Protocollo 0012215/2026 del 09/10/2026

LICEO CLASSICO "PROPERZIO" ASSISI
Indirizzi: ***CLASSICO, LINGUISTICO, SCIENZE UMANE, ECONOMICO SOCIALE***
Via Padre L. da Casoria 3 – 06081 ASSISI
e-mail:pgpc07000g@istruzione.it; pgpc07000g@pec.istruzione.it
sito internet: https://www.liceoproperzio.edu.it - tel. 075/812466 (centralino)

Prot. e data: vedi segnatura

Ai docenti

OGGETTO: iscrizione ai "Laboratori formativi sul campo" del D. M. 219 ("Snodi Formativi per la transizione digitale sull'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nella scuola"), rivolti ai docenti

PNRR – Missione 4: Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Investimento 2.1: "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" – Finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU - Decreto del Ministro dell'Istruzione e del Merito 11 novembre 2025, n. 219 – "Snodi Formativi per la transizione digitale sull'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nella scuola". Titolo del progetto: "Human as Curator" – Snodo formativo territoriale per l'IA educativa al Liceo Properzio Codice progetto: M4C1I2.1-2026-1745-P-65865 CUP: D74D25005490006

Si comunica che nelle prossime settimane, presso la sede centrale del Liceo Properzio di Assisi, si terranno gli incontri dei laboratori in oggetto, rivolti ai docenti sia del Liceo Properzio che di altre istituzioni scolastiche.
Ciascun laboratorio si svolgerà in presenza per una durata di 14 ore.

Di seguito vengono riportati i calendari e i contenuti delle attività.
Per iscriversi, i docenti devono compilare e inviare, **entro il penultimo giorno rispetto a quello dell'inizio del percorso scelto**, il modulo Google linkato qui:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfaL7-nyFp7wLGzqpaXQ0aLCCOD5jEA7Vuv_Lk6EbkXxqYPpw/viewform?usp=publish-editor

Si precisa che il numero minimo di iscritti, affinché un singolo percorso possa essere realizzato, è 5. Il numero massimo per ciascun corso è 10, pertanto, se le candidature saranno in numero maggiore, verranno prese in considerazione le prime 10 in ordine cronologico.

Prospetto e calendario dei Laboratori:

CODICE e TITOLO LABORATORIO	ESPERTO	DATE (in presenza)
Edizione n. 01/01 – AI BEGINNER PER LA DIDATTICA I EDIZIONE	**Fiorentino Maria Ausilia**	**18 novembre 2026**, ore 14:30 - 19:30 **21 novembre 2026**, ore 9:00 - 13:00 **26 novembre 2026**, ore 14:30 - 19:30
Edizione n. 01/02 – AI BEGINNER PER LA DIDATTICA II EDIZIONE	**Fiorentino Maria Ausilia**	**28 novembre 2026**, ore 9:00 - 13:00 **30 novembre 2026**, ore 14:30 - 19:30 **2 dicembre 2026**, ore 14:30 - 19:30
Edizione n. 01/03 – AI BEGINNER PER LA DIDATTICA I EDIZIONE	**Affuso Gaetano**	**20 ottobre 2026,** ore 14:00 - 19:00 **22 ottobre 2026,** ore 14:00 - 19:00 **27 ottobre 2026,** ore 14:00 - 18:00
Edizione n. 02/01– AI BEGINNER PER LA DIDATTICA II EDIZIONE	**Vitale Bianca**	**6 novembre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **13 novembre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **14 novembre 2026,** ore 09:00 - 12:00 **20 novembre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **24 novembre 2026,** ore 14:30 - 16:30
Edizione n. 02/02 – AI BEGINNER PER LA DIDATTICA II EDIZIONE	**Affuso Gaetano**	**3 novembre 2026,** ore 14:00 - 19:00 **5 novembre 2026,** ore 14:00 - 18:00 **9 novembre 2026,** ore 14:00 - 19:00
Edizione n. 02/03 – AI BEGINNER PER LA DIDATTICA II EDIZIONE	**Affuso Gaetano**	**17 novembre 2026,** ore 14:00 - 19:00 **19 novembre 2026,** ore 14:00 - 19:00 **24 novembre 2026,** ore 14:00 - 18:00
Edizione n. 03/01 – AI AVANZATO PER LA DIDATTICA	**Dragoni Diana**	**19 ottobre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **26 ottobre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **9 novembre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **18 novembre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **23 novembre 2026,** ore 14:30 - 16:30
Edizione n. 03/02 – AI AVANZATO PER LA DIDATTICA	**Affuso Gaetano**	**1 dicembre 2026,** ore 14:00 - 19:00 **3 dicembre 2026,** ore 14:00 - 18:00 **10 dicembre 2026,** ore 14:00 - 19:00
Edizione n. 03/03 – AI AVANZATO PER LA DIDATTICA	**Vitale Bianca**	**27 novembre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **28 novembre 2026,** ore 09:00 - 12:00 **2 dicembre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **15 dicembre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **17 dicembre 2026,** ore 14:30 - 16:30
Edizione n. 04/01 – AI E DIDATTICA INCLUSIVA EDIZIONE 1	**Fiorentino Maria Ausilia**	**16 ottobre 2026**, ore 14:30 - 19:30 **20 ottobre 2026**, ore 14:30 - 19:30 **23 ottobre 2026**, ore 14:30 - 18:30

Edizione n. 04/02 – AI E DIDATTICA INCLUSIVA EDIZIONE 2	**Fiorentino Maria Ausilia**	**21 ottobre 2026**, ore 14:30 - 19:30 **28 ottobre 2026**, ore 14:30 - 19:30 **4 novembre 2026**, ore 14:30 - 18:30
Edizione n. 04/03 – AI E DIDATTICA INCLUSIVA EDIZIONE 3	**Fiorentino Maria Ausilia**	**3 novembre 2026**, ore 14:30-19:30 **5 novembre 2026**, ore 14:30 - 19:30 **13 novembre 2026**, ore 14:30 - 18:30
Edizione n. 05/01 – AI: ETICA, SICUREZZA E GOVERNANCE NORMATIVA	**Donati Stefania**	**16 ottobre 2026,** ore 14:30 - 18:30 **22 ottobre 2026,** ore 14:30 - 18:30 **26 ottobre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **28 ottobre 2026,** ore 15:00 - 18:00
Edizione n. 05/02 – AI: ETICA, SICUREZZA E GOVERNANCE NORMATIVA	**Donati Stefania**	**9 novembre 2026,** ore 14:30 - 18:30 **17 novembre 2026,** ore 14:30 - 18:30 **19 novembre 2026,** ore 15:00 - 18:00 **23 novembre 2026,** ore 14:30 - 17:30
Edizione n. 05/03 – AI: ETICA, SICUREZZA E GOVERNANCE NORMATIVA	**Donati Stefania**	**26 novembre 2026,** ore 14:30 - 18:30 **30 novembre 2026,** ore 14:30 - 18:30 **4 dicembre 2026,** ore 14:30 - 17:30 **10 dicembre 2026,** ore 15:00 - 18:00

Contenuti dei Laboratori

Edizione n. 01/01 – AI BEGINNER PER LA DIDATTICA I EDIZIONE
Esperto: Maria Ausilia Fiorentino

Edizione n. 01/02 – AI BEGINNER PER LA DIDATTICA II EDIZIONE
Esperto: Maria Ausilia Fiorentino

Dati generali

Titolo	Laboratorio sul campo Edizione n. 01/02 AI Beginner per la didattica
Tipologia	Laboratorio sul campo – prosecuzione operativa del percorso formativo “AI Beginner per la didattica”
Riferimento normativo	DM 219 – Formazione docenti sull'intelligenza artificiale
Scuola/Istituzione ospitante	Liceo Statale “Sesto Properzio” – Assisi (PG)
Formatrice	Prof.ssa Maria Ausilia Fiorentino

Destinatari	Docenti interni ed esterni, di ogni ordine e grado, interessati alla sperimentazione operativa dell'intelligenza artificiale nella didattica
Durata complessiva	14 ore
Modalità	In presenza – attività laboratoriale e operativa
Certificazione	Attestato di partecipazione con indicazione delle ore svolte

Descrizione e collegamento con il percorso di partenza

Il laboratorio sul campo si configura come naturale prolungamento operativo del percorso formativo "AI Beginner per la didattica", del quale riprende l'impianto (fondamenti dell'IA generativa, prompt engineering, progettazione didattica, uso responsabile dell'IA) e gli strumenti digitali già presentati e sperimentati in aula, in particolare Gemini e Google Workspace for Education, oltre a Canva per la produzione di materiali visivi.

A differenza del percorso formativo di base, il laboratorio non introduce nuovi contenuti teorici, ma è interamente dedicato alla sperimentazione operativa e diretta "sul campo" degli strumenti già conosciuti, applicati alla progettazione didattica reale dei docenti partecipanti, nelle proprie discipline e nelle proprie classi. Il laboratorio amplia inoltre il panorama operativo con la sperimentazione pratica di ulteriori piattaforme di intelligenza artificiale già presentate a scopo conoscitivo nel corso base (Claude, Perplexity, MagicSchool AI, Teachy, Brisk, ecc.).

Finalità

Consolidare, attraverso la pratica diretta e guidata, le competenze acquisite nel percorso "AI Beginner per la didattica", favorendo il pas saggio dalla conoscenza teorico-esemplificativa degli strumenti di intelligenza artificiale alla loro applicazione concreta e sistematica nella progettazione didattica quotidiana.

Obiettivi

- Sperimentare in autonomia, con il supporto della formatrice, l'uso di Gemini per la progettazione di lezioni, unità di apprendimento e percorsi didattici reali, anche interdisciplinari
- Consolidare l'uso del prompt engineering per ottenere output didattici sempre più mirati ed efficaci
- • Produrre e adattare con l'IA testi, immagini, presentazioni e materiali didattici, anche con Canva
- • Applicare l'IA alla personalizzazione di attività e materiali in relazione ai diversi bisogni degli studenti
- • Costruire esercizi, prove e rubriche di valutazione con il supporto dell'intelligenza artificiale
- • Esplorare e sperimentare ulteriori piattaforme di IA per la didattica (ChatGPT, Claude, Perplexity, MagicSchool AI, Teachy, Brisk, ecc.), nel rispetto dei principi di privacy, GDPR e AI Act
- • Favorire il confronto, il tutoraggio tra pari e la condivisione di buone pratiche tra i docenti

partecipanti

Metodologia

Il laboratorio adotta una metodologia interamente operativa e laboratoriale, di tipo learning by doing: i docenti lavorano individualmente o in piccoli gruppi disciplinari alla costruzione di lezioni, unità di apprendimento e materiali didattici reali, con il supporto costante della formatrice in qualità di tutor. Sono previsti momenti di lavoro guidato, produzione autonoma, confronto tra pari e restituzione condivisa degli artefatti realizzati, in una logica di sperimentazione sul campo e messa a sistema di quanto appreso nel percorso propedeutico.

Piattaforme e strumenti sperimentati

Il laboratorio prevede la sperimentazione operativa di strumenti già noti e di ulteriori piattaforme di intelligenza artificiale applicate alla didattica:

- Gemini e Google Workspace for Education
- Canva
- ChatGPT
- Claude
- Perplexity
- MagicSchool AI
- Teachy
- Brisk
- altre piattaforme di IA per la didattica, individuate in base agli interessi e ai bisogni emersi tra i partecipanti

Prodotti attesi

Al termine del laboratorio ciascun docente (o gruppo di lavoro) disporrà di materiali didattici concreti e immediatamente utilizzabili, prodotti con il supporto dell'intelligenza artificiale: es. lezioni e unità di apprendimento complete, materiali testuali e visivi, esercizi, prove e rubriche di valutazione.

Certificazione

Al termine del laboratorio, ai docenti che avranno frequentato almeno il 70% delle ore previste sarà rilasciato un attestato di partecipazione con l'indicazione del titolo dell'attività e del numero di ore svolte (14).

Edizione n. 01/03 – AI BEGINNER PER LA DIDATTICA I EDIZIONE
Esperto: Gaetano Affuso

Descrizione del laboratorio

Il laboratorio propone un primo approccio all'Intelligenza Artificiale attraverso un percorso **operativo, esperienziale e progressivo**, nel quale la comprensione dei concetti fondamentali è strettamente collegata alla loro sperimentazione.

I partecipanti saranno guidati a scoprire **come funziona l'IA generativa** attraverso semplici esperienze pratiche: dalla comprensione di concetti quali dati, modelli linguistici e token fino all'osservazione diretta di come un sistema interpreta le richieste, genera le risposte e può produrre errori.

Le attività permetteranno di sperimentare direttamente la costruzione e il miglioramento dei **prompt**, confrontando risultati diversi e individuando le strategie più efficaci per ottenere risposte utili.

Una parte centrale del laboratorio sarà dedicata alla **didattica**, con esercitazioni finalizzate alla creazione di materiali, attività, lezioni e percorsi didattici, utilizzando l'IA anche come strumento di supporto alla creatività, alla personalizzazione e alla valutazione.

Saranno inoltre proposte **situazioni concrete e casi d'uso** per comprendere i principali aspetti legati a privacy, GDPR, sicurezza, attendibilità delle informazioni, copyright e AI Act.

Il percorso prevede una progressiva autonomia dei partecipanti e si conclude con la **realizzazione di un prodotto didattico concreto**, sviluppato attraverso le tecniche e gli strumenti sperimentati nel corso delle attività.

Programma

- **scoprire come funziona l'IA:** IA generativa, dati, modelli linguistici e token attraverso semplici esperimenti;
- **sperimentare l'IA generativa:** utilizzo guidato degli strumenti, osservazione dei risultati e individuazione di potenzialità e limiti;
- **imparare a costruire i prompt:** esercitazioni progressive, confronto tra richieste diverse e miglioramento degli output;
- **sperimentare l'IA per la creatività:** produzione e trasformazione di testi, immagini e materiali didattici;
- **costruire attività e percorsi didattici:** progettazione di lezioni, unità di apprendimento e percorsi attraverso l'uso dell'IA;
- **personalizzare e valutare:** adattamento di contenuti e attività, produzione di esercizi e strumenti di supporto alla valutazione;
- **sperimentare un uso consapevole dell'IA:** privacy, GDPR, sicurezza, attendibilità delle informazioni, copyright e AI Act attraverso esempi e casi concreti;
- **realizzare un prodotto didattico:** sviluppo e revisione di un'attività o di un percorso didattico da utilizzare nella propria pratica professionale.

Edizione n. 02/01– AI BEGINNER PER LA DIDATTICA II EDIZIONE
Esperto: Bianca Vitale

Descrizione del laboratorio

Focus: Apprendimento delle tecniche di *Prompt Engineering*, co-progettazione di lezioni/UdA ed integrazione con Google Workspace e Canva.

Programma Operativo (4 incontri da 3h + 1 da 2h)

Giorno 1 (3 ore) — Introduzione all'IA Generativa e Prompting Didattico

- **Ora 1:** Accoglienza, analisi dei bisogni e panoramica sulle potenzialità dell'IA nella scuola.
- **Ora 2:** I principi del *Prompt Engineering*: struttura del prompt (ruolo, contesto, obiettivo, formato e vincoli).
- **Ora 3:** Prima esercitazione guidata: creazione e raffinamento dei prompt per la generazione di contenuti disciplinari.

Giorno 2 (3 ore) — Progettazione di Lezioni e Unità di Apprendimento (UdA)

- **Ora 1:** Utilizzo di **Gemini** per la pianificazione di percorsi didattici e lezioni strutturate.
- **Ora 2:** Sviluppo di Unità di Apprendimento (UdA) disciplinari ed interdisciplinari assistite dall'IA.
- **Ora 3:** Laboratorio pratico: redazione autonoma o a piccoli gruppi di una UdA completa.

Giorno 3 (3 ore) — Integrazione con l'Ecosistema Google Workspace

- **Ora 1:** Integrazione dei testi generati dall'IA in **Google Docs** e organizzazione dei flussi su **Drive**.
- **Ora 2:** Generazione di scalette didattiche e contenuti per presentazioni su **Google Slides**.
- **Ora 3:** Esercitazione pratica di impaginazione e strutturazione dei materiali per gli studenti.

Giorno 4 (3 ore) — Comunicazione Visiva e Risorse Grafiche con Canva

- **Ora 1:** Introduzione a **Canva** integrato con gli strumenti di IA generativa visiva.
- **Ora 2:** Creazione di mappe concettuali, infografiche e schede didattiche visive per la classe.
- **Ora 3:** Adattamento e personalizzazione dei materiali grafici in base al target di studenti.

Giorno 5 (2 ore) — Restituzione, Peer Review e Feedback

- **Ora 1:** Presentazione e condivisione degli artefatti didattici creati dai partecipanti.
- **Ora 2:** Discussione di gruppo, *peer review* guidata dalla formatrice e conclusioni del Modulo 1.1.

Edizione n. 02/02 – AI BEGINNER PER LA DIDATTICA II EDIZIONE
Esperto: Gaetano Affuso

Descrizione del laboratorio

Il laboratorio propone un approccio pratico all'Intelligenza Artificiale applicata alla **didattica orientativa** e all'uso consapevole dei dati e delle informazioni.

Attraverso attività ed esercitazioni, i docenti sperimenteranno come utilizzare l'IA per ricercare, organizzare e rielaborare informazioni, leggere semplici dati, costruire attività didattiche e orientative e supportare gli studenti nei processi di analisi e di scelta.

Particolare attenzione sarà dedicata alla **valutazione delle notizie e delle informazioni online**, alla verifica delle fonti, al confronto tra contenuti diversi e al riconoscimento di informazioni inaccurate, manipolate o generate dall'Intelligenza Artificiale.

Il laboratorio mira a fornire ai docenti strumenti concreti per sviluppare negli studenti **pensiero critico, capacità di analisi e autonomia**, favorendo un rapporto consapevole con l'IA, i dati e le informazioni che incontrano quotidianamente.
Programma

- **IA e didattica orientativa:** utilizzo dell'Intelligenza Artificiale per progettare attività di orientamento e accompagnare gli studenti nella conoscenza di interessi, competenze e opportunità;
- **ricercare e organizzare informazioni:** attività pratiche per utilizzare l'IA nella ricerca, selezione, sintesi e rielaborazione delle informazioni;
- **dati e informazioni:** semplici attività di lettura, organizzazione e interpretazione dei dati attraverso strumenti di IA;
- **valutare le notizie online:** riconoscere informazioni attendibili e non attendibili, confrontare fonti e verificare i contenuti;
- **IA e pensiero critico:** individuare errori, distorsioni e contenuti generati dall'IA, sviluppando strategie di verifica;
- **IA per la didattica:** progettazione di attività, materiali ed esercitazioni orientate allo sviluppo dell'autonomia e della capacità di scelta;
- **uso consapevole dell'IA:** riflettere sulle potenzialità e sui limiti degli strumenti e sul loro utilizzo responsabile nel lavoro scolastico;
- **attività conclusiva:** progettazione di un'attività di didattica orientativa basata sull'uso consapevole di dati, informazioni e strumenti di Intelligenza Artificiale.

Edizione n. 02/03 – AI BEGINNER PER LA DIDATTICA II EDIZIONE
Esperto Gaetano Affuso

Descrizione del laboratorio

Il laboratorio propone un primo approccio all'Intelligenza Artificiale attraverso un percorso **operativo, esperienziale e progressivo**, nel quale la comprensione dei concetti fondamentali è strettamente collegata alla loro sperimentazione.

I partecipanti saranno guidati a scoprire **come funziona l'IA generativa** attraverso semplici esperienze pratiche: dalla comprensione di concetti quali dati, modelli linguistici e token fino all'osservazione diretta di come un sistema interpreta le richieste, genera le risposte e può produrre errori.

Le attività permetteranno di sperimentare direttamente la costruzione e il miglioramento dei **prompt**, confrontando risultati diversi e individuando le strategie più efficaci per ottenere risposte utili.

Una parte centrale del laboratorio sarà dedicata alla **didattica**, con esercitazioni finalizzate alla creazione di materiali, attività, lezioni e percorsi didattici, utilizzando l'IA anche come strumento di supporto alla creatività, alla personalizzazione e alla valutazione.

Saranno inoltre proposte **situazioni concrete e casi d'uso** per comprendere i principali aspetti legati a privacy, GDPR, sicurezza, attendibilità delle informazioni, copyright e AI Act.

Il percorso prevede una progressiva autonomia dei partecipanti e si conclude con la **realizzazione di un prodotto didattico concreto**, sviluppato attraverso le tecniche e gli strumenti sperimentati nel corso delle attività.

Programma

- **scoprire come funziona l'IA:** IA generativa, dati, modelli linguistici e token attraverso semplici esperimenti;
- **sperimentare l'IA generativa:** utilizzo guidato degli strumenti, osservazione dei risultati e individuazione di potenzialità e limiti;
- **imparare a costruire i prompt:** esercitazioni progressive, confronto tra richieste diverse e miglioramento degli output;
- **sperimentare l'IA per la creatività:** produzione e trasformazione di testi, immagini e materiali didattici;
- **costruire attività e percorsi didattici:** progettazione di lezioni, unità di apprendimento e percorsi attraverso l'uso dell'IA;
- **personalizzare e valutare:** adattamento di contenuti e attività, produzione di esercizi e strumenti di supporto alla valutazione;
- **sperimentare un uso consapevole dell'IA:** privacy, GDPR, sicurezza, attendibilità delle informazioni, copyright e AI Act attraverso esempi e casi concreti;
- **realizzare un prodotto didattico:** sviluppo e revisione di un'attività o di un percorso didattico da utilizzare nella propria pratica professionale.

Edizione n. 03/01 – AI AVANZATO PER LA DIDATTICA

Esperto: Diana Dragoni

Descrizione del laboratorio

Il percorso, dal titolo *La curatela umana*: laboratorio esperienziale di metodologie attive e intelligenza artificiale nella didattica delle discipline umanistiche, intende integrare i modelli

di intelligenza artificiale generativa nell'insegnamento delle discipline umanistiche, superando la fruizione passiva della tecnologia per valorizzare il ruolo dello studente come curatore critico. Coniugando l'analisi letteraria con le metodologie della didattica attiva (mappatura della narrazione, analisi controfattuale, laboratorio di lettura e scrittura), il corso si configura come un momento per trasformare i testi della letteratura in occasioni d'indagine critica e verifica dell'algoritmo.

Al fine di garantire una ricaduta operativa e personalizzata sulle singole programmazioni, gli incontri proporranno un'esercitazione guidata per la co-progettazione di materiali didattici; si raccomanda pertanto ai partecipanti di disporre di manuali scolastici (in formato cartaceo o digitale) in adozione nei propri istituti, sui quali potranno essere modellate le simulazioni d'aula. La struttura dell'attività consentirà, infatti, a ciascun docente di applicare le metodologie apprese ai testi disciplinari liberamente scelti per la propria programmazione. I partecipanti apprenderanno a configurare assistenti virtuali disciplinari, a strutturare attività per la classe, percorsi di ricerca bibliografica e a monitorare la trasparenza dei processi di scrittura degli studenti.

Programma:

- ermeneutica e tomografia testuale, mappatura digitale della narrazione (utilizzo dell'IA per smontare l'architettura persuasiva del testo letterario e far emergere i presupposti impliciti dell'autore, coniugato con la ricostruzione di itinerari letterari);
- analisi contrastiva tra traduzioni e critica letteraria (confronto guidato dall'IA tra diverse versioni d'autore di uno stesso testo per allenare il pensiero critico e far emergere la non-meccanicità della traduzione, i bias culturali e le variazioni stilistiche nel tempo);
- approccio controfattuale e ucronia didattica (esplorazione della categoria della "potenzialità non attualizzata" attraverso la generazione di scenari a partire da un punto di divergenza ancorato alle fonti);
- laboratori di lettura, percorsi e storie attraverso la biblioteca digitale (trasformazione delle risorse MLOL in ambienti di ricerca attiva in cui l'IA supporta gli studenti nella curatela di liste tematiche, nella costruzione di bibliografie aumentate e nella creazione di percorsi narrativi interdisciplinari);
- laboratorio di scrittura, agente socratico e co-progettazione didattica (integrazione delle fasi del Writing and Reading Workshop (WRW) con assistenti virtuali configurati come editor).

Edizione n. 03/02 – AI AVANZATO PER LA DIDATTICA

Esperto: Gaetano Affuso

Descrizione del laboratorio

Il laboratorio propone un percorso **operativo, esperienziale e avanzato** sull'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nella didattica, finalizzato a sviluppare una maggiore autonomia nella progettazione, nella sperimentazione e nell'integrazione degli strumenti di IA nella pratica professionale.

I partecipanti saranno guidati ad approfondire **il funzionamento e le potenzialità dell'IA generativa**, sperimentando modalità avanzate di interazione, gestione del contesto, costruzione dei prompt e verifica degli output, attraverso attività pratiche e situazioni didattiche concrete.

Una parte centrale del laboratorio sarà dedicata alla **progettazione didattica avanzata**, con attività finalizzate alla costruzione di percorsi articolati, interdisciplinari e personalizzati, alla produzione di materiali multimodali e all'utilizzo dell'IA come supporto alla creatività, alla valutazione e alla personalizzazione dell'apprendimento.

Particolare attenzione sarà dedicata alla **creazione e configurazione di Gem, assistenti personalizzati e agenti didattici**, sperimentandone le possibilità come strumenti di supporto alla progettazione e al lavoro del docente.

Le attività comprenderanno inoltre la **verifica critica degli output**, il confronto tra strumenti diversi, la valutazione delle informazioni e delle fonti e l'individuazione di errori, bias e contenuti non attendibili.

Il percorso prevede una progressiva autonomia dei partecipanti e si conclude con la **realizzazione di una soluzione didattica avanzata**, sviluppata integrando gli strumenti e le metodologie sperimentate durante il laboratorio.

Programma

- **approfondire come funziona l'IA:** modelli linguistici, token, contesto, previsione, limiti e modalità di generazione degli output attraverso esperienze pratiche;
- **utilizzare l'IA generativa in modo avanzato:** sperimentazione di diversi strumenti, confronto degli output e individuazione delle strategie più efficaci;
- **sperimentare il prompt engineering:** costruzione di prompt strutturati, gestione del contesto, iterazione, verifica e miglioramento dei risultati;
- **utilizzare l'IA multimodale:** produzione e trasformazione di testi, immagini, audio, video e altri materiali per la didattica;
- **progettare attività e percorsi didattici avanzati:** costruzione di unità di apprendimento, percorsi interdisciplinari e attività personalizzate;
- **creare Gem, assistenti e agenti didattici:** progettazione, configurazione e sperimentazione di strumenti personalizzati per specifiche esigenze didattiche;
- **utilizzare l'IA per personalizzazione e valutazione:** adattamento dei percorsi, analisi dei risultati, produzione di feedback e supporto ai processi valutativi;
- **verificare e valutare gli output:** controllo delle informazioni, verifica delle fonti, individuazione di errori, bias e contenuti non attendibili;
- **integrare più strumenti di IA:** costruzione di sequenze di lavoro e workflow per la progettazione, produzione, revisione e valutazione;
- **realizzare una soluzione didattica avanzata:** sviluppo e revisione di un percorso o prodotto didattico integrato con strumenti di IA, Gem e/o agenti didattici.

Edizione n. 03/03 – AI AVANZATO PER LA DIDATTICA
Esperto: Bianca Vitale

Descrizione del laboratorio

Laboratorio incentrato su un approccio pratico *learning by doing*, interamente orientato alla creazione guidata di materiali utilizzabili subito in classe senza sovraccarichi teorici.

Programma Operativo (4 incontri da 3h + 1 da 2h)

Giorno 1 (3 ore) — Pratica Guidata con Gemini per Lezioni e UdA

- **Ora 1:** Ripasso pratico delle funzioni base di Gemini e impostazione di prompt semplici per la didattica quotidiana.
- **Ora 2:** Creazione guidata di una lezione o Unità di Apprendimento (UdA) disciplinare su un argomento scelto dai docenti.
- **Ora 3:** Adattamento e rifinitura del percorso didattico con l'affiancamento della

formatrice.

Giorno 2 (3 ore) — Materiali Visivi, Testi e Inclusione con Canva

- **Ora 1:** Creazione di schede didattiche, presentazioni e mappe visive semplici tramite Canva.
- **Ora 2:** Personalizzazione dei materiali per studenti con diversi bisogni educativi (BES/DSA).
- **Ora 3:** Laboratorio pratico per l'adattamento dei materiali ai contesti di classe reali.

Giorno 3 (3 ore) — Esercizi, Verifiche e Rubriche di Valutazione

- **Ora 1:** Generazione di domande aperte, quiz a risposta multipla ed esercitazioni pratiche.
- **Ora 2:** Costruzione di rubriche e griglie di valutazione semplici per la correzione dei lavori degli studenti.
- **Ora 3:** Assemblaggio del pacchetto di verifica completo (test + rubrica) per la

propria materia

Giorno 4 (3 ore) — Esplorazione Facilitata di Piattaforme per la Didattica

- **Ora 1:** Prova guidata di strumenti pensati per la scuola come MagicSchool AI, Teachy e Brisk.
- **Ora 2:** Confronto pratico con ChatGPT, Claude e Perplexity per la ricerca e la sintesi di contenuti.
- **Ora 3:** Selezione autonoma dei tool più adatti alle proprie esigenze d'insegnamento.

Giorno 5 (2 ore) — Condivisione, Peer Tutoring e Uso Responsabile

● **Ora 1:** Presentazione informale e condivisione dei materiali didattici realizzati dai partecipanti.
● **Ora 2:** *Tutoraggio tra pari*, confronto di buone pratiche e breve sintesi sui principi di privacy e rispetto del GDPR/AI Act.

Edizione n. 04/01 – AI E DIDATTICA INCLUSIVA EDIZIONE 1
Esperto: Fiorentino Maria Ausilia

Edizione n. 04/02 – AI E DIDATTICA INCLUSIVA EDIZIONE 2
Esperto: Fiorentino Maria Ausilia

Edizione n. 04/03 – AI E DIDATTICA INCLUSIVA EDIZIONE 3
Esperto: Fiorentino Maria Ausilia

Dati generali

Titolo	Laboratorio sul campo Edizione n. 04/03 AI e Didattica inclusiva
Tipologia	Laboratorio sul campo – prosecuzione operativa del percorso formativo "AI e Didattica inclusiva"
Riferimento normativo	DM 219 – Formazione docenti sull'intelligenza artificiale
Scuola/Istituzione ospitante	Liceo Statale "Sesto Properzio" – Assisi (PG)
Formatrice	Prof.ssa Maria Ausilia Fiorentino
Destinatari	Docenti interni ed esterni, di ogni ordine e grado, interessati alla sperimentazione operativa dell'intelligenza artificiale nella didattica inclusiva
Durata complessiva	14 ore
Modalità	In presenza – attività laboratoriale e operativa
Certificazione	Attestato di partecipazione con indicazione delle ore svolte

Descrizione e collegamento con il percorso di partenza

Il laboratorio sul campo si configura come naturale prolungamento operativo del percorso formativo "AI e Didattica inclusiva", del quale riprende l'impianto pedagogico (principi dell'Universal Design for Learning e scienza dell'apprendimento) e gli strumenti digitali già presentati e sperimentati in aula, in particolare Gemini e Gemini Notebook nell'ecosistema Google Workspace for Education.

A differenza del percorso formativo di base, il laboratorio non introduce nuovi contenuti teorici, ma è interamente dedicato alla sperimentazione operativa e diretta "sul campo" degli strumenti già conosciuti,

applicati alla progettazione didattica reale dei docenti partecipanti, nelle proprie discipline e nelle proprie classi. Il laboratorio amplia inoltre il panorama operativo con la sperimentazione di ulteriori piattaforme di intelligenza artificiale per la didattica, quali Teachy, MagicSchool AI, Canva e Brisk, tra le altre.

Finalità

Consolidare, attraverso la pratica diretta e guidata, le competenze acquisite nel percorso “AI e Didattica inclusiva”, favorendo il passaggio dalla conoscenza teorico-esemplificativa degli strumenti di intelligenza artificiale alla loro applicazione concreta e sistematica nella progettazione di materiali e percorsi didattici inclusivi.

Obiettivi

- Sperimentare in autonomia, con il supporto della formatrice, l'uso di Gemini e Gemini Notebook per la progettazione di materiali didattici inclusivi legati alla propria disciplina
- Esplorare e sperimentare ulteriori piattaforme di intelligenza artificiale per la didattica (Teachy, MagicSchool AI, Canva, Brisk, ecc.), confrontandone le potenzialità applicative
- Applicare i principi dell'UDL e i criteri di gestione del carico cognitivo alla produzione di materiali reali (sintesi, verifiche, mappe, contenuti multimodali)
- Consolidare l'uso del prompt engineering per ottenere output didattici sempre più mirati e differenziati • Produrre artefatti didattici pronti all'uso, spendibili immediatamente nella propria attività d'aula • Favorire il confronto, il tutoraggio tra pari e la condivisione di buone pratiche tra i docenti partecipanti

Metodologia

Il laboratorio adotta una metodologia interamente operativa e laboratoriale, di tipo learning by doing: i docenti lavorano individualmente o in piccoli gruppi disciplinari alla costruzione di materiali e percorsi didattici reali, con il supporto costante della formatrice in qualità di tutor. Sono previsti momenti di lavoro guidato, produzione autonoma, confronto tra pari e restituzione condivisa degli artefatti realizzati, in una logica di sperimentazione sul campo e messa a sistema di quanto appreso nel percorso propedeutico.

Piattaforme e strumenti sperimentati

Il laboratorio prevede la sperimentazione operativa di strumenti già noti e di ulteriori piattaforme di intelligenza artificiale applicate alla didattica:

- Gemini e Gemini Notebook (ecosistema Google Workspace for Education)
- Teachy
- MagicSchool AI
- Canva
- Brisk

• altre piattaforme di IA per la didattica, individuate in base agli interessi e ai bisogni emersi tra i partecipanti

Prodotti attesi

Al termine del laboratorio ciascun docente (o gruppo di lavoro) disporrà di materiali didattici concreti e immediatamente utilizzabili, prodotti con il supporto dell'intelligenza artificiale e coerenti con i principi della didattica inclusiva: es. verifiche e materiali differenziati, sintesi e mappe concettuali, contenuti multimodali, percorsi didattici progettati secondo i criteri dell'UDL.

Certificazione

Al termine del laboratorio, ai docenti che avranno frequentato almeno il 70% delle ore previste sarà rilasciato un attestato di partecipazione con l'indicazione del titolo dell'attività e del numero di ore svolte (14).

Edizione n. 05/01 – AI: ETICA, SICUREZZA E GOVERNANCE NORMATIVA
Esperto: Stefania Donati

Edizione n. 05/02 – AI: ETICA, SICUREZZA E GOVERNANCE NORMATIVA
Esperto: Stefania Donati

Edizione n. 05/03 – AI: ETICA, SICUREZZA E GOVERNANCE NORMATIVA
Esperto: Stefania Donati

Descrizione del laboratorio

Organizzazione: simulazioni/esercitazioni pratiche + condivisione e scambio di buone pratiche + analisi e discussione di casi + inquadramento teorico normativo.

Obiettivi: acquisizione di competenze operative e metodologiche abbinate e potenziate da strumenti IA (es. Gemini, NotebookLM), all'interno del quadro normativo europeo e nazionale, volte a promuovere un uso dell'IA etico, consapevole e responsabile.

Il laboratorio si propone di sensibilizzare e formare sull'impatto che l'IA ha sulla professione docente e sullo status giuridico del docente, con un focus particolare sulle implicazioni etiche e deontologiche e sui profili di responsabilità collegati.

Si configura, inoltre, come uno spazio anche di scambio, confronto e riflessione condivisa sulla pratica professionale quotidiana del docente.

Rispetto al percorso formativo che l'ha preceduto, qui tendenzialmente invertiamo l'approccio: la pratica didattica è al centro, e la teoria normativa interviene come "filtro di sicurezza" e "bussola etica". Ogni incontro sarà diviso in due parti: la prima dedicata a esercitazioni e sperimentazioni guidate utilizzando strumenti di IA (nello specifico Gemini e NotebookLM) nonché alla riflessione e al confronto sulle esperienze didattiche concrete dei docenti corsisti. La seconda dedicata all'inquadramento normativo. Le esigenze e la composizione dei gruppi di corsisti orienteranno l'impostazione concreta dei singoli incontri in maniera tale da garantire una fruizione il più possibile

funzionale e significativa della formazione.

Programma:

Incontro 1: Prompting Avanzato, Setup Normativo d'Aula e Protezione dei Dati Personali (4 ore)
Focus: Imparare a usare l' IA a scuola prevenendo la fuga di dati e configurando un ambiente protetto. **PARTE PRIMA: MODULO OPERATIVO - LABORATORIALE (2,5 ore)**
Simulazioni, esercitazioni guidate e dibattito aperto con i partecipanti, emersione di esperienze e criticità vissute, discussione su scenari reali.
PARTE SECONDA: QUADRO TEORICO E NORMATIVA (1,5 ore)
La professione docente tra obbligo di trasparenza e protezione dei dati personali: opportunità e rischi connessi all'uso dei sistemi di IA.
Regolamento UE 2016/679 (GDPR General Data Protection Regulation)
D.Lgs. 196/2003 (Codice privacy) e ss.mm.ii.
VADEMECUM La scuola a prova di privacy – Garante Privacy 2025

Incontro 2: Didattica Inclusiva, Rilevamento dei Bias e Divieti dell'AI Act (4 ore)
Focus: Progettare per l'inclusività (BES/DSA) identificando i pregiudizi algoritmici e rispettando i divieti europei.
PARTE PRIMA: MODULO OPERATIVO - LABORATORIALE (2 ore)
Simulazioni, esercitazioni guidate e dibattito aperto con i partecipanti, emersione di esperienze e criticità vissute, discussione su scenari reali.
PARTE SECONDA: QUADRO TEORICO E NORMATIVA (2 ore)
Il quadro normativo europeo:
Regolamento UE 2024/1689 (AI ACT)
Linee Guida etiche per l'uso dell'intelligenza artificiale (IA) e dei dati nell'insegnamento e nell'apprendimento per gli educatori – ottobre 2022
Quadri europei delle competenze digitali: DigComp 2.2 , DigComp 3.0, DigCompEdu **Il quadro normativo italiano:**
Legge 132/2025 disposizioni e deleghe al Governo in materia di intelligenza artificiale Decreti attuativi legge 132/2025
Linee Guida MIM per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche 09.08.2025

Incontro 3: Valutazione Autentica, "Anti-Plagio" e il Principio Human-in-the-Loop (3 ore) ***Focus: Come integrare l'IA nella pratica didattica quotidiana senza sostituire il pensiero critico e preservando la centralità del docente.*****(3 ore)**
PARTE PRIMA: MODULO OPERATIVO - LABORATORIALE (2 ore)
Simulazioni, esercitazioni guidate e dibattito aperto con i partecipanti, emersione di esperienze e criticità vissute, discussione su scenari reali.
PARTE SECONDA: QUADRO TEORICO E NORMATIVA (1 ora)
Il principio giuridico ed etico dello Human-in-the-loop
Il Codice di comportamento dei dipendenti pubblici – D.P.R. n. 62/201.
Il Codice di comportamento dei dipendenti del MIM – D.M. n. 105/2022.

Incontro 4: Audit etico - normativo, Governance e Policy di istituto. Casisitica.
(3 ore) PARTE PRIMA: MODULO OPERATIVO - LABORATORIALE (1,5 ore)
Simulazioni, esercitazioni guidate e dibattito aperto con i partecipanti, emersione di esperienze e criticità vissute, discussione su scenari reali.
PARTE SECONDA: INQUADRAMENTO DELLA CASISTICA E SINTESI FINALE (1,5 ore) Analisi della giurisprudenza: Esame di sentenze e casi reali di responsabilità civile, penale e amministrativa del

personale docente e delle istituzioni scolastiche in tema di uso delle nuove tecnologie. Provvedimenti del Garante: Focus sui principali interventi e sanzioni del Garante per la Protezione dei Dati Personali in ambito scolastico.
Sintesi ed esiti del corso: Definizione condivisa delle linee guida per un uso etico, consapevole e responsabile dell'IA.

La Dirigente Scolastica
Francesca Alunni