



ISTITUTO COMPRENSIVO "CASOPERO-FILOTTE CIRCUCOLI" VIA LIBERTA' N. 60 - CIRO' MARINA (KR)
Codice Meccanografico: KRIC82400D



Anagrafica

Anno:2026

Mese:Luglio

Nome:Boris

Cognome:Barabani

C. F. Risorsa:BRBBRS88E09L219J

Nome Iniziativa:

Missione 4 - Istruzione e ricerca - Componente 1 - Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale del personale scolastico", finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU - Snodi formativi per la transizione digitale sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella scuola (D.M. 219/2025)

Titolo progetto:

SNODO FORMATIVO TERRITORIALE SULL'USO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE.
Codice Progetto: M4C1I2.1-2026-1745-P-65090

CUP:J84D25004490006

Timesheet

Attività oggetto di incarico individuale	Settimana	Data		Numero ore svolte	Dettaglio Attività Svolta
"Facilitatori IA: formare i docenti per diffondere le competenze IA a scuola": Il corso mira a promuovere e consolidare l'AI Literacy tra i docenti attraverso una metodologia esperienziale, esplicitamente orientata al "learning by doing", e momenti di metacognizione condivisa. I partecipanti sperimentano in prima persona la differenza tra i diversi strumenti di IA e le dinamiche di apprendimento delle macchine, e successivamente riflettono sulle attività svolte, sia come discenti, sia come futuri formatori. Questo formato è stato strutturato affinché gli insegnanti sviluppino una chiara consapevolezza del processo didattico, che consenta loro di padroneggiare le metodologie necessarie a replicare tali attività in classe con i propri studenti o a gestire percorsi formativi analoghi con i colleghi. 1. Scelta consapevole e critica degli strumenti: Confrontare modelli generativi e ambienti di lavoro diversi valutandone output, trasparenza, limiti e questioni etico-normative. 2. Comprensione del funzionamento dell'AI: Distinguere la logica deduttiva da quella induttiva; sperimentare il ciclo dei dati (dati - addestramento - previsione - valutazione) ed esplorare l'origine dei bias conoscitivi. 3. Sviluppo di competenze nell'AI Generativa Multimediale e Autorialità: Utilizzare l'AI come strumento espressivo, apprendendo la scrittura di prompt dettagliati e mantenendo centrale la regia autoriale e il giudizio del docente rispetto alle decisioni delegate alla macchina. 4. Progettazione di ambienti	Settimana 1	MER	1		
		GIO	2		
		VEN	3		
		SAB	4		
		DOM	5		
	Settimana 2	LUN	6		
		MAR	7		
		MER	8		
		GIO	9		
		VEN	10		
		SAB	11		
		DOM	12		
	Settimana 3	LUN	13		
		MAR	14		
		MER	15		
		GIO	16		
		VEN	17		
		SAB	18		
		DOM	19		
	Settimana 4	LUN	20		
		MAR	21		
		MER	22		
		GIO	23		
		VEN	24	3	Modulo 1: Quadro normativo sull'uso etico/sicuro dei dati a scuola. Distinzione architetturale tra modello e chatbot. Attività d'indagine a gruppi sui modelli generativi applicati a tre compiti (ragionamento e numeri, memoria vs ricerca web, sintesi di testi lunghi) e analisi della tolleranza alle allucinazioni. Dimostrazione e prova diretta di Gemini Notebook (AI vincolata alle sole fonti caricate). Co-costruzione della "Bussola dei criteri" per la scelta dello strumento ideale e riflessione metacognitiva di transfer.
		SAB	25		
		DOM	26		

7. Riprogettazione di ambienti di apprendimento digitali interattivi: Costruire simulazioni, quiz e risorse didattiche interattive con strumenti di IA. 5. Personalizzazione, inclusione e riprogettazione della valutazione: Applicare modelli di analisi dei bisogni degli studenti e leve di coinvolgimento con l'obiettivo di riprogettare, in maniera anonima, compiti personalizzati con il supporto di un assistente AI maieutico. 6. Pianificazione della formazione e ruolo di facilitatore: Mappare i bisogni e le resistenze dei colleghi del proprio istituto per progettare un piano di attuazione formativa contestualizzato; declinare e adattare la sequenza e la configurazione dei laboratori e definire la pianificazione logistico-organizzativa affrontando i punti critici emersi dal percorso.	Settimana 5	LUN	27	3	Modulo 2: Attività unplugged a gruppi sul gioco Mastermind per sperimentare la logica deduttiva. Attività unplugged sul gioco Zendo per far emergere la logica induttiva. Sperimentazione di reti neurali in azione e visualizzazione dei dataset con QuickDraw. Attività pratica di selezione dati, addestramento e collaudo di un modello di classificazione immagini tramite Teachable Machine; diagnosi dell'errore (analisi dei bias nei dati) e debriefing sul ruolo dell'intervento umano.
		MAR	28	3	Modulo 3: Analisi collettiva sul prompting visuale per evidenziare i limiti attuali e le scelte delegate alla macchina. Panoramica delle famiglie di strumenti per la generazione di immagini, musica e video. Attività in formato "Atelier" per la creazione di un tritico multimediale (immagine, musica, video) su un tema disciplinare. Vernissage dei prodotti con presentazione centrata sul dialogo e sul processo creativo (richieste, scarti, fallimenti e rifacimenti).
		MER	29	3	Modulo 4: Dimostrazione guidata di programmazione in linguaggio naturale (costruzione e iterazione di un gioco interattivo con Claude Artifacts o Gemini Canvas). Esercitazione libera a gruppi su un artefatto di prova. Lavoro a gruppi per la creazione di una simulazione interattiva relativa a un concetto complesso della propria materia. Collaudo incrociato tra gruppi con griglia di osservazione e riflessione sul ruolo del docente nella validazione dei contenuti.
		GIO	30	3	Modulo 5: Costruzione guidata del profilo funzionale anonimo di uno studente (Persona) basato sui comportamenti osservabili. Lavoro a gruppi sulle tre dimensioni dello Student Engagement (emotiva, cognitiva, comportamentale) per definire le leve d'azione prioritarie. Riprogettazione di un compito reale interagendo con un "assistente maieutico" (ultra documento fornito dal formatore da caricare su un chatbot) per la formulazione di obiettivi osservabili e criteri di monitoraggio dell'apprendimento. Restituzione in plenaria e riflessione sul cambiamento della valutazione e dei compiti nell'era dell'AI.
		VEN	31	3	Modulo 6: Recap sintetico dei 5 laboratori precedenti sui principi chiave appresi. Mappatura del contesto e analisi dei bisogni/difficoltà del corpo docente del proprio istituto. Attività di rielaborazione: traduzione dei bisogni individuati in 2-3 obiettivi concreti per la propria scuola. Laboratorio di progettazione a gruppi: definizione di target, calendari, aspetti logistici (spazi, account, requisiti tecnici), comunicativi (dirigente e colleghi) e configurazione modulare dei laboratori da erogare, motivando gli adattamenti senza intaccare la metodologia esperienziale. Condivisione dei piani in plenaria, seguito da un momento finale di restituzione e sintesi.

Totale mensile ore svolte 18

Firma dell'incaricato:

Firma del Dirigente Scolastico: