

FUTURA

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“D. Alighieri-Marconi”

Petilia Policastro - Via A. De Gasperi, 83 - Tel. 0962376664

kric83200c@istruzione.it – kric83200c@pec.istruzione.it – www.icdantealighierikr.edu.it

C.F. 91045790796

C.M. KRIC83200C

Al sito web - Albo online Amministrazione
Trasparente e Sezione PNRR

Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza PNRR - 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

Snodi formativi per la transizione digitale sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella scuola

CNP: M4C1I2.1-2026-1745-P65149

Titolo Progetto: “Oggi con l'IA: protagonisti del futuro”

CUP: F84D25004700006

CAPITOLATO TECNICO

per l'avvio di una procedura per l'affidamento diretto di 5 corsi di formazione in presenza da 20 ore + 8 corsi di laboratorio sul campo da 20 ore rivolti al personale docente di scuola primaria e secondaria di I grado per il raggiungimento dei Target e Milestone del

PROGETTO: “OGGI CON L'IA: PROTAGONISTI DEL FUTURO”

PNRR M4C1 - Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale del personale scolastico – Snodi formativi per la transizione digitale sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella scuola (D.M. n. 219/2025)"

SINTESI PERCORSI FORMATIVI	Ed.	ORE	ORDINE DI SCUOLA	ESPERTO+ TUTOR	MODALITA'
IA GENERATIVA PER LA DIDATTICA Il percorso formativo per i docenti ha come obiettivo quello di far conoscere i fondamentali dell'IA e saper utilizzare strumenti specifici nella didattica. Il percorso presenta strumenti e strategie per progettare contenuti, materiali visuali, attività interdisciplinari, momenti di valutazione formativa e inclusione. Strumenti come Canva, ChatGPT, Gemini e Claude vengono esplorati a supporto della progettazione e della realizzazione di esperienze di apprendimento più ricche e partecipative. L'integrazione tra IA e didattica facilita l'adozione di un approccio inclusivo, laboratoriale e attento ai diversi stili di apprendimento. L'utilizzo del chatbot MaIA completa questo percorso favorendo l'argomentazione e la riflessione metacognitiva degli studenti. OBIETTIVI FORMATIVI - <i>Acquisire strumenti didattici di IA per la valutazione formativa</i> - <i>Personalizzare e individualizzare percorsi didattici digitali a supporto dell'inclusione.</i> - <i>Acquisire competenze nell'analisi e nella valutazione critica degli output e dei prompt dell'IA.</i> - <i>Utilizzare strumenti IA per la progettazione di attività didattiche significative (UDA, discussioni di classe, simulazioni, percorsi interdisciplinari per competenze trasversali come argomentazione, comprensione del testo, problem solving).</i> - <i>Produzione di risorse didattiche di qualità (verifiche, esercizi adattivi,</i>	2	20	PRIMARIA e SECONDARIA I GRADO	docente ESPERTO in materie STEM E DIDATTICA DIGITALE	Interventi di 3/4 h ad incontro in presenza oppure on line (in modalità sincrona) o in modalità ibrida

presentazioni multimediali). - Comprendere i limiti, le applicazioni e i benefici dell'utilizzo dell' IA per l'insegnamento apprendimento.					
DIDATTICA DELLA MATEMATICA CON MaIA <i>Il percorso formativo ha l'obiettivo di supportare i docenti nell'utilizzo dell'IA per stimolare il pensiero matematico degli studenti senza fornire loro direttamente le soluzioni. La metodologia game-based-learning, basata sul videogioco Matematica Superpiatta, attraverso sfide matematiche avvincenti attiva strategie di problem solving, stimola il coinvolgimento attivo degli alunni e crea un contesto in cui l'errore può essere osservato, discusso e trasformato in occasione di apprendimento. Il chatbot MaIA accompagna il percorso di riflessione metacognitiva, ponendo domande, aiutando ad analizzare l'errore, favorendo il confronto tra strategie diverse e sostenendo l'argomentazione e la consapevolezza degli studenti.</i> OBIETTIVI FORMATIVI - Acquisire una metodologia didattica di Game Based Learning integrata con IA basata sul videogioco Matematica Superpiatta e sul chatbot MaIA. - Comprendere i limiti, le applicazioni e i benefici dell'utilizzo dell' IA per l'insegnamento apprendimento della Matematica. - Utilizzare Strumenti IA per la progettazione di attività didattiche significative (UDA, simulazioni, percorsi interdisciplinari per competenze trasversali come argomentazione,	3	20	PRIMARIA e SECONDARIA I GRADO	docente ESPERTO in materie STEM E DIDATTICA DIGITALE	Interventi di 3/4 h ad incontro in presenza oppure on line (in modalità sincrona) o in modalità ibrida

<i>comprensione del testo, problem solving).</i> - <i>Personalizzare e individualizzare percorsi didattici digitali per i ragazzi più fragili.</i> - <i>Acquisire competenze nell'analisi e nella valutazione critica degli output e dei prompt dell' IA.</i>					
TOTALI	5	100			

LABORATORI					
LAB- IA GENERATIVA PER LA DIDATTICA Il laboratorio sul campo permette ai docenti di sperimentare direttamente le metodologie apprese nelle proprie classi, supportati da un esperto integrandole con la programmazione didattica e costruendo strumenti concreti per l'inclusione e la valutazione formativa.	4	20	PRIMARIA e SECONDARIA I GRADO	docente ESPERTO in materie STEM E DIDATTICA DIGITALE	INCONTRI DI 3/4 ORE da erogare IN PRESENZA entro DICEMBRE 2026
LAB- DIDATTICA DELLA MATEMATICA CON MaIA Il laboratorio sul campo permette ai docenti di	4	20	PRIMARIA e SECONDARIA I GRADO	docente ESPERTO in materie	INCONTRI DI 3/4 ORE da erogare IN PRESENZA entro DICEMBRE 2026

sperimentare direttamente la metodologia in classe supportati da un esperto, integrandola con la programmazione didattica: i docenti costruiscono strumenti didattici concreti per riflettere sulle strategie risolutive e sulle misconcezioni degli studenti, e per progettare discussioni matematiche di classe guidate dal docente.				STEM E DIDATTICA DIGITALE	
--	--	--	--	----------------------------------	--

TOTALI	8	160			
---------------	----------	------------	--	--	--

Il presente capitolato dovrà essere firmato per accettazione.

F. to digitalmente
IL RUP