



Progettare con l'Intelligenza Artificiale: attività, strumenti e percorsi per la classe

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado, interessati a integrare strumenti di Intelligenza Artificiale nella didattica progettuale e nei percorsi interdisciplinari.

Durata e modalità

10-20 ore

Modalità online sincrona, con momenti di laboratorio progettuale, esempi d'uso reali e supporto pratico.

Obiettivi

- Approfondire l'utilizzo didattico dell'IA generativa e degli strumenti AI-based.
- Imparare a progettare attività e unità didattiche in cui l'IA è parte del processo.
- Sviluppare progetti disciplinari o interdisciplinari con focus su creatività, problem solving e personalizzazione.
- Promuovere una didattica aumentata, flessibile e centrata sulle competenze.
- Sviluppare la capacità di valutare criticamente contenuti generati dall'IA.

Approccio pedagogico

- Didattica per progetti e compiti autentici
- Apprendimento personalizzato e guidato dalla tecnologia
- Costruzione del sapere attraverso la mediazione dell'IA
- Etica, trasparenza, pensiero critico nella didattica aumentata
- Approccio inclusivo e adattivo alle diverse esigenze degli studenti

Contenuti

- Analisi di casi d'uso reali dell'IA in classe (scrittura, creatività, ricerca, coding, simulazione).
- Strumenti per l'elaborazione di testi, immagini, quiz, piani di lezione.
- Creazione guidata di UDA e compiti di realtà con il supporto dell'IA.
- Personalizzazione dell'insegnamento con suggerimenti e adattamenti dinamici.
- Valutazione del percorso: strumenti, criteri, rubriche e analisi del ruolo dell'IA.

Attività replicabili

- Creazione collaborativa di un progetto didattico con IA (es. storytelling, podcast, attività di ricerca).
- Utilizzo controllato di ChatGPT, Canva AI, strumenti text-to-image, sintesi vocale, co-pilot.
- Laboratorio pratico di co-progettazione: da un tema reale alla realizzazione di una lezione aumentata.
- Simulazione di attività con feedback generati dall'IA e discussione con gli studenti.

Competenze DigCompEdu

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 4. Valutazione dell'apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti