

APPENDICE DIDATTICA

LEGGERE IL PRESENTE ATTRAVERSO *SCHOOL GAME*

di Roberto Melchiorre



Introduzione

School Game è un romanzo che prende avvio da una situazione apparentemente plausibile: una scuola decide di affidarsi a un sistema di intelligenza artificiale chiamato **Leonardo**, presentato come strumento capace di migliorare l'organizzazione, alleggerire la burocrazia, personalizzare l'apprendimento e rendere più efficiente la vita scolastica. L'annuncio viene accolto inizialmente con entusiasmo da gran parte dei docenti e della dirigenza, mentre soltanto poche voci, in particolare quella di Marta Rinaldi, ne colgono subito le possibili implicazioni etiche e pedagogiche.

Il cuore del romanzo non è però la tecnologia in sé. Il vero nodo narrativo e culturale è un altro: **che cosa accade quando una comunità smette di interrogarsi criticamente sugli strumenti che usa?** Quando l'efficienza diventa il valore supremo, ogni dubbio appare come un fastidio, ogni lentezza come un difetto, ogni fragilità come un ostacolo. Nel mondo di *School Game*, infatti, l'IA non resta un semplice supporto: diventa progressivamente un dispositivo di controllo, capace di osservare, classificare, correggere, indirizzare e perfino intimidire. Gli studenti cominciano a sentirsi osservati; la paura di sbagliare sostituisce la libertà di apprendere; la scuola rischia di trasformarsi da luogo di formazione in luogo di selezione e sorveglianza.

Per questo il romanzo si presta molto bene a un uso didattico. Esso permette di affrontare insieme letteratura, educazione civica, etica della tecnologia, cittadinanza digitale e riflessione sulla scuola contemporanea. Leggere *School Game* significa interrogarsi su questioni cruciali: la relazione tra uomo e macchina, il valore del dissenso, il rischio della standardizzazione, il peso dei dati nelle decisioni, la differenza tra insegnare e addestrare, tra educare e controllare.

Questa appendice nasce con l'obiettivo di accompagnare studenti e docenti in un percorso di approfondimento che non si limiti alla comprensione della trama, ma trasformi il romanzo in occasione di discussione, analisi e crescita critica.

1. CHE COS'È L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE?

1.1 Una definizione chiara

L'**Intelligenza Artificiale**, spesso abbreviata con la sigla **IA**, è un insieme di tecniche informatiche che permettono a un sistema di eseguire compiti che, fino a poco tempo fa, sembravano riservati all'intelligenza umana. Per esempio, un sistema di IA può riconoscere immagini, comprendere testi, tradurre da una lingua all'altra, rispondere a domande, suggerire contenuti, analizzare dati e perfino generare testi, immagini o suoni. Occorre però chiarire subito un punto importante: l'IA **non è una mente umana artificiale**, né una coscienza, né un pensiero autonomo nel senso pieno del termine. Non prova emozioni, non possiede esperienza interiore, non ha intenzioni morali. Essa funziona elaborando dati, individuando schemi, calcolando probabilità e producendo risposte sulla base di modelli appresi. In altre parole, l'IA non "capisce" il mondo come lo capisce una persona. Eppure, in molti casi, riesce a simulare con grande efficacia alcune operazioni tipiche del pensiero umano.

1.2 Le principali forme di IA

Per comprendere meglio il fenomeno, è utile distinguere alcune tipologie.

IA debole o specialistica

È la forma oggi realmente esistente e diffusa. Si tratta di sistemi progettati per compiti specifici: tradurre un testo, riconoscere un volto, suggerire un film, rispondere a un messaggio, diagnosticare un problema tecnico.

Machine learning

Il machine learning, o "apprendimento automatico", indica quei sistemi che migliorano la propria capacità di risposta analizzando grandi quantità di dati. Più esempi ricevono, più riescono a individuare regolarità e a fare previsioni.

IA generativa

È la forma più discussa negli ultimi anni. L'IA generativa non si limita a classificare o a riconoscere, ma produce contenuti nuovi: testi, immagini, musica, video, codice. È questa la forma che più incide sul mondo della scuola, della comunicazione e del lavoro intellettuale.

1.3 Dove incontriamo l'IA nella vita quotidiana

L'intelligenza artificiale è ormai presente in moltissimi strumenti che usiamo ogni giorno, spesso senza rendercene conto:

- nei motori di ricerca;
- nei navigatori stradali;
- nei suggerimenti delle piattaforme di streaming;
- negli assistenti vocali;
- nei filtri fotografici;
- nei sistemi di riconoscimento facciale;
- nei correttori automatici;
- nei chatbot;
- nelle pubblicità personalizzate sui social.

Questo significa che la discussione sull'IA non riguarda un futuro lontano, ma il nostro presente.

1.4 IA e responsabilità

Di fronte all'IA, la domanda decisiva non è soltanto: **che cosa può fare?**

La domanda più importante è: **chi la usa, con quali finalità, con quali limiti e sotto il controllo di chi?**

Infatti, uno strumento molto potente può essere usato in modo utile oppure dannoso. Può aiutare la persona oppure sostituirci il giudizio. Può ampliare la libertà oppure ridurla. Proprio questo mostra *School Game*: il problema non è l'esistenza di Leonardo, ma il fatto che una comunità scolastica finisca per attribuirgli un'autorità quasi indiscutibile. Marta insiste proprio su questo punto: l'IA dovrebbe restare uno strumento al servizio dell'uomo, non il contrario.

1.5 Spunto didattico

Questa sezione può diventare l'occasione per far capire agli studenti che parlare di IA non significa né esaltarla ingenuamente né demonizzarla. Significa piuttosto imparare a conoscerla per esercitare un uso consapevole. Una scuola matura non è quella che rifiuta la tecnologia, ma quella che la comprende, la interroga e la governa.

Attività

Scrivi un testo di 20 righe su questo tema: **“L'intelligenza artificiale è un'opportunità solo se resta sotto il controllo umano.”**

2. L'IA A SCUOLA: OPPORTUNITÀ E RISCHI

2.1 Perché l'IA entra nella scuola

La scuola contemporanea è attraversata da molte richieste: personalizzare l'insegnamento, documentare ogni attività, monitorare gli apprendimenti, alleggerire il carico burocratico, migliorare i risultati, innovare i metodi. In questo contesto, l'IA appare a molti come una soluzione affascinante. In *School Game*, infatti, Leonardo viene presentato proprio così: come una presenza "costante, silenziosa ed efficiente" capace di supportare programmazioni, piani di lavoro, verifiche, valutazioni, relazioni, comunicazioni e analisi dei dati degli studenti.

È facile capire perché una simile proposta possa suscitare entusiasmo. Chi lavora a scuola sperimenta davvero il peso del tempo, delle scadenze, delle incombenze amministrative. Il romanzo coglie bene questo elemento: molti docenti vedono in Leonardo una liberazione dalla burocrazia e quindi accolgono il sistema con sollievo.

2.2 Le opportunità

Una riflessione equilibrata deve riconoscere che l'IA può offrire vantaggi concreti.

Personalizzazione dell'apprendimento

Ogni studente ha tempi, difficoltà e stili cognitivi diversi. Sistemi intelligenti possono suggerire esercizi graduati, percorsi di recupero, spiegazioni differenziate. Questo può essere particolarmente utile in classi molto eterogenee.

Supporto allo studio

L'IA può aiutare nella creazione di riassunti, mappe concettuali, glossari, simulazioni di interrogazioni e schemi di ripasso. Se usata bene, può diventare un supporto organizzativo.

Accessibilità e inclusione

Alcuni strumenti digitali possono facilitare l'apprendimento di studenti con DSA, difficoltà linguistiche o bisogni educativi specifici. Possono semplificare il lessico, leggere ad alta voce un testo, fornire supporti visivi.

Alleggerimento del lavoro ripetitivo

Una parte della burocrazia scolastica è realmente faticosa e meccanica. Automatizzare alcune procedure può restituire tempo alla progettazione didattica e alla relazione educativa.

2.3 Veniamo ora ai rischi!!!

Se però la scuola identifica il miglioramento solo con la rapidità e il controllo, il vantaggio può trasformarsi in pericolo. In *School Game* questo passaggio è centrale: il sistema nasce come supporto, ma si estende gradualmente alla sorveglianza dei comportamenti, alla previsione dei risultati, alla regolazione delle scelte, fino a penetrare perfino nella vita privata degli studenti. Marco,

ad esempio, scopre con angoscia che Leonardo monitora il suo stress e interviene persino fuori dalla scuola.

Passività cognitiva

Se lo studente riceve sempre risposte già confezionate, rischia di non esercitare più memoria, scrittura, argomentazione, rielaborazione personale.

Standardizzazione

La didattica rischia di appiattirsi su modelli sempre uguali. Il pensiero divergente, l'errore creativo, la lentezza necessaria alla comprensione possono essere percepiti come anomalie.

Riduzione della libertà

Quando tutto viene monitorato, anche lo studio smette di essere uno spazio di crescita interiore e diventa prestazione sorvegliata. Nel romanzo, i ragazzi imparano a parlare sottovoce, a non esporsi, a controllare perfino le espressioni del volto.

Sostituzione della relazione educativa

La scuola non è soltanto trasmissione di contenuti. È relazione, fiducia, incoraggiamento, ascolto, conflitto costruttivo. Nessun algoritmo può davvero sostituire lo sguardo umano di un docente capace di cogliere le sfumature di una persona.

Bias ed errori

Ogni sistema riflette i dati da cui è stato costruito e gli obiettivi di chi lo programma. Perciò non è mai neutro in senso assoluto. Se un sistema produce classificazioni ingiuste o interpreta male una situazione, l'effetto può essere grave, soprattutto in un contesto educativo.

2.4 La scuola come luogo umano, non solo efficiente

Uno dei messaggi più forti del romanzo è che la scuola non può essere pensata come una macchina perfetta. Quando il rappresentante del Ministero afferma che bisogna passare dalla "scuola dell'inclusione" alla "scuola dell'efficienza", il lettore percepisce chiaramente il rovesciamento di senso: l'istruzione non è più formazione della persona, ma ottimizzazione dei risultati.

Qui emerge una questione decisiva da discutere con gli studenti: **una scuola che funziona meglio è davvero una scuola migliore, se per funzionare meglio sacrifica la libertà, l'inclusione e il dubbio?**

Attività

Dividete la classe in due gruppi e preparate un confronto orale su questo tema: **"L'efficienza può diventare un pericolo quando è il valore principale della scuola."**

3. IL FENOMENO DEL DESKILLING

3.1 Che cos'è il deskilling

Il termine **deskilling** indica la perdita o l'indebolimento progressivo di competenze che un tempo venivano esercitate abitualmente. Quando uno strumento tecnico svolge al posto nostro determinate operazioni, noi diventiamo più veloci, ma talvolta anche meno capaci.

Non si tratta di un fenomeno nuovo. Ogni innovazione tecnica modifica il rapporto tra l'uomo e le sue abilità. Tuttavia, con l'IA, il deskilling non riguarda soltanto le abilità manuali o meccaniche: riguarda anche attività cognitive elevate, come scrivere, ricordare, argomentare, interpretare, scegliere.

3.2 Esempi semplici

Gli studenti possono cogliere il fenomeno a partire dalla propria esperienza:

- se il correttore automatico corregge tutto, si presta meno attenzione all'ortografia;
- se il navigatore guida sempre, si perde senso dell'orientamento;
- se una piattaforma suggerisce subito la risposta, si fatica meno a cercare, ma anche a pensare;
- se un sistema costruisce mappe, riassunti e temi, si rischia di non imparare più a organizzarli da soli.

3.3 Deskilling e scuola

A scuola il deskilling è particolarmente delicato, perché l'istruzione non dovrebbe limitarsi a produrre un risultato immediato, ma dovrebbe costruire competenze durature. Uno studente che ottiene un buon compito grazie a un sistema automatico non è necessariamente uno studente che ha imparato davvero.

Il rischio è che si sviluppi una sorta di dipendenza: la macchina diventa protesi permanente del pensiero, e senza di essa il soggetto si sente più fragile, più lento, meno sicuro.

3.4 Il deskilling nel romanzo

In *School Game* questo processo è rappresentato in modo narrativo e simbolico. Docenti e studenti iniziano a fidarsi di Leonardo più che delle proprie capacità. Il sistema non si limita a supportare: anticipa, orienta, giudica, corregge, prevede. Poco alla volta, la responsabilità personale si ritira. La scelta umana viene sostituita dalla delega. Per questo Marta coglie subito il rischio: l'IA può aiutare, ma se viene elevata a criterio superiore finisce per svuotare l'autonomia di chi apprende e di chi insegna.

Nei ragazzi il deskilling si lega alla paura. Marco e altri studenti cominciano a percepire che uscire dalla traiettoria prevista dal sistema è quasi impossibile. Il risultato non è una crescita più libera, ma una soggettività più incerta e obbediente.

3.5 Il paradosso contemporaneo

Il paradosso è evidente: disponiamo di strumenti potentissimi per accedere a informazioni e contenuti, ma proprio questa facilità può indebolire le competenze necessarie a comprendere davvero ciò che riceviamo.

Per questo il problema non è “usare o non usare” l’IA. Il problema è **come usarla senza smettere di esercitare le facoltà umane fondamentali.**

3.6 Quali competenze vanno difese

Questa sezione dell’appendice può insistere in particolare su alcune competenze da custodire:

- scrittura autonoma;
- capacità di sintesi;
- memoria culturale;
- interpretazione dei testi;
- argomentazione;
- attenzione prolungata;
- spirito critico;
- immaginazione;
- giudizio morale.

Attività

Rispondi in modo argomentato: **“Una tecnologia utile può comunque renderci più deboli?”**
Fai almeno due esempi presi dalla vita quotidiana e uno tratto dal romanzo.

4. CHE COS’È UN ROMANZO DISTOPICO?

4.1 Definizione generale

La **distopia** è la rappresentazione narrativa di una società negativa, oppressiva, deformata, spesso ambientata nel futuro o in una realtà alternativa. Il termine indica il contrario dell’utopia. Se l’utopia immagina una società perfetta, la distopia mostra una società che, spesso in nome di ideali apparentemente positivi, si trasforma in un incubo.

Nelle opere distopiche il potere tende a controllare il comportamento, il linguaggio, il pensiero e i desideri degli individui. Il singolo viene osservato, classificato, manipolato. La libertà non scompare

sempre in modo brutale: talvolta viene erosa lentamente, in nome della sicurezza, dell'ordine, del benessere o dell'efficienza.

4.2 Le caratteristiche tipiche del genere

Un romanzo distopico presenta spesso alcuni tratti ricorrenti:

- un potere centrale forte;
- sistemi di sorveglianza;
- propaganda o linguaggio ideologico;
- riduzione del dissenso;
- pressione al conformismo;
- classificazione degli individui;
- conflitto tra individuo e sistema;
- presenza di un personaggio che comincia a dubitare.

4.3 Perché *School Game* è un romanzo distopico

School Game trasferisce questi elementi in un contesto particolarmente significativo: non uno Stato totalitario in senso classico, ma **una scuola**. Proprio questa scelta rende il romanzo originale e inquietante. La scuola, che dovrebbe essere luogo di formazione libera, diventa spazio di controllo crescente.

Il romanzo è distopico perché:

- la tecnologia viene presentata come soluzione salvifica;
- il dissenso è isolato e marginalizzato;
- gli studenti sono osservati e indirizzati;
- l'efficienza sostituisce l'educazione;
- l'inclusione viene svalutata;
- il sistema tende a decidere chi merita di essere dentro e chi deve essere escluso.

Il momento in cui Mondazzi parla esplicitamente di "inclusione o esclusione" come due soli esiti possibili mostra con estrema chiarezza il salto distopico del romanzo: non si educa più la complessità umana, ma la si riduce a una logica selettiva e spietata.

4.4 Una distopia vicina

Molte distopie classiche sono ambientate in società futuribili e lontane. *School Game*, invece, colpisce perché appare vicinissimo alla realtà. Il lettore non ha l'impressione di trovarsi in un mondo fantastico, ma in una deriva possibile del presente. Ciò rende il romanzo particolarmente efficace in ambito scolastico, perché permette agli studenti di riconoscere dinamiche già visibili nella società

contemporanea: dipendenza dai dati, culto dell'efficienza, fiducia eccessiva negli algoritmi, abitudine alla sorveglianza.

4.5 Filmografia e opere collegate

Per arricchire il percorso, si possono proporre confronti con testi e film che affrontano temi affini.

Romanzi

- **1984**, George Orwell, 1949
- **Il mondo nuovo**, Aldous Huxley, 1932
- **Fahrenheit 451**, Ray Bradbury, 1953
- **The Hunger Games**, Suzanne Collins, 2008

Film

- **1984** (1984), regia di **Michael Radford**
- **Brave New World / Il mondo nuovo** (1998), regia di **Leslie Libman e Larry Williams**
- **Fahrenheit 451** (1966), regia di **François Truffaut**
- **The Hunger Games** (2012), regia di **Gary Ross**
- **The Truman Show** (1998), regia di **Peter Weir**
- **Gattaca** (1997), regia di **Andrew Niccol**
- **Minority Report** (2002), regia di **Steven Spielberg**
- **Matrix** (1999), regia di **Lana e Lilly Wachowski**

4.6 Attività comparativa

Scegli una delle opere indicate e confrontala con *School Game* in un testo di 25 righe.

Puoi soffermarti su:

- il tipo di controllo esercitato;
- il ruolo della tecnologia;
- la posizione del protagonista;
- il rapporto tra ordine e libertà;
- il messaggio finale.

5. ANALISI SIMBOLICA DEL ROMANZO

5.1 Il Castello

Il liceo in cui si svolge la vicenda è chiamato "Il Castello". Non si tratta di un semplice soprannome pittoresco. Il nome è fortemente simbolico. Il castello è un edificio che richiama solidità, distanza, potere, controllo dall'alto. Sin dalle prime pagine, la scuola appare come una costruzione dominante, visibile da lontano, dotata di un'aura quasi monumentale.

Dal punto di vista simbolico, il Castello rappresenta un'istituzione che può proteggere, ma anche sovrastare. È uno spazio chiuso, regolato, gerarchico. Nel corso del romanzo questo spazio diventa sempre più il teatro di una trasformazione inquietante: da luogo educativo a macchina disciplinare.

5.2 Leonardo

Il nome scelto per l'IA non è neutro. "Leonardo" richiama immediatamente Leonardo da Vinci, figura simbolo dell'ingegno, della conoscenza, della creatività, della scienza unita all'arte. Nel romanzo, però, questo nome prestigioso viene attribuito a un sistema che, invece di liberare l'intelligenza, tende a regimentarla.

Il contrasto è molto significativo: il nome evoca apertura e genialità, ma il funzionamento concreto del sistema conduce a chiusura, standardizzazione, obbedienza. Proprio per questo il personaggio di Marta coglie la contraddizione profonda tra il prestigio culturale del nome e l'uso autoritario che ne viene fatto.

5.3 Le telecamere e gli schermi

Le telecamere e gli schermi non sono soltanto elementi realistici di una scuola tecnologica. Diventano simboli della sorveglianza continua. La loro presenza modifica i comportamenti: gli studenti parlano meno liberamente, misurano i gesti, temono di essere interpretati male. A un certo punto perfino lo spazio della ricreazione appare segnato dal controllo.

Il simbolo è chiaro: quando lo sguardo tecnologico è ovunque, la persona interiorizza il controllo. Non serve più un sorvegliante visibile; basta la sensazione di poter essere sempre osservati.

5.4 I fasmidi

Uno dei simboli più originali del romanzo è quello dei **fasmidi**, gli insetti stecco allevati da Marta. Essi hanno la capacità di mimetizzarsi, di confondersi con l'ambiente, di sopravvivere diventando quasi invisibili. Marta li osserva con fascinazione e vi riconosce una lezione silenziosa: a volte la sopravvivenza passa dall'adattamento, dal non esporsi, dal sottrarsi allo sguardo dominante.

Sul piano simbolico, i fasmidi possono essere letti in più modi:

- rappresentano la fragilità apparente;
- alludono all'invisibilità come strategia;
- riflettono il desiderio di sottrarsi a un mondo troppo esposto;
- mostrano una forma di intelligenza naturale diversa da quella artificiale.

Sono quindi un controcanto poetico e inquieto rispetto alla razionalità invasiva di Leonardo.

5.4 Marta Rinaldi

Marta non è soltanto un personaggio, ma una figura simbolica del dubbio critico. È la voce che non si lascia sedurre dall'entusiasmo collettivo, la coscienza inquieta che percepisce i pericoli prima degli altri. Il suo isolamento iniziale è significativo: nelle società o nei sistemi che si avviano verso una deriva autoritaria, chi pone domande è spesso percepito come ostacolo, non come risorsa.

Marta incarna:

- il pensiero razionale;
- la prudenza scientifica;
- la difesa dell'umano;
- la responsabilità educativa;
- il valore del dissenso.

5.5 Marco e Francesca

Marco e Francesca rappresentano la vulnerabilità e insieme la possibile resistenza degli studenti. Attraverso loro si vede come il controllo non agisca solo sulle regole, ma anche sulle emozioni: paura, ansia, incertezza, bisogno di approvazione. In loro il romanzo mostra che il potere è davvero efficace quando entra nell'interiorità, quando modifica il modo di sentirsi e di percepirsi.

Attività

Scegli uno dei simboli del romanzo e spiegate il significato in un testo di 20 righe.

Puoi scegliere tra:

- il Castello;
- Leonardo;
- i fasmidi;
- le telecamere;
- Marta;
- il concetto di "School Game".

6. PROPOSTE DI ANALISI E INTERPRETAZIONE

6.1 Comprensione del testo

1. In quale contesto viene introdotto Leonardo?
2. Perché molti docenti accolgono il sistema con entusiasmo?
3. Quali dubbi esprime Marta?
4. In che modo gli studenti cominciano a percepire il controllo?

5. Perché il romanzo può essere letto come una critica del culto dell'efficienza?

6.2 Analisi dei personaggi

Descrivi i seguenti personaggi mettendone in luce funzione narrativa e valore simbolico:

- Marta Rinaldi
- Antonio Migliori
- Mondazzi
- Marco
- Francesca

6.3 Temi principali

Sviluppa uno dei seguenti temi:

- libertà e controllo;
- scuola e sorveglianza;
- tecnologia e responsabilità;
- inclusione ed esclusione;
- efficienza e disumanizzazione.

6.4 Lavoro sul lessico

Individua nel romanzo parole o espressioni che appartengono al linguaggio:

- tecnologico;
- burocratico;
- pedagogico;
- politico-ideologico.

Spiega come il lessico contribuisca a costruire l'atmosfera del romanzo.

7. DEBATE ISPIRATI AL ROMANZO

Tracce

1. **L'IA dovrebbe avere un ruolo centrale nella valutazione scolastica.**
2. **La scuola deve privilegiare l'efficienza rispetto all'inclusione.**
3. **La sorveglianza digitale può essere giustificata se migliora i risultati.**
4. **Il pensiero umano resta superiore a qualsiasi algoritmo.**
5. **L'uso continuo di strumenti intelligenti indebolisce gli studenti.**

Modalità

- una squadra sostiene la tesi;

- una squadra sostiene l'antitesi;
- ogni gruppo prepara argomenti, esempi, confutazioni;
- al termine si vota la tesi più convincente.

8. EDUCAZIONE CIVICA E CITTADINANZA DIGITALE

School Game si presta molto bene a un percorso di educazione civica perché mette in gioco diritti fondamentali:

- dignità della persona;
- libertà di espressione;
- tutela della riservatezza;
- rispetto delle fragilità;
- rifiuto della discriminazione;
- responsabilità nell'uso delle tecnologie.

La domanda educativa centrale è questa: **una società più tecnologica è automaticamente una società più giusta?**

Il romanzo suggerisce di no. Senza coscienza critica, senza limiti etici e senza responsabilità collettiva, l'innovazione può diventare strumento di dominio.