

PROGRAMMA FORMATIVO – SNODI FORMATIVI (D.M 219/2025)

Strumenti, metodologie e applicazioni pratiche per la scuola

Luogo di Incontro

Domitia Palace Hotel - Baia Domizia
Via dei Pini, 1 - 81030 Baia Domizia (CE)
Orario: 09:00 - 17:00

SESSIONE MATTUTINA | 09:00 - 13:00

09:00 - 09:30 | Accoglienza e introduzione ai lavori

Presentazione della giornata formativa, degli obiettivi e degli strumenti che saranno utilizzati durante le attività.

09:30 - 10:15 | Introduzione all'Intelligenza Artificiale Generativa

Introduzione all'IA generativa e alle sue principali caratteristiche.

Integrazione dell'Intelligenza Artificiale nella didattica attraverso Gemini.

Tecniche di base per formulare istruzioni (prompt) chiare, efficaci e contestualizzate.

10:15 - 11:15 | Design dell'apprendimento con l'IA

Generazione di lesson plan e progettazione di Unità di Apprendimento (UDA).

Predisposizione di attività e percorsi didattici.

Creazione di materiali didattici multilivello.

Adattamento e semplificazione di testi storici, scientifici e disciplinari.

Personalizzazione dei contenuti per alunni con BES e DSA.

11:15 - 11:45 | Sicurezza, Privacy e veridicità dei contenuti

Utilizzo consapevole e responsabile dell'IA a scuola.

Protezione dei dati e attenzione alla privacy.

Attendibilità delle informazioni generate dall'IA.

Allucinazioni e verifica delle fonti.

Concetto di Grounded AI e utilizzo di NotebookLM per lavorare su fonti e materiali selezionati.

11:45 - 13:00 | Creazione di materiali didattici interattivi

Creazione di materiali didattici interattivi per l'apprendimento.

Narrazione e linguaggi digitali: utilizzo dell'IA come partner creativo per il digital storytelling.

Creazione di chatbot didattici personalizzati con Mizou.

Generazione di contenuti audio con ElevenLabs.

Creazione di giochi didattici personalizzati con Padlet Arcade.

13:00 - 14:00 | PAUSA E MOMENTO CONVIVIALE

Momento di pausa e confronto tra i partecipanti.

SESSIONE POMERIDIANA | 14:00 - 17:00

1. L'Intelligenza Artificiale come assistente del docente e della scuola

Dall'uso quotidiano alla progettazione, comunicazione e valutazione.

L'IA nella scuola di oggi

Cos'è realmente l'Intelligenza Artificiale.

Cosa può fare e cosa non può fare.

Opportunità e limiti dell'IA in ambito scolastico.

L'IA come strumento di supporto e non come sostituto del docente.

Esempi concreti di utilizzo nella vita scolastica.

L'IA come assistente personale del docente

Riassumere documenti e testi lunghi.

Trasformare appunti in testi ordinati.

Preparare schemi e mappe concettuali.

Creare domande, esercizi e attività didattiche.

Correggere e migliorare testi.

Preparare materiali di supporto per la lezione.

L'IA per comunicare meglio con studenti e famiglie

Scrivere comunicazioni chiare ed efficaci.

Preparare email, avvisi e circolari.

Adattare il linguaggio a studenti, famiglie e colleghi.

Semplificare testi complessi o burocratici.

Migliorare chiarezza, tono e struttura delle comunicazioni.

L'IA nella gestione quotidiana del dirigente scolastico

Sintesi di documenti, relazioni e materiali complessi.

Preparazione di bozze di comunicazioni istituzionali.

Organizzazione di riunioni e punti all'ordine del giorno.

Creazione di checklist operative.

Supporto nella pianificazione delle attività scolastiche.

Organizzazione di idee, progetti e priorità.

Dall'informazione alla conoscenza: usare l'IA per studiare e fare ricerca

Cercare informazioni in modo più consapevole.

Confrontare diversi punti di vista.

Riassumere e analizzare una fonte.

Individuare concetti chiave.

Trasformare una ricerca in uno schema.

Evitare il semplice 'copia e incolla'.

IA e valutazione: un supporto al docente

Creare griglie e rubriche di valutazione.

Definire criteri e indicatori.

Preparare domande e prove di verifica.

Generare feedback personalizzati.

Analizzare un elaborato come supporto alla correzione.

Il ruolo centrale del docente nella valutazione finale.

2. Studenti, pensiero critico e gamification nell'era dell'IA

Errori, fake news e contenuti generati dall'IA

Perché l'IA può sbagliare.

Il concetto di 'allucinazione' dell'Intelligenza Artificiale.

Come verificare le informazioni generate.

Distinguere fonti attendibili e fonti poco affidabili.

Riconoscere immagini, testi e contenuti sintetici.

Educare gli studenti al pensiero critico.

Studenti e Intelligenza Artificiale: vietarla o insegnare a usarla?

Differenza tra copiare con l'IA e utilizzare l'IA come supporto.

Come costruire consegne più efficaci.

Chiedere allo studente di spiegare il procedimento seguito.

Favorire il ragionamento personale.

Responsabilità, consapevolezza ed educazione digitale.

Organizzare meglio il proprio lavoro con l'IA

Creare liste di attività.

Organizzare priorità e scadenze.

Pianificare progetti scolastici.

Preparare calendari di lavoro.

Trasformare una riunione in un elenco di attività operative.

Creare modelli e procedure riutilizzabili.

Gamification: trasformare la lezione in un'esperienza coinvolgente

Che cos'è la gamification.

Utilizzare dinamiche di gioco per aumentare attenzione e partecipazione.

Quiz interattivi, classifiche, punteggi e sfide.

Giochi individuali e a squadre.

Ripasso attraverso attività ludiche.

Utilizzare l'IA per creare automaticamente domande e quiz.

Strumenti: Kahoot!, Wayground / Quizizz, Genially e LearningApps.

Esempio pratico: trasformare un normale argomento di lezione in un quiz interattivo in pochi minuti.

LABORATORIO PRATICO CONCLUSIVO

Riassumere un documento.

Preparare una comunicazione alle famiglie.

Creare domande su un argomento.

Costruire una griglia di valutazione.

Trasformare un testo complesso in una spiegazione semplice.

Trasformare un normale argomento di lezione in un'attività o quiz interattivo.

Dimostrazione pratica attraverso un assistente di Intelligenza Artificiale.

17:00 | Conclusione delle attività formative