione
dei materiali**

Esempi attività svolte



Quali sono i punti di forza di questa progettazione



I punti di forza sono l'approccio multidisciplinare, la forte connessione tra teoria e pratica, e il coinvolgimento attivo degli studenti nel territorio. La strutturazione secondo il learning cycle 5E stimola l'apprendimento approfondito. Inoltre, la valutazione continua e l'inclusione degli stakeholder locali rafforzano la sostenibilità e il senso di comunità. Vuoi approfondire qualche punto specifico?



Quali sono i punti di debolezza?



Aurora, la progettazione potrebbe migliorare in inclusività, prevedendo strategie mirate per studenti con bisogni educativi speciali. Inoltre, un coinvolgimento più delle famiglie e della comunità potrebbe rafforzare l'impatto attivo. Infine, potresti esplicitare come verranno gestiti eventuali ostacoli logistici durante le esplorazioni sul territorio. Come pensi di affrontare queste sfide?



Quali sono le aree di miglioramento?



Ottima domanda, Aurora! potrebbe rafforzare l'inclusione con strumenti e attività adatte a diversi stili di apprendimento. Incentivare una maggiore partecipazione delle famiglie e degli stakeholder allarga l'impatto sociale. Inoltre, integra esempi internazionali che amplificano il senso critico. Hai già idee su come inserire queste novità nella tua progettazione?



Me lo puoi confrontare con altre progettazioni sul piano nazionale e internazionale?



Certo! A livello nazionale, il tuo progetto coniuga tradizione e innovazione, come molte iniziative italiane che promuovono la città come spazio educativo attivo. A livello internazionale, specie nelle Learning Cities UNESCO, si punta spesso su inclusività e tecnologie avanzate per la partecipazione cittadina. Come potresti integrare nel tuo progetto elementi tecnologici o sociali già sperimentati con successo altrove?

4° fase:
autovaluta
zione
attraverso
Mizou

La partecipazione degli studenti

Risultati: vantaggi e svantaggi



Maggiore

- Competenze meta-cognitive
- Competenze meta-riflessive
- Confronto dei piani di azione a livello internazionale e nazionale.
- Feedback immediato

Minore

- Perdita del confronto umano
- Valutazione standardizzata

Prospettive di apprendimento

Utilizzo di una metodologia innovativa e poco utilizzata nella didattica italiana

Processo circolare nella costruzione della conoscenza

Maggiore autonomia di apprendimento

Familiarizzazione con la sfida della sostenibilità e della Learning Cities

Utilizzo consapevole dell'AI