

Progetto di Formazione Extracurricolare per Docenti

“L'Intelligenza Artificiale Generativa nella Didattica”

- **Destinatari:** Docenti della Scuola dell'Infanzia, della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di Primo Grado.
- **Durata Complessiva:** 15 ore (Marzo 2026)
- **Modalità di Erogazione:** Laboratoriale in presenza

1. Premessa e Finalità del Progetto

Il rapido sviluppo dell'Intelligenza Artificiale (IA) sta ridefinendo i confini della didattica e dell'organizzazione scolastica. In linea con le recenti indicazioni ministeriali sull'adozione dell'IA nelle scuole italiane, questo percorso formativo mira a fornire ai docenti competenze metodologico-didattiche pratiche.

La **finalità principale** saranno quelle di:

- **Incentivare la creatività didattica** attraverso la produzione di risorse multimediali inedite (visive, testuali e sonore).
- **Personalizzare l'apprendimento** in ottica inclusiva, fornendo risposte concrete per alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).

2. Obiettivi Formativi Specifici

Al termine del percorso di 15 ore, i docenti saranno in grado di:

1. **Padroneggiare i principi del Prompt Engineering** per dialogare efficacemente con i principali modelli linguistici ed evitare "allucinazioni" dell'IA.
2. **Generare immagini didattiche coerenti ed eseguire modifiche mirate** su elementi visivi.
3. **Integrare l'intelligenza artificiale nei software di progettazione grafica** per produrre presentazioni, quiz, infografiche, mappe concettuali e materiale interattivo.
4. **Comporre tracce audio e canzoni educative** per stimolare l'apprendimento multisensoriale.

3. Articolazione del Programma e Contenuti (15 ore)

- Le basi dell'IA Generativa e la scrittura dei Prompt

Focus Strumento: Gemini (Google)

- **Contenuti:**

- Cos'è l'IA generativa testuale: funzionamento, opportunità e limiti (bias e allucinazioni).
- La struttura di un prompt efficace (Ruolo, Contesto, Compito, Formato, Vincoli).
- *Laboratorio Primaria e Secondaria:* Generazione di testi didattici differenziati per livello di difficoltà a partire dallo stesso argomento base.
- *Laboratorio Infanzia:* Scrittura creativa di favole e storie educative interattive a bivi per la gestione delle emozioni e delle routine quotidiane.

- Didattica Visiva, Storytelling e Grafica Creativa

Focus Strumenti: Nano Banana (Motore di generazione e fotoritocco IA in Gemini) e Canva (Magic Studio)

- **Contenuti:**

- La comunicazione visiva nella didattica: stimolare l'attenzione e facilitare l'accesso ai contenuti.
- **Nano Banana:** Generazione di immagini didattiche con coerenza dei personaggi (storyboarding) e modifiche locali guidate da prompt testuali (es. "sostituisci l'orologio con una bussola").
- **Canva Magic Studio:** Trasformazione di idee testuali in grafiche pronte, layout automatici per la classe, creazione di flashcard personalizzate per l'Infanzia e la Primaria.
- *Laboratorio:* Creazione di un mini-libro illustrato (storyboard coerente) o di una mappa visiva interattiva pronta per la stampa o l'uso sulla LIM.

- Didattica Sonora, Musica e Inclusione (3 ore)

- **Focus Strumento: Suno**

- **Contenuti:**

- L'apprendimento multisensoriale e l'uso del canale auditivo per la memorizzazione e l'inclusione (DSA/BES).
- **Suno:** Generazione di canzoni, sigle, filastrocche e basi musicali a partire da testi didattici personalizzati.
- Scrittura di testi mirati (in collaborazione con Gemini) e impostazione dei generi musicali più efficaci per l'apprendimento (es. baby dance per l'Infanzia, trap/rap didattico per la Secondaria).
- *Laboratorio:* Creazione di una canzone originale per memorizzare le tabelline (Primaria), di una filastrocca sonora sulle regole d'aula (Infanzia) o di un brano in lingua inglese/storia (Secondaria).

- Studio Critico, Sintesi e Fonti Sicure (3 ore)

- **Focus Strumento: NotebookLM** (Google)
- **Contenuti:**
 - Il problema delle fonti online: come creare un ambiente IA chiuso e sicuro per gli studenti della scuola secondaria.
 - **NotebookLM:** Caricamento di PDF, dispense, appunti e programmazioni del docente per generare un taccuino di studio personalizzato.
 - Generazione automatica di riassunti, mappe concettuali, glossari e simulazioni di quiz basati *esclusivamente* sui materiali caricati dal docente (zero rischio di allucinazioni).
 - Utilizzo di *Audio e Video Overview* (integrazioni multimediali con Nano Banana Pro) per trasformare i testi in spiegazioni audiovisive semplificate.
 - *Laboratorio:* Creazione di una guida di studio inclusiva per un'unità didattica complessa di storia, scienze o geografia (Secondaria e Primaria).

- Progettazione All-in-One e Valutazione (3 ore)

- **Focus Strumento: Teachy**
- **Contenuti:**
 - Esplorazione dell'ecosistema **Teachy** e dei suoi oltre 60 tool dedicati esclusivamente agli insegnanti.
 - Pianificazione istantanea di lezioni strutturate coerenti con le Linee Guida Nazionali.
 - Generazione automatica di rubriche di valutazione per competenze, griglie di osservazione e prove di verifica personalizzate.
 - Adattamento automatico dei materiali per alunni con BES, DSA e disabilità (funzioni di accessibilità e semplificazione del testo).
 - *Laboratorio Finale:* Co-progettazione di un'unità di apprendimento (UDA) completa di materiali didattici, presentazioni, esercizi e criteri di valutazione pronti all'uso.

●

4. Metodologia Laboratoriale ed Educazione Attiva

Il corso adotta una **metodologia strettamente laboratoriale e basata sul "learning by doing" (imparare facendo)**.

Ogni sessione è strutturata in tre momenti distinti:

1. Presentazione dello strumento e analisi critica di casi d'uso didattici reali divisi per grado scolastico.
2. I docenti, muniti dei propri dispositivi, lavorano individualmente o in piccoli gruppi cooperativi per progettare e generare materiali didattici reali, supportati dal formatore.
3. Condivisione dei materiali prodotti, analisi critica delle risorse generate e riflessione pedagogica sull'integrazione in classe.

L'approccio ricalca quello della **Ricerca-Azione**: i docenti sperimentano gli strumenti in prima persona per poi poterne valutare l'impatto diretto sulla propria routine di insegnamento.

5. Conclusioni Positive: Il Valore dell'Esperienza Pratica

La forza distintiva di questo percorso di 15 ore risiede nell'essere un **corso orientato al fare e non alla teoria astratta**. Al termine della formazione, l'esperienza si conclude con un bilancio estremamente positivo per diverse ragioni concrete:

- **Produttività Immediata:** I docenti non lasciano il corso semplicemente "sapendo cos'è l'IA", ma con una **cartella condivisa colma di materiali pronti all'uso** (storie illustrate con Nano Banana, canzoni didattiche create con Suno, lezioni strutturate e rubriche esportate da Teachy, guide di studio da NotebookLM).
- **Abbattimento del Digital Divide:** L'approccio inclusivo e guidato passo dopo passo permette anche ai docenti meno digitalizzati di prendere confidenza con l'IA, sperimentando un immediato senso di auto-efficacia e successo professionale.
- **Valorizzazione dell'Umanità del Docente:** Il corso dimostra sul campo come l'IA non sostituisca il docente, ma agisca come un amplificatore delle sue idee. Automatizzando i compiti ripetitivi (griglie, formattazione, sintesi), il docente recupera tempo ed energie mentali per l'aspetto più importante della scuola: l'ascolto, l'empatia e la relazione con l'alunno.

Torremaggiore, 3 marzo 2026

Animatore Digitale

(Barbara Fiameni)

