



# Sperimentare l'Intelligenza Artificiale a Scuola: modelli, strumenti e applicazioni educative

## **Destinatari**

Docenti di ogni ordine e grado, anche senza background tecnico, interessati a testare e comprendere in modo pratico il funzionamento e le potenzialità dei modelli di Intelligenza Artificiale nella didattica.

## **Durata e modalità**

10-20 ore

Modalità online sincrona, con laboratori guidati, momenti di confronto, attività collaborative e test di modelli AI reali.

## **Obiettivi**

- Avvicinare i docenti al funzionamento pratico dei modelli di IA generativa.
- Favorire la sperimentazione diretta con strumenti AI accessibili.
- Comprendere i meccanismi di base del machine learning in ambito educativo.
- Progettare attività in cui l'IA diventa uno strumento di apprendimento attivo.
- Valutare in modo critico l'uso di modelli AI nella didattica, anche dal punto di vista etico.

## **Approccio pedagogico**

- Didattica esplorativa e laboratoriale
- Apprendimento critico e riflessivo con l'uso consapevole della tecnologia
- Sviluppo del pensiero computazionale e metacognitivo
- Inclusione attraverso l'adattabilità dell'IA
- Integrazione tra metodologie attive e tecnologie emergenti

## **Contenuti**

- Cosa sono i modelli linguistici (LLM) e come funzionano.
- Differenze tra modelli testuali, visuali, audio e multimodali.
- Prove pratiche con ChatGPT, Gemini, Dall-E, Runway, Diffit, e altri strumenti educativi AI-based.
- Simulazione di scenari educativi con IA generativa: scrittura, sintesi, supporto alla progettazione.
- IA nella didattica delle STEM, delle lingue, dell'arte e della cittadinanza digitale.
- Etica, bias, trasparenza e ruolo critico del docente.

## **Attività replicabili**

- Prompt design: costruire richieste efficaci per l'uso in classe.
- Laboratorio: progettazione di una micro-UDA con uno o più modelli AI.
- Confronto tra elaborati generati da studenti e da IA.
- Utilizzo dell'IA come strumento per creare verifiche personalizzate, rubriche valutative e contenuti inclusivi.
- Creazione guidata di attività cooperative basate su IA (es. storytelling interattivo, problem solving, dialogo socratico).

## **Competenze DigCompEdu**

**Area 1.** Coinvolgimento e valorizzazione professionale

**Area 2.** Risorse digitali

**Area 3.** Pratiche di insegnamento e apprendimento

**Area 4.** Valutazione dell'apprendimento

**Area 6.** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti