

L'impatto di nuovi modelli inclusivi ai tempi delle disuguaglianze educative: flipped inclusion e le sfide della pedagogia

Tonia De Giuseppe¹, Enzapaola Catalano², Silvia Tornusciolo³ and Maria Carbone^{4, *}

¹ Giustino Fortunato University; t.degiuseppe@unifortunato.eu

² Unipegaso; enzapaola.catalano@unipegaso.it; maria.carbone@unipegaso.it

³ Unimercuratorum; silvia.tornusciolo@gmail.com

* Correspondence: enzapaola.catalano@unipegaso.it

Abstract. Il presente studio si concentra sulla relazione imprescindibile tra democrazia e inclusione, affrontando la persistenza delle disuguaglianze, in particolare nelle aree territoriali marginali. L'obiettivo è definire una metodologia pedagogico-didattica che utilizzi l'Intelligenza Artificiale (IA) nell'Educazione (AIEd) per promuovere ambienti di apprendimento flessibili e inclusivi. Il metodo si fonda sull'applicazione del modello Flipped Inclusion (FI), basato su un approccio olistico sistematicamente sistemico. La ricerca si articola in quattro sequenziali fasi progettuali, Esplorare, Ideare, Progettare e Sperimentare (EIPS). Il punto di partenza è l'individuazione delle disuguaglianze socio-educative (*Problem Finding*) attraverso la somministrazione di una batteria di test per indagare le percezioni sull'inclusione, la prosocialità e il benessere sociale all'interno delle comunità di aree territoriali marginali e l'uso dell'IA. Seguiranno le fasi di Ideare e Progettare e Sperimentare. L'elemento innovativo è l'uso dell'IA per la valutazione dell'impatto del modello in termini di inclusività, *empowerment* integrato e miglioramento della qualità della vita. Il risultato atteso è che l'intelligenza artificiale, integrato al modello Flipped Inclusion, crei esperienze non solo inclusive e innovative, ma anche etiche e socialmente responsabili che mirano alla diffusione di culture prosociali tese al raggiungimento del benessere ecologico sistemico e possa creare cittadini con un'adeguata educazione alla democrazia e ai media, agevolando il processo inclusivo.

Keywords: Educazione Democratica, Intelligenza Artificiale, Flipped Inclusion.



Copyright: © 2025 by the authors.
Submitted for possible open access
publication under the terms and
conditions of the Creative Commons
Attribution (CC BY) license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. Introduzione. La funzione democratica dell'educazione: dalla partecipazione civica all'inclusione

Uno Stato può definirsi democratico nella misura in cui i suoi cittadini (bambini, giovani e adulti) partecipano ai processi decisionali (Beetham & Boyle, 1995), a condizione che sussistano elementi quali: i diritti, la partecipazione, l'equità e le scelte informate (Davies, Harber, & Schweisfurth, 2002). L'educazione democratica, infatti, come evidenzia anche la letteratura sul tema, svolge un ruolo cruciale nel preparare individui al coinvolgimento politico responsabile, promuovendo una cultura dei diritti e delle responsabilità (Vorhaus, 2005). L'educazione è un processo che accompagna le persone ad emergere come soggetti liberi. In questo senso, tutti i sistemi educativi dovrebbero adempiere a questo obiettivo. In una società democratica, l'educazione è

sostanzialmente educazione alla democrazia: essa forma cittadini capaci di comprendere attivamente il mondo, di definire insieme il bene comune e lavorare ad una maggiore solidarietà tra gli uomini e tra i popoli. La costruzione della democrazia non può prescindere la formazione di cittadini attivi capaci di pensiero e comprensione della realtà e dunque attenti al cambiamento-miglioramento progresso della società. Come afferma Dewey, l'educazione alla cittadinanza attiva, infatti, deve essere intrinseca in ogni progetto pedagogico (Dewey, 2018). Di conseguenza l'educazione condiziona l'avvenire della democrazia e l'esistenza del mondo. Si evidenzia sin da subito una relazione imprescindibile tra democrazia e inclusione, che suggerisce come queste siano due dimensioni a cui possono ricondursi precisi obiettivi di istruzione, che riguardano la promozione di indipendenza, di interazione costruttiva con gli altri, di azioni socialmente intenzionali, responsabili e consapevoli. Nella società attuale, in virtù della persistenza delle disuguaglianze, in particolare nelle aree territoriali marginali, si avverte sempre con maggiore forza l'esigenza di un impegno civico che si realizza solo quando le azioni e le pratiche educative siano lo specchio di politiche democratiche reali, che siano in grado di sfuggire ai circoli viziosi di povertà e perseguano principi di equità. In questo contesto, emerge la necessità di adottare una prospettiva ecologica dello sviluppo, in cui diventa prioritario garantire l'inclusione sociale e alla luce dei profondi mutamenti tecnologici informativi comunicativi e della globalizzazione entra in gioco, anche la necessità di educare all'utilizzo dei media, attraverso una scienza specifica per tale ambito, la pedagogia dei media, che non può prescindere dall'uso dell'intelligenza artificiale.

La connessione tra educazione, inclusione e partecipazione democratica è stata già positivamente sperimentata all'interno di comunità territoriali con la creazione piattaforme digitali che utilizzano l'Intelligenza Artificiale per filtrare e analizzare le informazioni dei cittadini, promuovendo la trasparenza e l'inclusione nella sfera politica (Severino, 2022). Le piattaforme non solo facilitano il coinvolgimento dei cittadini, ma dimostrano l'importanza di utilizzare l'IA per creare un ambiente in cui le voci della comunità possano essere ascoltate e integrate nella sfera politica decisionale, creando modelli inclusivi per il superamento delle disuguaglianze.

1.1 L'Intelligenza Artificiale nell'Educazione (AIEd)

Le nuove tecnologie degli algoritmi stanno pervadendo (Panciroli, Rivoltella et al., 2020) ogni aspetto della vita quotidiana, imponendo la necessità di centrare il dibattito sull'Intelligenza Artificiale (IA) e le sue applicazioni nei contesti sociali, politici ed economici e di sollecitare l'acquisizione di nuove competenze al fine di gestire le tecnologie algoritmiche in modo responsabile ed etico. La letteratura (Dettori, Letteri, 2025) suggerisce di adottare un approccio che bilanci competenze tecniche e riflessione etica, stimolando il pensiero critico e la comprensione dei meccanismi algoritmici. L'utilizzo dell'intelligenza artificiale (IA) nell'apprendimento formale non solo non è sbagliato, ma rappresenta un'opportunità cruciale per l'evoluzione dell'educazione (Floridi, 2022).

In particolare, si intende partire da un dato consolidato, ossia come l'utilizzo dell'IA in campo educativo sia un settore particolarmente emergente nell'ambito

dell'*Educational Technology* (Pedró et al., 2019). Da oltre trent'anni, infatti, l'IA nell'educazione (AIEd-Artificial Intelligence in Education) è oggetto di un ampio dibattito che si caratterizza in misura crescente per un'interdisciplinarietà allargata: educazione, psicologia, neuroscienze, linguistica, sociologia e antropologia. L'obiettivo specifico è quello di promuovere lo sviluppo di ambienti di apprendimento adattivi e altri strumenti AIEd flessibili, inclusivi, personalizzati, coinvolgenti ed efficaci, esplorandone le potenziali opportunità pedagogiche (Zawacki-Richter, Marín, Bond, & Gouverneur, 2019). I sistemi di apprendimento adattivo (*AI-powered adaptive learning systems*) analizzano le prestazioni individuali per identificare le lacune e fornire materiali didattici su misura, migliorando gli esiti e riducendo i tassi di abbandono (Rienties et al., 2020).

L'approccio adattivo mira alla promozione dell'inclusività garantendo l'accessibilità a infrastrutture tecnologiche e supportando gli studenti con bisogni diversi e stili di apprendimento vari (OECD, 2020).

1.2 Opportunità dell'AIEd per l'apprendimento comunitario non formale

L'applicazione dell'Intelligenza Artificiale nell'Educazione (AIEd) nei contesti non formali e nelle comunità territoriali amplifica il potenziale di inclusione e personalizzazione, ma deve affrontare ostacoli specifici legati alla disuguaglianza di accesso e alla validazione delle competenze (Selwyn, 2020). L'AIEd agisce come un potente strumento di equalizzazione, portando risorse personalizzate dove le strutture formali scarseggiano ma al contempo è ostacolata da problemi strutturali, economici ed etici. Comprendere i limiti strutturali dell'AIEd (Intelligenza Artificiale nell'Educazione) nei contesti non formali e nelle comunità è fondamentale. Uno degli ostacoli più significativi a un'istruzione equa basata sull'intelligenza artificiale è la disuguaglianza socioeconomica. Gli studenti provenienti da contesti svantaggiati spesso non hanno accesso a Internet ad alta velocità, piattaforme di apprendimento basate sull'intelligenza artificiale e dispositivi digitali, il che porta a un divario educativo (Van Dijk, 2020). Inoltre, gli strumenti di apprendimento personalizzati basati sull'intelligenza artificiale richiedono investimenti finanziari considerevoli, che le scuole a basso reddito faticano a sostenere (Williamson et al., 2021).

L'integrazione dell'AI rischia di limitare le opportunità per gli studenti provenienti da comunità marginalizzate, famiglie a basso reddito e regioni sottoservite (come le aree rurali), poiché queste non hanno accesso alla tecnologia e alla connettività necessarie (Vesna et al. 2025). Documenti come il *World Social Report* (2021) e le analisi europee sulle zone rurali (ENRD) confermano che le popolazioni rurali non solo hanno meno accesso all'istruzione e ai servizi, ma anche una penetrazione di Internet significativamente inferiore rispetto alle aree urbane, un fattore che pregiudica alla base l'uso dell'AIEd. In questo scenario, la promozione dell'alfabetizzazione digitale attraverso programmi di formazione e iniziative comunitarie è evidenziata come una strategia fondamentale per garantire un'adozione inclusiva dell'IA nell'istruzione, ma soprattutto non si può prescindere da un approccio multi-stakeholder che coinvolga decisori politici, educatori, esperti di tecnologia e organizzazioni sociali per creare un ecosistema educativo basato sull'IA più equo. (Zawacki-Richter et al., 2019).

2. AIED, benessere e cura pedagogica: sviluppo e applicazione del modello Flipped Inclusion (FI) per l'apprendimento inclusivo e democratico nei contesti territoriali svantaggiati.

Il presente studio si concentra sulla relazione imprescindibile tra democrazia inclusione, affrontando la persistenza delle disuguaglianze, in particolare nelle aree territoriali marginali. L'obiettivo è definire una metodologia pedagogico-didattica che utilizzi l'Intelligenza Artificiale (IA) nell'Educazione (AIED) per promuovere ambienti di apprendimento non formale flessibili e inclusivi. La ricerca segue un impianto teorico, d'approccio democratico all'esistenza quale processo dinamico multidimensionale (Morin, 1993) di ri-costruzione socio-educativa circolare (Dewey, 1961). Si basa sulla fenomenologia dell'evoluzione esistenziale e sulla progettazione relazionale (Margiotta, 2014), intersoggettiva (Merleau-Ponty, 1942) e interconnessa al concetto del benessere qualitativo di vita (Lawton & Simon, 1968). Il progetto si basa sull'applicazione del modello Flipped Inclusion (FI), costruito su un approccio olistico sistematicamente al permanente benessere qualitativo di vita e con presupposti di centralità nella cura pedagogica alla Persona. L'approccio *top-down* sistemico-organizzativo si concentra sui cambiamenti strutturali, organizzativi e politici più ampi, necessari per promuovere l'inclusione. L'approccio *bottom-up* individuale-relazionale enfatizza le interazioni e le relazioni, nonché gli adattamenti individuali che avvengono all'interno della comunità. Emerge un quadro concettuale che, integrando i principi della Flipped Inclusion nelle sue dimensioni *top-down* e *bottom-up*, sfrutta il potenziale dell'Intelligenza Artificiale (IA), considerata una risorsa strategica per l'innovazione educativa.

2.1. Flipped Inclusion (FI)

Il modello Flipped Inclusion già positivamente sperimentato in diversi ambienti formali di apprendimento si propone come un efficace strumento educativo innovativo per la promozione dei valori democratici. Il suo scopo è costruire una comunità inclusivo-prosociale, che investa attivamente nella formazione all'autodeterminazione consapevole degli individui. La locuzione Flipped Inclusion (De Giuseppe, Corona, 2016), che nasce nell'ambito dello studio pilota sperimentato all'Università di Salerno, prova a coniugare il concetto di inclusione e il valore della logica Flipped nelle azioni educative attraverso modelli di progettazione (Margiotta, 2014) esistenziale (Dewey, 1961) con logiche di ribaltamento (Bergmann, Sams, 2012) del processo di indagine, per un benessere qualitativo di vita (Lawton, Simon, 1968). Il termine Flipped Inclusion, locuzione idiomatica complessa, costituisce un modello didattico di tras-formazione per la promozione educativa di competenze sociali e prosociali (De Giuseppe, 2016) e di contesti inclusivi che portino al benessere ecologico-sistemico. Il modello investe in forme di multipla ri-alfabetizzazione multimodale (Gee, 2008) con il coinvolgimento di linguaggi differenti, dall'iconico al visuale, in un'ottica di capovolgimento inclusivo delle vision e mission. Nel congiungere linguaggi, apprendimenti formali, informali e non formali, il modello Flipped Inclusion promuove forme cooperative, comunità di apprendimento, Circle Learning, integrazione multiculturale (Calvani, 2001) volti a favorire una trasformazione delle conoscenze implicite in

esplicite e prosociali, modificando in learning community produttive-creative (De Kerckhove, 1993) e pro-sociali.

2.2 Progettare comunità prosociali per la democrazia e il benessere qualitativo di vita.

La nostra domanda di ricerca è se l'applicazione del modello Flipped Inclusion, interagendo con le risorse dell'IA, possa facilitare il processo inclusivo creando cittadini con un'adeguata educazione alla democrazia e alla comprensione dei media (Di Tore, 2023), per la costruzione di una società inclusiva e democratica. La domanda trova sostegno in numerosi studi che vedono l'applicazione congiunta di metodologie didattiche attive e tecnologie avanzate come un'opportunità per potenziare l'inclusione e formare un cittadino critico e democratico. Il modello Flipped Inclusion è concettualizzato come una pratica didattica che offre uno scenario operativo per sperimentare un modello di Media Education inclusiva (Corona, 2017; Corona & De Giuseppe, 2020). L'inclusione è vista come una filosofia che permea la progettazione didattica a tutti i livelli, richiedendo un approccio trans-disciplinare tra pedagogia e tecnologia (Corona, 2017). Il modello Flipped Inclusion ottimizza l'uso di strumenti cross-mediali e la riorganizzazione delle azioni didattiche, non limitandosi alla mera inversione dei tempi casa-scuola, ma promuovendo processi cognitivi e metacognitivi, sociali e pro-sociali. Il modello favorisce lo sviluppo della media literacy (comprensione dei media) come elemento cruciale dell'educazione inclusiva. Ne consegue che l'integrazione dell'IA nel contesto del Flipped Inclusion è un campo di ricerca emergente che promette di rafforzare il processo inclusivo, se gestito con consapevolezza pedagogica (De Giuseppe et al., 2024). L'IA, applicata in contesti Flipped Inclusion, può contribuire allo sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze emotive elementi cruciali per l'inclusione e la crescita matura dell'individuo (De Giuseppe et al. 2023). L'implementazione del modello Flipped Inclusion con strumenti tecnologici mira a far emergere la fattibilità, le potenzialità e l'utilità nell'incremento di contesti inclusivi, ecologico-sistemici e la promozione di competenze pro-sociali e profili inclusivo-plurali (Corona, 2017).

3. Lo studio pilota: metodologia e risultati

Il progetto si pone, dunque, una mission di tipo socio-antropico-costruttivista, finalizzata allo sviluppo di competenze metacognitive computazionali, sociali e prosociali e si sviluppa in quattro sequenziali fasi progettuali, Esplorare, Ideare, Progettare e Sperimentare (EIPS), che richiamano la visione bronfenbrenneriana di macro, eso, meso e micro sistema di sviluppo ecologico sistemico (Bronfenbrenner, 2002), a tutela e garanzia del ben-essere e della qualità della vita individuale e collettiva.

Le fasi del progetto:

1. Fase di Esplorazione (*Problem Finding*). Si tratta di una fase sequenzializzata di identificazione delle problematiche che consiste nell'individuazione delle disuguaglianze educative all'interno delle comunità territoriali marginali per livelli di complessità crescente. Lo strumento di campionamento o analisi del contesto prevede la creazione di micro, meso e macro-gruppi. Si tratta di persone di ambo i sessi scelti con un campionamento di convenienza all'interno di comunità di aree

- territoriali marginali, appartenenti a realtà associative, religiose, sportive o politiche.
2. Fase di Valutazione Iniziale: Ideare (*problem setting e analysis*). Questa fase prevede la somministrazione di un questionario che indaga le percezioni sull'inclusione, la prosocialità e il benessere sociale all'interno delle comunità di aree territoriali marginali, che consentirà un'analisi strutturata del contesto. Lo scopo è duplice: individuare le disuguaglianze educative presenti e valutare il corretto utilizzo dell'IA da parte della comunità, oltre a valutare lo stato di prosocialità e inclusività della comunità di appartenenza.
 3. Fase Progettare (*problem solving e creative thinking*) non è una mera esecuzione di compiti, ma si configura come la fase euristica che si realizza attraverso una sequenza dinamica di analisi, indagine e scoperta, guidata dalla ricerca di una relazione significativa (Ausubel, 1987) che connetta il problema alla sua potenziale soluzione, e renda il piano d'azione significativo e duraturo (Ausubel, 1968). L'approccio *insight* è cruciale per la generazione di ipotesi risolutive originali e per il *Creative Thinking*, poiché la fase di progettazione sfrutta proprio la potenza di questa intuizione per concettualizzare un modello risolutorio che altrimenti non sarebbe accessibile tramite un ragionamento puramente sequenziale (Wertheimer, 1959). Non può sfuggire che questa fase acquisisce il suo senso più pieno quando lo scopo non è solo individuale ma è condiviso, inserendosi in un contesto sociale: il Sé si sviluppa attraverso l'interazione sociale e l'assunzione del ruolo dell'altro (Mead, 1973).
 4. Fase di Sperimentare (*decision thinking*), è l'atto finale e l'esecuzione della scelta in un ambiente che può cambiare. L'agire sperimentale serve proprio a testare e valutare le proprietà e le capacità del modello in un ambiente reale o simulato, consentendo aggiustamenti continui e la raccolta di *feedback* necessari per l'implementazione del modello finale. La sperimentazione diventa, in tal senso, il meccanismo di apprendimento esperienziale che valida o falsifica le ipotesi progettuali, che metodologicamente è supportato dal Pensiero Computazionale (Wing, 2006), il cui successo si misura non solo nell'efficacia risolutiva del modello, ma nella sua capacità di riflettere e promuovere una costante evoluzione etica verso l'Inclusione.

3.1 L'uso dell'IA nelle quattro Fasi EIPS

L'elemento di maggiore novità metodologica risiede nell'utilizzo dell'IA non solo nelle prime fasi, e quindi per la creazione di un questionario che possa indagare adeguatamente il nostro campo d'indagine, ma anche per la valutazione finale dell'impatto del modello inclusivo adottato nei contesti territoriali marginali. Nello specifico, si prevede la somministrazione di un questionario elaborato con il supporto dell'IA per indagare le percezioni sull'inclusione, la prosocialità e il benessere sociale all'interno delle comunità di aree territoriali marginali. Si tratta di un primo approccio all'uso dell'IA che sarà sfruttato in tutto il suo potenziale nella terza fase, quella della progettazione. Come già accennato la fase di progettazione sfrutta proprio la potenza di un approccio *insight* per concettualizzare un modello risolutorio che altrimenti non sarebbe accessibile tramite un ragionamento pu-

ramente sequenziale (Wertheimer, 1959). L'integrazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) nella fase di progettazione, specialmente nell'ottica di generare *insight* e accedere a soluzioni che superano il ragionamento puramente sequenziale (il cosiddetto approccio *insight* o *pensiero laterale*), rappresenta una delle applicazioni più promettenti. L'IA eccelle nell'elaborare rapidamente una mole di dati che sarebbe inaccessibile (o richiederebbe un tempo proibitivo) per l'analisi umana. È proprio in questa capacità di sintesi e di identificazione di pattern nascosti che si manifesta il suo contributo all'approccio *insight*. L'IA senza dubbio comporta un'accelerazione della fase di ricerca attraverso un'analisi dei dati qualitativi su larga scala e nonché la sintesi e la definizione del problema sulla base delle tendenze e degli *insight* estratti. Inoltre, l'IA può aiutare a formulare il *problem statement* in modo più conciso e centrato sull'uomo, garantendo che la sfida di progettazione sia allineata con i bisogni reali (Liedtka, 2014).

Come illustrato, quindi, L'IA fornisce dati e sintesi, genera scenari ipotetici, riassume tendenze e rileva bisogni latenti, ma la validazione emotiva, etica e di contesto dell'*insight* rimane una responsabilità umana a cui spetta:

- Fornire il contesto e le informazioni preliminari;
- Interpretare il significato profondo di tali *pattern*, trasformando il dato grezzo in un *insight* attuabile.
- Filtrare eticamente e valutare strategicamente la fattibilità e l'impatto di tali idee.

Si tratta di un vero e proprio controllo umano preliminare e successivo, che garantisce che il modello elaborato per facilitare il processo inclusivo sia attuabile. Nel momento in cui l'intuizione creativa (*insight*) si fonde con l'integrazione cognitiva significativa (Ausubel, 1968) si generano piani d'azione strutturati (Miller et al., 1960), orientati a un obiettivo condiviso (Mead, 1972) e capaci di innescare un cambiamento profondo e un apprendimento duraturo. In questo processo, l'IA può essere di supporto, e può agire come acceleratore cognitivo, fornendo *input* per stimolare l'intuizione (*insight*), che resta il punto di svolta umano nella concettualizzazione della soluzione.

4. Discussione: come amplificare i risultati attesi

Per rendere questo approccio metodologico ancora più completo e attuabile, si intende specificare ulteriormente come l'IA verrà usata nella fase di progettazione per stimolare la creatività:

- Tecniche Specifiche di IA: L'uso di *Large Language Models* (LLMs) per la generazione di varianti di soluzioni basate sugli *insight* (Hofmann, 2024). o l'uso di Algoritmi di Clustering (Corbetta, 2003) per raggruppare i bisogni in modi inattesi.
- Ciclo Ibrido Umano-IA: il team di progettazione umano si confronterà con le proposte risolutorie generate dall'IA attraverso la valutazione etica e di bias e applicando un vero e proprio filtro di fattibilità locale. Questo assicura che il modello inclusivo non sia solo innovativo, ma anche rilevante e accettabile per le comunità marginali.

5. Conclusioni

Il modello Flipped Inclusion, supportato dall'IA, è una realtà promettente, nei limiti già ampiamente enunciati. Il principio metodologico fondamentale del nostro studio è che l'IA fornisce la *velocità* e la *larghezza* (ampiezza di idee), mentre l'uomo fornisce la *profondità* e la *direzione* (l'insight, l'etica e la sensibilità contestuale). L'integrazione tra le capacità dell'IA e il giudizio umano nota in letteratura come Intelligenza Aumentata (*Augmented Intelligence*) o Collaborazione Ibrida Umano- IA (Bouschery et al., 2023) sottolinea come l'innovazione in campo pedagogico non sia solo tecnologica, ma anche umanamente e socialmente radicata. L'obiettivo ultimo è formare cittadini digitali consapevoli, capaci di agire in modo responsabile nell'ecosistema informativo contemporaneo, in linea con la *mission* pedagogica di inclusività sistemica della Flipped Inclusion.

References

- Ausbel D.P. (1987), *Educazione e processi cognitivi*, Milano, FrancoAngeli.
- Bauman Z. (2003), *Liquid Modernity*, Rome-Bari, Laterza.
- Bauman Z. (2003), *Modernità liquida*, Roma-Bari, Laterza.
- Beetham, D., & Boyle, K. (1995). *Introducing democracy: 80 questions and answers*. Polity Press
- Bergmann J. e Sams A. (2014), *The flipped learning model enables instructors to enhance the classroom experience with less lecturing and more activity*. In *Flipped Learning-Maximizing Face Time, Training & Development* 68 (2).
- Bouschery, S. G., Blazevic, V., & Piller, F. T. (2023). *Augmenting human innovation teams with artificial intelligence: Exploring transformer-based language models*. *Journal of Product Innovation Management*, 40(2), 139–153. <https://doi.org/10.1111/jpim.12656>
- Bronfenbrenner U. (2002), *Ecologia dello sviluppo umano*, Bologna, il Mulino
- Corbetta, P. (2003). *La ricerca sociale: metodologia e tecniche* (Vol. 2). Le tecniche quantitative. Il Mulino
- Corona F. e De Giuseppe T. (2016), *Mutismo tra elettività e selettività in un eziologico processo di riconoscimento inclusivo*, "Italian Journal of Special Education for Inclusion", vol. 4, n. 1.
- Corona F. & De Giuseppe T. (2017) *La flipped inclusion, tra impianto teoretico e didattica sperimentale di aula aumentata per una didattica inclusiva*, in *Pedagogia più didattica*, Vol III, Trento: Erickson.
- Corona, F., & De Giuseppe, T. (2016). *Prosocialità, tecnologie inclusive e progettazione universale nei disturbi specifici dell'apprendimento*. Il Papavero.
- De Giuseppe T. (2020). *Flipped Inclusion Computational Thinking and transformative phenomenologies in the Society of Knowledge*. Avellino: The Poppy.
- De Giuseppe Tonia, Corona Felice, (2020). *Tendenze tecnologiche emergenti e dirompenti nell'istruzione e nel mondo del lavoro*. Pennsylvania (USA) IGI GLOBAL
- De Giuseppe, T., & Tornusciolo, S. (2023). Artificial intelligence and inclusive e-tutoring, between soft skills and new research perspectives. *Journal of Inclusive Methodology and Technology in Learning and Teaching*, 3(4).

- De Giuseppe, T., Catalano et alt. (2024). *The impact of Artificial intelligence in democratic education: Decidim, flipped inclusion and the challenges of inclusion*. Journal of Inclusive Methodology and Technology in Learning and Teaching, 4(1), 1–12.
- Dettori, F., & Letteri, B. (2025). *L'uso dell'intelligenza artificiale generativa (AIg) nell'apprendimento inclusivo: un'indagine esplorativa*. Pandemos. <https://doi.org/10.13125/pan-656>
- Dewey, J. (1961a). *Come pensiamo. Una riformulazione del rapporto fra il pensiero riflessivo e l'educazione*. Firenze: La Nuova Italia.
- Dewey, J. (1961b). *Logica: teoria dell'indagine*. Torino: Einaudi
- Dewey, J. (2018) *Democracy and Education*.
- Di Tore, P. A. (2023). *Intelligenza Artificiale e processi educativi secondo l'Intelligenza Artificiale*. Qtimes Journal of Education Technology and Social Studies, 15(2), 1-15.
- Floridi, L. (2022). *Etica dell'intelligenza artificiale. Sviluppi, opportunità, sfide*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Hofmann, M. (2024). *The Rise of Large Language Models: A Paradigm Shift in AI*.
- Lawton, M. P., & Simon, B. (1968). *The ecology of social relationships in housing for the elderly*. Gerontologist,
- Liedtka, J. (2014). *Innovative ways companies are using design thinking*. Strategy & Leadership, 42(2), 40–45. <https://doi.org/10.1108/SL-01-2014-0009>
- Margiotta, U. (2014). Capacit-azione come Formazione. Dalam G. Alessandrini (Ed.), *La 'pedagogia' di Martha Nussbaum. Approccio alle capacità e sfide educative* (pp. XX–XX). FrancoAngeli. (Catatan: Ganti XX–XX dengan rentang halaman yang sebenarnya.)
- Margiotta, U. (2014). *Il grafo della formazione. L'albero generativo della conoscenza pedagogica*. Lecce: Pensa.
- Morin, E. (1993). *Introduzione al pensiero complesso. Gli strumenti per affrontare la sfida della complessità*. Milano: Sperling & Kupfer
- Mead G.H. (1972), *Mente, Sé e Società*, Firenze, Giunti Barbera.
- Merleau-Ponty, M. (1942). *La struttura del comportamento*. Milano: Mimesis.
- Miller, G. A., Galanter, E., & Pribram, K. H. (1960). *Plans and the structure of behavior*. Holt, Rinehart & Winston.
- Morin, C. M. (1993). *Insomnia: Psychological assessment and management*. Guilford Press.
- Pancirolia, C., Rivoltella, P. C., Gabbrielli, M., & Zawacki Richter, O. (2020). *Artificial intelligence and education: New research perspectives*. Form@re—Open Journal per la Formazione in Rete, 20(3), 1–12.
- Pedró, F., Subosa, M., Rivas, A., & Valverde, P. (2019). *Artificial intelligence in education: Challenges and opportunities for sustainable development*. Paris: Unesco.
- Rienties, B., K hler Simonsen, H., & Herodotou, C. (2020). *Defining the boundaries between artificial intelligence in education, computer-supported collaborative learning, educational data mining, and learning analytics: A need for coherence*. Frontiers in Education, 5, Article 128. <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.00128>
- Rivoltella, P. C. (2020). *La didattica al tempo della mediatizzazione. Tra retrotopia e innovazione*, 3  Convegno EDUIA, Universit  Roma Tre, 6 novembre 2020.
- Schweisfurth M., Davies L. & Harber C. (2002). *Learning Democracy and Citizenship: International Experiences*. Symposium Books Ltd

- Selwyn, N., & Jandrić, P. (2020). *Postdigital living in the age of Covid-19: Unsettling what we see as possible*. Postdigital Science and Education.
- Severino, P. (2022). *Artificial intelligence. Politics, economics, law, technology*. Rome: Luiss University Press.
- United Nations. (2021). *World Social Report 2021: Reconsidering Rural Development*. New York.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2020). *The digital divide*. Polity Press.
- Vesna, L., Sawale, P. S., Kaul, P., Pal, S., & Murthy, B. S. N. V. R. (2025). *Digital divide in AI-powered education: Challenges and solutions for equitable learning*. Journal of Information Systems Engineering and Management, 10(21s), 300–308. <https://www.jisem-journal.com/index.php/journal/article/view/3327>
- Vincent-Lancrin, S., & van der Vlies, R. (2020). *Trustworthy artificial intelligence (AI) in education: Promises and challenges* (OECD Education Working Papers, No. 218). OECD Publishing.
- Vorhaus, J. (2005). *Citizenship, competence and profound disability*. Philosophy of Education,
- Wertheimer, M. (1959). *Productive thinking* (Enlarged ed.). New York, NY: Harper & Row.
- Williamson, B., Macgilchrist, F., & Potter, J. (2021). *Covid-19 controversies and critical research in digital education*. Learning, Media and Technology, 46(2), 117–127.
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–35. <https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). *Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators?* International Journal of Educational Technology in Higher Education, 16, 1–27. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0> (ver. 15.12.2020).