

SCHEDA 1

Innovazione per il futuro delle nuove generazioni

Nel 2025 il 63,8% dei giovani europei tra i 16 e i 24 anni ha utilizzato strumenti di intelligenza artificiale generativa. Le nuove tecnologie sono quindi già presenti nello studio, nella comunicazione e nella vita quotidiana delle nuove generazioni.

La questione non riguarda più soltanto la capacità di utilizzare questi strumenti. Diventa sempre più importante capire come possano essere messi al servizio di bisogni reali, senza perdere capacità critica, autonomia e attenzione verso le altre persone.

È da qui che parte il percorso: imparare a conoscere l'innovazione per poterla utilizzare non come fine a se stessa, ma come uno degli strumenti con cui affrontare problemi, creare opportunità e partecipare ai cambiamenti della società.

Una trasformazione da comprendere

Innovazione significa applicare conoscenze, strumenti e nuove idee per rispondere a problemi concreti. Intelligenza artificiale, robotica, realtà virtuale e piattaforme collaborative possono cambiare il modo in cui impariamo e lavoriamo, ma i loro effetti dipendono dalle scelte delle persone, delle istituzioni e delle imprese.

La stessa tecnologia può produrre risultati diversi a seconda del modo in cui viene progettata e utilizzata. Per questo innovare richiede anche capacità di osservazione e di scelta: prima dello strumento viene il problema che vogliamo affrontare.

Imparare in modo nuovo

L'intelligenza artificiale può aiutare a rielaborare un argomento, creare esempi, confrontare informazioni e ricevere spiegazioni adattate alle proprie necessità. Non deve però sostituire lo studio personale: UNESCO e OECD sottolineano l'importanza di verificare le risposte, proteggere i dati e mantenere centrale il ruolo di studenti e insegnanti.

La possibilità di accedere rapidamente a informazioni e strumenti sempre più potenti rende quindi ancora più importante saper fare domande, confrontare fonti e riconoscere limiti ed errori.

Creare e risolvere problemi

Strumenti digitali, ambienti di simulazione e laboratori virtuali permettono di progettare, sperimentare e collaborare anche a distanza. Gli studenti possono utilizzarli non solo per

cercare informazioni, ma per elaborare idee,

sviluppare prototipi e immaginare soluzioni per la scuola, il quartiere o l'ambiente.

È proprio in questo passaggio che l'innovazione diventa qualcosa di concreto: non soltanto conoscere uno strumento, ma domandarsi che cosa possiamo farne e quale situazione possiamo provare a migliorare.

Prepararsi a un lavoro che cambia

L'intelligenza artificiale può automatizzare alcune attività e trasformarne altre. Secondo l'OECD può aumentare produttività e sicurezza, ma presenta anche rischi legati a discriminazioni, controllo dei lavoratori, privacy e perdita di autonomia.

Per affrontare questi cambiamenti serviranno competenze digitali, capacità critica, creatività e disponibilità ad aggiornarsi. Sarà però importante anche saper collaborare, interpretare situazioni nuove e utilizzare le proprie competenze per individuare soluzioni.

Innovare per includere

L'innovazione può ridurre gli ostacoli alla partecipazione. Lettori di schermo, sintesi vocale, sottotitoli automatici e strumenti di comunicazione assistita possono sostenere l'autonomia delle persone con disabilità nello studio, nel lavoro e nella vita sociale. Questo esempio aiuta anche a cambiare prospettiva: una tecnologia è realmente utile

quando non viene valutata soltanto per ciò che è capace di fare, ma anche per le persone alle quali permette di partecipare, accedere a un servizio o conquistare maggiore autonomia.

Usare la tecnologia con consapevolezza

Non tutti possiedono gli stessi dispositivi, connessioni o competenze. Inoltre, i sistemi di IA possono produrre errori, riprodurre pregiudizi e utilizzare dati personali. L'alfabetizzazione all'intelligenza artificiale deve quindi insegnare a comprenderne il funzionamento, valutarne i risultati e utilizzarla in modo etico e responsabile.

La capacità di valutare benefici e conseguenze sarà importante non soltanto nell'utilizzo delle tecnologie, ma anche quando saremo chiamati a scegliere come trasformare servizi, spazi e territori.

Casi concreti e applicazioni

In Italia il Ministero dell'Istruzione e del Merito ha pubblicato linee guida per introdurre nelle scuole sistemi di IA antropocentrici, sicuri e affidabili, prevedendo anche la mappatura delle sperimentazioni realizzate dagli istituti. Gli scambi virtuali Erasmus+ consentono invece ai giovani di collaborare online con coetanei di altri Paesi, sviluppando competenze interculturali e capacità di lavoro di gruppo anche senza viaggiare.

Questi esempi mostrano che innovare non significa soltanto inventare nuovi dispositivi: significa utilizzare strumenti e conoscenze per rendere l'apprendimento più accessibile, creare relazioni e rispondere a bisogni reali.

È anche il punto di incontro con la seconda scheda. Le competenze utilizzate per valutare una tecnologia — individuare un problema, capire chi ne è coinvolto, progettare una risposta e verificarne i risultati — sono le stesse che possono aiutarci a osservare e migliorare il territorio in cui viviamo.

Cambierà la scala, ma non il metodo: dal bisogno di uno studente o di un gruppo di giovani passeremo ai bisogni di un quartiere, di una città o di una comunità.

Domanda-guida

Quale tecnologia, idea o progetto potrebbe migliorare concretamente lo studio, il lavoro o la vita quotidiana della tua generazione? Quale problema dovrebbe risolvere?

Approfondimenti

UNESCO, *Guidance for Generative AI in Education and Research*. [Consulta](#)

l'approfondimento UNESCO

OECD e Commissione europea, *Empowering Learners for the Age of AI*. [Consulta il rapporto OECD](#)

Commissione europea, *Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027*. [Consulta il Piano d'azione](#)

Ministero dell'Istruzione e del Merito, *Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche*. [Consulta le Linee guida del MIM](#)

Eurostat, *64% of 16-24-year-olds used AI in 2025*. [Consulta i dati Eurostat](#)

Erasmus+, *Virtual Exchanges*. Approfondisci gli scambi virtuali Erasmus+ Articoli di attualità italiana e internazionale

“Da UE e OCSE linee guida sull’intelligenza artificiale per gli studenti”, ANSA, 18 giugno 2026: presenta il nuovo quadro europeo per sviluppare l’alfabetizzazione all’IA nelle scuole. Leggi l’articolo ANSA

“Labour will make AI ‘work for the workers’”, *The Guardian*, 5 giugno 2026:

racconta il dibattito britannico sull’impatto dell’intelligenza artificiale sul lavoro e sulla necessità di accompagnare le persone nei cambiamenti prodotti dall’automazione. Leggi l’articolo del Guardian

Attività

Ora proviamo a utilizzare ciò che abbiamo visto non per immaginare genericamente “il futuro”, ma per affrontare una situazione reale.

Partite da un problema concreto che riguarda la vita dei giovani, per esempio nello studio, nell’accesso alle informazioni, nell’inclusione, nella partecipazione, nell’orientamento o nel lavoro.

Per il problema individuato:

1. 2. 3. 4. 5. descrivete brevemente la situazione e spiegate perché rappresenta un bisogno; proponete una tecnologia, un servizio o un progetto che possa contribuire a risolverlo; indicate chi potrebbe beneficiarne e in che modo; individuate eventuali limiti o rischi della soluzione proposta; definite almeno due dati o indicatori che permetterebbero di verificare nel tempo se la soluzione ha prodotto risultati concreti.

La proposta può essere presentata attraverso una breve scheda, una presentazione o un prototipo.