



Istituto Comprensivo di Santa Teresa di Riva
Scuola dell'Infanzia- Primaria- Secondaria di I grado
Osservatorio Dispersione Scolastica Ambito XIV



Ai sigg. Docenti neoassunti e neo trasferiti

Oggetto: Iscrizione Laboratori formativi sul campo per i docenti neoassunti e neo trasferiti con il coinvolgimento degli studenti Educazione e Intelligenza Artificiale: sfide e opportunità per una scuola che cambia M4C1I2.1-2026-1745-P-65294

Educazione e Intelligenza Artificiale: sfide e opportunità per una scuola che cambia
M4C1I2.1-2026-1745-P-65294

Snodi formativi per la transizione digitale sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella scuola
D.M. 219-2025 –
Avviso pubblico prot. n 73226 del 27 marzo 2026

Si comunicano i dati relativi all'iscrizione ai Laboratori formativi sul campo per i docenti neoassunti e neo trasferiti con il coinvolgimento degli studenti sopra descritti.
Il periodo di iscrizione scadrà in data 05/09/2026

Si definiscono di seguito le caratteristiche formative di ciascuna delle sette edizioni previste e i destinatari oltre che le modalità procedurali per le iscrizioni su Scuola Futura Pnrr.

Ed 1

NUMERO EDIZIONE

1925-ATT-1329-E-1 ID percorso 442360

Codice ID 442360

Formatore: CALDERONE GABRIELLA

DESTINATARI: docenti scuola dell'infanzia

DESCRIZIONE

Scuola infanzia: Attività di Base -con un Approccio Unplugged che non richiedono l'uso di computer (unplugged) ma sono perfette per sviluppare la logica. Riconoscimento delle Emozioni - L'IA che legge il viso. Creare storie interattive. Disegna una fiaba con l'IA. laboratori sul campo dell'istituto con il coinvolgimento degli studenti sono progettati come esperienze di apprendimento in cui docenti e studenti lavorano fianco a fianco con strumenti IA, in presenza dentro le classi. Attività laboratoriali, definiti "AI city", consistono nell'accompagnare gli studenti nell'interazione con ambienti di apprendimento virtuali al fine di acquisire una consapevolezza e padronanza critica delle implicazioni dell'Intelligenza Artificiale

non solo nell'ambito scolastico ma anche nella quotidianità, negli ambienti di Lavoro, nell'educazione civica e nell'esercizio dei diritti fondamentali della persona. Ulteriori attività consistono nella analisi approfondita e sperimentazione diretta dell'Intelligenza Artificiale dal punto di vista culturale e interdisciplinare. Tutte le attività si svolgeranno utilizzando la piattaforma Google Workspace for education adottata dall'Istituto.

PROGRAMMA

Per la scuola dell'infanzia si esploreranno:

Attività di Base ("La Macchina Impara"); -Approccio Unplugged.

Queste attività non richiedono l'uso di computer (unplugged), perfette per sviluppare la logica.

Riconoscimento

Queste attività educative uniscono pensiero logico ed espressività, esplorando l'intelligenza artificiale sia attraverso esperienze pratiche offline sia tramite l'uso guidato di strumenti digitali.

1. Attività di Base ("La Macchina Impara" - Approccio Unplugged)

- Come funziona: I bambini si mettono nei panni di un computer per simulare il Machine Learning.
- Esercizio pratico: Un bambino disegna una figura geometrica molto semplice su un foglio (l'algoritmo) usando solo frecce o simboli direzionali. Un compagno, seguendo rigidamente i comandi come fosse una macchina, deve riprodurre il disegno su un foglio a quadretti senza sapere cosa sta disegnando.

2. Riconoscimento delle Emozioni (IA e Affettività)

- Come funziona: Esplora l'area dell'Affective Computing, cioè come l'IA prova a comprendere gli stati d'animo analizzando le espressioni del viso.
- Esercizio pratico (Unplugged): I bambini giocano a fare gli "algoritmi umani". Un bambino mima un'emozione (gioia, tristezza, paura). Gli altri devono elencare i "dati" visivi, come la forma degli occhi, la posizione delle sopracciglia o l'inclinazione della bocca.

3. Creare Storie Interattive e Disegnare una Fiaba con l'IA

- Come funziona: L'intelligenza artificiale diventa un co-autore e un illustratore per sviluppare la creatività visiva e narrativa.
- Esercizio pratico: Si imposta un tema (es. "un drago che ha paura del buio") e, passo dopo passo, si chiede a un'intelligenza artificiale di generare la trama e le illustrazioni. Per creare il testo si possono utilizzare chatbot sicuri, mentre per illustrare la fiaba è possibile usare tool gratuiti di generazione immagini.
- Risorse: Puoi utilizzare strumenti guidati specifici per il settore educativo come Canva (per i docenti) AI Storytelling per impaginare e illustrare contemporaneamente il racconto e Gemini (per i docenti e gli studenti).

ED.2

NUMERO EDIZIONE

[1925-ATT-1329-E-2 ID percorso 442361](#)

CODICE ID 442361

Formatore: MORABITO MARIELLA

DESTINATARI: docenti scuola dell'infanzia

DESCRIZIONE

Scuola infanzia: Attività di Base -con un Approccio Unplugged che non richiedono l'uso di computer (unplugged) ma sono perfette per sviluppare la logica. Riconoscimento delle Emozioni - L'IA che legge il viso. Creare storie interattive. Disegna una fiaba con l'IA. I laboratori sul campo dell'istituto con il coinvolgimento degli studenti sono progettati come esperienze di apprendimento in cui docenti e studenti lavorano fianco a fianco con strumenti IA, in presenza dentro le classi. Attività laboratoriali, definiti "AI city", consistono nell'accompagnare gli studenti nell'interazione con ambienti di apprendimento virtuali al fine di acquisire una consapevolezza e padronanza critica delle implicazioni dell'Intelligenza Artificiale non solo nell'ambito scolastico ma anche nella quotidianità, negli ambienti di Lavoro, nell'educazione civica e nell'esercizio dei diritti fondamentali della persona. Ulteriori attività consistono nella analisi

approfondita e sperimentazione diretta dell'Intelligenza Artificiale dal punto di vista culturale e interdisciplinare. Tutte le attività si svolgeranno utilizzando la piattaforma Google Workspace for education adottata dall'Istituto.

PROGRAMMA

Per la scuola dell'infanzia si esploreranno

Attività di Base ("La Macchina Impara"); -Approccio Unplugged.

Queste attività non richiedono l'uso di computer (unplugged), perfette per sviluppare la logica.

Riconoscimento

Queste attività educative uniscono pensiero logico ed espressività, esplorando l'intelligenza artificiale sia attraverso esperienze pratiche offline sia tramite l'uso guidato di strumenti digitali.

1. Attività di Base ("La Macchina Impara" - Approccio Unplugged)

- Come funziona: I bambini si mettono nei panni di un computer per simulare il Machine Learning.
- Esercizio pratico: Un bambino disegna una figura geometrica molto semplice su un foglio (l'algoritmo) usando solo frecce o simboli direzionali. Un compagno, seguendo rigidamente i comandi come fosse una macchina, deve riprodurre il disegno su un foglio a quadretti senza sapere cosa sta disegnando.

2. Riconoscimento delle Emozioni (IA e Affettività)

- Come funziona: Esplora l'area dell'Affective Computing, cioè come l'IA prova a comprendere gli stati d'animo analizzando le espressioni del viso.
- Esercizio pratico (Unplugged): I bambini giocano a fare gli "algoritmi umani". Un bambino mima un'emozione (gioia, tristezza, paura). Gli altri devono elencare i "dati" visivi, come la forma degli occhi, la posizione delle sopracciglia o l'inclinazione della bocca.

3. Creare Storie Interattive e Disegnare una Fiaba con l'IA

- Come funziona: L'intelligenza artificiale diventa un co-autore e un illustratore per sviluppare la creatività visiva e narrativa.
- Esercizio pratico: Si imposta un tema (es. "un drago che ha paura del buio") e, passo dopo passo, si chiede a un'intelligenza artificiale di generare la trama e le illustrazioni. Per creare il testo si possono utilizzare chatbot sicuri, mentre per illustrare la fiaba è possibile usare tool gratuiti di generazione immagini.
- Risorse: Puoi utilizzare strumenti guidati specifici per il settore educativo come Canva (per i docenti) AI Storytelling per impaginare e illustrare contemporaneamente il racconto e Gemini (per i docenti e gli studenti).

ED.3 –

NUMERO EDIZIONE

[1925-ATT-1329-E-3 ID percorso 442362](#)

CODICE ID 442362

Formatore: VISCOMI FRANCESCA

DESTINATARI: docenti scuola primaria

DESCRIZIONE

Per la Scuola primaria l'uso dell'I. A. promuove creatività, pensiero critico e competenze digitali attraverso attività interattive, come creazione di storie interattive, disegno generativo, simulazione di dialoghi con bot educativi e comprensione dei meccanismi di base dell'IA, creazione di robot assistivi e l'apprendimento basato sul machine learning. Tutte le attività si svolgeranno utilizzando la piattaforma Google Workspace for education adottata dall'Istituto.

PROGRAMMA

Per la scuola primaria

si vuole sperimentare prima con i docenti e successivamente con gli studenti: la creazione di storie, il disegno generativo, la simulazione di dialoghi con bot educativi e la comprensione dei meccanismi di base dell'IA creare storie interattive con Storymaker, la generazione di disegni da testi, l'uso di prompt per ChatGPT (per i docenti) e Gemini (docenti e studenti), la creazione di robot assistivi e

l'apprendimento basato sul machine learning;

L'esplorazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) offre percorsi pratici e creativi per tutte le età. Dalla scrittura di racconti interattivi alla generazione di immagini, fino alla simulazione di bot educativi all'avvicinamento al machine learning, queste tecnologie stimolano il pensiero critico e le competenze digitali.

Creazione di Storie Interattive

Gli strumenti di digital storytelling permettono di unire la narrazione scritta all'interattività. Piattaforme come Storymaker consentono di costruire trame ramificate dove le decisioni del lettore modificano lo svolgimento della storia.

Un'alternativa accessibile per creare albi illustrati in pochi minuti è offerta da Google Gemini, che con la sua funzione dedicata alla generazione di storie può scrivere, illustrare e persino narrare l'avventura.

Disegno Generativo

Il disegno generativo trasforma semplici descrizioni testuali, chiamate prompt, in immagini uniche.

Oltre a Gemini, per questa operazione si possono sfruttare potenti generatori come Adobe Firefly o il Generatore di immagini. L'abilità sta nell'imparare a descrivere dettagliatamente lo stile desiderato (es. acquerello, 3D, fotorealismo), i soggetti e i colori.

Per tips su come creare e strutturare al meglio le immagini:

Uso dei Prompt per ChatGPT (i docenti) e Gemini (docenti e studenti)

Scrivere prompt efficaci è il segreto per comunicare con bot conversazionali come ChatGPT (per i docenti) o Gemini (per i docenti e per gli studenti). Per ottenere risultati di qualità è consigliabile seguire una struttura precisa, definendo il ruolo dell'IA, il contesto e il formato della risposta. Questo non solo migliora la generazione di testi, ma permette di simulare dialoghi con assistenti educativi personalizzati per lo studio o l'apprendimento di una lingua.

Robot Assistivi e Machine Learning

Comprendere i meccanismi di base dell'IA significa anche scoprire come "insegnare" alle macchine. I progetti con robot assistivi e le piattaforme di machine learning educativo permettono agli utenti di allenare modelli decisionali attraverso esempi pratici, comprendendo concretamente il funzionamento dell'apprendimento supervisionato e non supervisionato.

ED.4 –

NUMERO EDIZIONE

[1925-ATT-1329-E-4 ID percorso 442365](#)

CODICE ID 442365

Formatore: VISCOMI FRANCESCA

DESTINATARI: docenti scuola primaria

DESCRIZIONE

Per la Scuola primaria l'uso dell'I.A. promuove creatività, pensiero critico e competenze digitali attraverso attività interattive, come creazione di storie interattive, disegno generativo, simulazione di dialoghi con bot educativi e comprensione dei meccanismi di base dell'IA, creazione di robot assistivi e l'apprendimento basato sul machine learning. Tutte le attività si svolgeranno utilizzando la piattaforma Google Workspace for education adottata dall'Istituto.

PROGRAMMA

Per la scuola primaria

si vuole sperimentare prima con i docenti e successivamente con gli studenti: la creazione di storie, il disegno generativo, la simulazione di dialoghi con bot educativi e la comprensione dei meccanismi di base dell'IA creare storie interattive con Storymaker, la generazione di disegni da testi, l'uso di prompt per ChatGPT (per i docenti) e Gemini (docenti e studenti), la creazione di robot assistivi e l'apprendimento basato sul machine learning;

L'esplorazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) offre percorsi pratici e creativi per tutte le età. Dalla scrittura di racconti interattivi alla generazione di immagini, fino alla simulazione di bot educativi e

all'avvicinamento al machine learning, queste tecnologie stimolano il pensiero critico e le competenze digitali.

Creazione di Storie Interattive

Gli strumenti di digital storytelling permettono di unire la narrazione scritta all'interattività. Piattaforme come Storymaker consentono di costruire trame ramificate dove le decisioni del lettore modificano lo svolgimento della storia.

Un'alternativa accessibile per creare albi illustrati in pochi minuti è offerta da Google Gemini, che con la sua funzione dedicata alla generazione di storie può scrivere, illustrare e persino narrare l'avventura.

Disegno Generativo

Il disegno generativo trasforma semplici descrizioni testuali, chiamate prompt, in immagini uniche.

Oltre a Gemini, per questa operazione si possono sfruttare potenti generatori come Adobe Firefly o il Generatore di immagini. L'abilità sta nell'imparare a descrivere dettagliatamente lo stile desiderato (es. acquerello, 3D, fotorealismo), i soggetti e i colori.

Per tips su come creare e strutturare al meglio le immagini:

Uso dei Prompt per ChatGPT (i docenti) e Gemini (docenti e studenti)

Scrivere prompt efficaci è il segreto per comunicare con bot conversazionali come ChatGPT (per i docenti) o Gemini (per i docenti e per gli studenti). Per ottenere risultati di qualità è consigliabile seguire una struttura precisa, definendo il ruolo dell'IA, il contesto e il formato della risposta. Questo non solo migliora la generazione di testi, ma permette di simulare dialoghi con assistenti educativi personalizzati per lo studio o l'apprendimento di una lingua.

Robot Assistivi e Machine Learning

Comprendere i meccanismi di base dell'IA significa anche scoprire come "insegnare" alle macchine. I progetti con robot assistivi e le piattaforme di machine learning educativo permettono agli utenti di allenare modelli decisionali attraverso esempi pratici, comprendendo concretamente il funzionamento dell'apprendimento supervisionato e non supervisionato.

ED.5-

NUMERO EDIZIONE

[1925-ATT-1329-E-5 ID percorso 442366](#)

CODICE ID 442366

Formatore: CAMINITI GIUSEPPINA

DESTINATARI: docenti scuola primaria

DESCRIZIONE

Per la Scuola primaria l'uso dell'I.A. promuove creatività, pensiero critico e competenze digitali attraverso attività interattive, come creazione di storie interattive, disegno generativo, simulazione di dialoghi con bot educativi e comprensione dei meccanismi di base dell'IA, creazione di robot assistivi e l'apprendimento basato sul machine learning. Tutte le attività si svolgeranno utilizzando la piattaforma Google Workspace for education adottata dall'Istituto.

PROGRAMMA

Per la scuola primaria

si vuole sperimentare prima con i docenti e successivamente con gli studenti: la creazione di storie, il disegno generativo, la simulazione di dialoghi con bot educativi e la comprensione dei meccanismi di base dell'IA creare storie interattive con Storymaker, la generazione di disegni da testi, l'uso di prompt per ChatGPT (per i docenti) e Gemini (docenti e studenti), la creazione di robot assistivi e l'apprendimento basato sul machine learning;

L'esplorazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) offre percorsi pratici e creativi per tutte le età. Dalla scrittura di racconti interattivi alla generazione di immagini, fino alla simulazione di bot educativi e all'avvicinamento al machine learning, queste tecnologie stimolano il pensiero critico e le competenze digitali.

Creazione di Storie Interattive

Gli strumenti di digital storytelling permettono di unire la narrazione scritta all'interattività. Piattaforme come Storymaker consentono di costruire trame ramificate dove le decisioni del lettore modificano lo svolgimento della storia.

Un'alternativa accessibile per creare albi illustrati in pochi minuti è offerta da Google Gemini, che con la sua funzione dedicata alla generazione di storie può scrivere, illustrare e persino narrare l'avventura.

Disegno Generativo

Il disegno generativo trasforma semplici descrizioni testuali, chiamate prompt, in immagini uniche.

Oltre a Gemini, per questa operazione si possono sfruttare potenti generatori come Adobe Firefly o il Generatore di immagini. L'abilità sta nell'imparare a descrivere dettagliatamente lo stile desiderato (es. acquerello, 3D, fotorealismo), i soggetti e i colori.

Per tips su come creare e strutturare al meglio le immagini:

Uso dei Prompt per ChatGPT (i docenti) e Gemini (docenti e studenti)

Scrivere prompt efficaci è il segreto per comunicare con bot conversazionali come ChatGPT (per i docenti) o Gemini (per i docenti e per gli studenti). Per ottenere risultati di qualità è consigliabile seguire una struttura precisa, definendo il ruolo dell'IA, il contesto e il formato della risposta. Questo non solo migliora la generazione di testi, ma permette di simulare dialoghi con assistenti educativi personalizzati per lo studio o l'apprendimento di una lingua.

Robot Assistivi e Machine Learning

Comprendere i meccanismi di base dell'IA significa anche scoprire come "insegnare" alle macchine. I progetti con robot assistivi e le piattaforme di machine learning educativo permettono agli utenti di allenare modelli decisionali attraverso esempi pratici, comprendendo concretamente il funzionamento dell'apprendimento supervisionato e non supervisionato.

ED.6–

NUMERO EDIZIONE

[1925-ATT-1329-E-6 ID percorso 442364](#)

CODICE ID 442364

Formatore: INGOGLIA ROBERTA

DESTINATARI: docenti scuola secondaria di I grado

DESCRIZIONE

Per la scuola secondaria di I grado l'integrazione di ambienti di apprendimento potenziati dall'IA arricchisce la didattica, personalizzando il percorso dello studente. Le declinazioni spaziano dal tutoraggio passo-passo in matematica all'esplorazione critica della regolamentazione globale dell'Intelligenza Artificiale in italiano, musica, geografia, arte, storia, lingue...Tutte le attività proposte si svolgeranno all'interno della piattaforma Google Workspace for education adottata dall'Istituto.

PROGRAMMA

Per la scuola secondaria di I grado si vogliono sperimentare, prima con i docenti e successivamente con gli studenti, attività per le differenti discipline come:

-per la matematica a) tutor passo passo con domande guidate;b)generazione di varianti di esercizi per livelli diversi; c) analisi degli errori ricorrenti per progettare il recupero; per le lingue a) riscrittura di testi a complessità graduata b) generazione di esercizi di listening con trascrizioni automatiche; traduzioni con glossari controllati dal docente;

-per le scienze, tecnologia e geografia a) simulazioni e spiegazioni con grafici generati al volo b) generazioni di quiz diagnostici e verifiche formativa c) semplificazione di testi scientifici con fonti citate dallo studente;

-per la storia a) studiare e sperimentare le forme future dell'IA e le relative visioni antropologiche b) reinterpretare la storia della cultura occidentale alla luce dell'IA, interagendo con i protagonisti delle tecnologie cognitive del passato, c) esplorare un atlante immersivo dell'AI nel mondo contemporaneo, per confrontare e discutere i sistemi normativi USA, (cloud Act), UE (AI Act) e Cinesi.

Le declinazioni spaziano dal tutoraggio passo-passo in matematica all'esplorazione critica della

regolamentazione globale dell'Intelligenza Artificiale.

Matematica

- Tutoraggio: L'IA funge da tutor passo-passo che guida lo studente tramite domande maieutiche, stimolando il ragionamento anziché fornire soluzioni dirette.
- Varianti: Generazione in tempo reale di esercizi con parametri modificati per adattarsi a diversi livelli di competenza.
- Analisi degli errori: Rilevamento dei passaggi logici scorretti ricorrenti per elaborare percorsi di recupero personalizzati.

Lingue

- Riscrittura testuale: Adattamento automatico di testi narrativi o informativi a vari livelli di complessità e leggibilità.
- Listening interattivo: Creazione di file audio e trascrizioni automatiche per la comprensione orale.
- Traduzioni controllate: Processi di traduzione assistita supervisionati dal docente attraverso glossari preimpostati e vincolanti.

Scienze, Tecnologia e Geografia

- Spiegazioni visive: Simulazioni interattive e generazione al volo di grafici e modelli 3D per comprendere concetti astratti (es. fenomeni fisici o orografia).
- Verifica formativa: Generazione di quiz diagnostici per mappare le preconoscenze e valutare l'apprendimento in itinere.
- Semplificazione scientifica: Riformulazione di articoli e testi scientifici complessi con citazione obbligatoria delle fonti (per favorire l'educazione all'informazione).

Storia

- Visioni future: Studio delle prospettive future dell'IA e delle relative implicazioni antropologiche ed etiche.
- Reinterpretazione: Simulazione di dialoghi con filosofi, scienziati e protagonisti del passato per analizzare la storia della tecnologia e del pensiero occidentale.
- Geopolitica dell'IA: Esplorazione cartografica immersiva per confrontare
- Musica: Dalla Storia alla Canzone. Un approccio interdisciplinare che permette di memorizzare epoche e concetti storici attraverso la musica. Attività: Gli studenti compongono una breve canzone (o un rap) dedicata a un argomento del programma scolastico, come ad esempio la Rivoluzione Francese, i Micenei o il Romanticismo.
- Arte: Dipingere e Ri-dipingere: Variazioni sul Tema Obiettivo: Analizzare gli elementi compositivi dei grandi capolavori. Attività: Partendo da un'opera studiata in classe (es. L'Urlo di Munch o La Notte Stellata di Van Gogh), gli studenti formulano prompt modificando un solo elemento, ad esempio il contesto climatico, l'ora del giorno o lo stile. Svolgimento: Si inseriscono descrizioni come: "La Notte Stellata di Van Gogh ma ambientata in un paesaggio innevato". Si confronta l'opera originale con la rielaborazione dell'IA per comprendere l'uso del colore e della luce.

ED.7-

NUMERO EDIZIONE

[1925-ATT-1329-E-6 ID percorso 442363](#)

CODICE ID 442363

Formatore: INGOGLIA ROBERTA

DESTINATARI: docenti scuola secondaria di I grado

DESCRIZIONE

Per la scuola secondaria di I grado l'integrazione di ambienti di apprendimento potenziati dall'IA arricchisce la didattica, personalizzando il percorso dello studente. Le declinazioni spaziano dal tutoraggio passo-passo in matematica all'esplorazione critica della regolamentazione globale dell'Intelligenza Artificiale in italiano, musica, geografia, arte, storia, lingue...Tutte le attività proposte

si svolgeranno all'interno della piattaforma Google Workspace for education adottata dall'Istituto.

PROGRAMMA

Per la scuola secondaria si vogliono sperimentare, prima con i docenti e successivamente con gli studenti, attività per le differenti discipline come:

-per la matematica a) tutor passo passo con domande guidate; b) generazione di varianti di esercizi per livelli diversi; c) analisi degli errori ricorrenti per progettare il recupero; per le lingue a) riscrittura di testi a complessità graduata b) generazione di esercizi di listening con trascrizioni automatiche; traduzioni con glossari controllati dal docente;

-per le scienze, tecnologia e geografia a) simulazioni e spiegazioni con grafici generati al volo b) generazioni di quiz diagnostici e verifiche formative c) semplificazione di testi scientifici con fonti citate dallo studente;

-per la storia a) studiare e sperimentare le forme future dell'IA e le relative visioni antropologiche b) reinterpretare la storia della cultura occidentale alla luce dell'IA, interagendo con i protagonisti delle tecnologie cognitive del passato, c) esplorare un atlante immersivo dell'AI nel mondo contemporaneo, per confrontare e discutere i sistemi normativi USA, (cloud Act), UE (AI Act) e Cinesi.

Le declinazioni spaziano dal tutoraggio passo-passo in matematica all'esplorazione critica della regolamentazione globale dell'Intelligenza Artificiale.

Matematica

- Tutoraggio: L'IA funge da tutor passo-passo che guida lo studente tramite domande maieutiche, stimolando il ragionamento anziché fornire soluzioni dirette.
- Varianti: Generazione in tempo reale di esercizi con parametri modificati per adattarsi a diversi livelli di competenza.
- Analisi degli errori: Rilevamento dei passaggi logici scorretti ricorrenti per elaborare percorsi di recupero personalizzati.

Lingue

- Riscrittura testuale: Adattamento automatico di testi narrativi o informativi a vari livelli di complessità e leggibilità.
- Listening interattivo: Creazione di file audio e trascrizioni automatiche per la comprensione orale.
- Traduzioni controllate: Processi di traduzione assistita supervisionati dal docente attraverso glossari preimpostati e vincolanti.

Scienze, Tecnologia e Geografia

- Spiegazioni visive: Simulazioni interattive e generazione al volo di grafici e modelli 3D per comprendere concetti astratti (es. fenomeni fisici o orografia).
- Verifica formativa: Generazione di quiz diagnostici per mappare le preconoscenze e valutare l'apprendimento in itinere.
- Semplificazione scientifica: Riformulazione di articoli e testi scientifici complessi con citazione obbligatoria delle fonti (per favorire l'educazione all'informazione).

Storia

- Visioni future: Studio delle prospettive future dell'IA e delle relative implicazioni antropologiche ed etiche.
- Reinterpretazione: Simulazione di dialoghi con filosofi, scienziati e protagonisti del passato per analizzare la storia della tecnologia e del pensiero occidentale.
- Geopolitica dell'IA: Esplorazione cartografica immersiva per confrontare
- Musica: Dalla Storia alla Canzone. Un approccio interdisciplinare che permette di memorizzare epoche e concetti storici attraverso la musica. Attività: Gli studenti compongono una breve canzone (o un rap) dedicata a un argomento del programma scolastico, come ad esempio la Rivoluzione Francese, i Micenei o il Romanticismo.
- Arte: Dipingere e Ri-dipingere: Variazioni sul Tema Obiettivo: Analizzare gli elementi compositivi dei grandi capolavori. Attività: Partendo da un'opera studiata in classe (es. L'Urlo di Munch o La Notte Stellata di Van Gogh), gli studenti formulano prompt modificando un solo elemento, ad esempio il contesto climatico, l'ora del giorno o lo stile. Svolgimento: Si inseriscono descrizioni come: "La Notte Stellata di Van Gogh ma ambientata in un paesaggio innevato". Si confronta l'opera originale con la

rielaborazione dell'IA per comprendere l'uso del colore e della luce.

Le sedi di svolgimento dei laboratori verranno comunicate con successiva circolare.

Procedura per l'iscrizione

Accedere al portale <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/> e clicca su "ACCEDI" in alto a destra. È necessario autenticarsi tramite SPID, CIE o altra identità digitale abilitata.

Una volta entrato nell'area riservata, seleziona "Tutti i percorsi" e inserisci l'ID del corso prescelto e già indicato nelle descrizioni dei corsi

Apri la scheda del corso e verifica:

- destinatari;
- modalità di svolgimento (online, in presenza o blended);
- date;
- disponibilità dei posti.

Clicca su "Candidati" e conferma la candidatura. La richiesta verrà inviata alla scuola.

Attendi la conferma dell'iscrizione da parte dell'istituzione scolastica.

Dopo l'ammissione, potrai seguire il corso e consultare materiali, calendario e attività direttamente nell'area riservata della piattaforma.

La Dirigente Scolastica

Prof.ssa Enza Interdonato

*(Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3,
comma 2 del D.Lgs. 39/1993)*