

Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO "MATTEO MARIA BOIARDO"



via Corti 39 – 42019 Scandiano (R.E.) – tel. 0522/764351
reic855006@istruzione.it – reic855006@pec.istruzione.it
Sito Web: www.icboiardo.edu.it
Codice Fiscale 91161200356 – Codice mecc. REIC855006



All'Albo on line
All'Amministrazione Trasparenza
Al Sito Web

OGGETTO: Programma e argomenti del modulo formativo "L'Intelligenza Artificiale e il digitale nella didattica: utilizzo efficace degli strumenti digitali nella didattica" A VALERE SUL PROGETTO Fondi Strutturali Europei - Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027 - Priorità 01 - Scuola e competenze - Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) - Obiettivo Specifico ESO4.5, Azione ESO4.5.A2 - Sotto azione ESO4.5.A2.B - Interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito n. 38 del 6 marzo 2026 - Avviso 95165 del 24/04/2026 - Formazione docenti

Codice identificativo progetto: ESO4.5.A2.B-FSEPN-EM-2026-216

Titolo progetto: "Competenti per migliorare il sistema "

CUP: G64D26001310007

Importo autorizzato: € 20.819,00

"L'intelligenza artificiale e il digitale nella didattica:
utilizzo efficace degli strumenti digitali nella didattica"

Gli incontri sono programmati nelle giornate di Martedì, a partire dal 13/10/2026, dalle 16.30 alle 19.30.
Il calendario degli incontri può essere rivisto a patto che le variazioni siano compatibili con gli impegni scolastici di tutti i docenti e discenti.

PRIMO MODULO (9 ore)

"Ottimizzare le lezioni con Gemini e Google Workspace"

Si scoprirà come utilizzare Gemini per supportare la preparazione delle lezioni e si esploreranno le possibilità offerte dall'integrazione con Google Workspace per realizzare risorse didattiche.

Durata totale: 9 ore (3 lezioni da 3 ore)

Obiettivo del modulo: Fornire ai docenti un ripasso operativo delle funzionalità avanzate del pacchetto Google Workspace e mostrare come l'intelligenza artificiale generativa di Gemini possa velocizzare la gestione amministrativa, la comunicazione e la creazione dei materiali didattici.

Firmato digitalmente da Bertoldi Fabio

Lezione 1 - Gestione della comunicazione e organizzazione: Gmail, Contatti e Gemini - Ripasso avanzato di Gmail per docenti (organizzazione cartelle, gestione posta, ricerca documenti), Integrazione con Google Contatti e Calendar (creazione di gruppi di contatto/mailling list, calendar per la pianificazione automatica di meeting e colloqui), Gemini come assistente per la posta elettronica (usare Gemini per redigere bozze di e-mail formali).

Lezione 2 - Collaborazione, archiviazione e produttività: Drive, Documenti e Gemini - Ripasso di Google Drive e condivisione sicura (architettura delle cartelle di materia/classe, scorciatoie e gestione dello spazio, gestione dei permessi di condivisione, link temporanei e protezione dei dati personali, cronologia delle versioni dei file e ricerca avanzata per proprietario o tipo di file), Ripasso di Google Documenti per la didattica (layout e formattazione didattica: stili di testo, sommari automatici, inserimento di tabelle, note a piè di pagina e intestazioni, lavoro collaborativo, modalità suggerimento, commenti avanzati, ecc, creazione di schede didattiche su Google Documenti con il supporto di Gemini).

Lezione 3 - Raccolta dati, analisi e interattività: Moduli, Fogli, Presentazioni, Sites e Gemini - Google Moduli (creazione di quiz autovalutativi, impostazione di punteggi e feedback automatici, sezioni condizionali in base alla risposta), Google Fogli (ripasso delle funzioni base/intermedie per docenti), Google Presentazioni (strutturazione di lezioni visive, master slide, inserimento di elementi multimediali e pubblicazione sul web/condivisione, gestione del lavoro di gruppo degli studenti su una singola presentazione e condivisione su Classroom), Gemini per la progettazione integrata delle lezioni (usare Gemini per sintetizzare testi complessi in punti chiave da inserire nelle Presentazioni o per generare domande da importare in Google Moduli), creare un sito con Google Sites.

SECONDO MODULO (12 ore)

“Progettazione e creazione di risorse per la classe con l’Intelligenza Artificiale”

SECONDO MODULO (12 ore - 4 incontri da 3 ore ciascuno)

“Progettazione e creazione di risorse per la classe con l’Intelligenza Artificiale”

Il modulo propone un percorso laboratoriale finalizzato a sperimentare l’uso dell’Intelligenza Artificiale generativa nella progettazione didattica e nella creazione di materiali per la classe. Ogni incontro affiancherà un breve approfondimento teorico a una parte operativa, nella quale i docenti potranno lavorare su contenuti, attività e materiali realmente utilizzabili nella propria pratica professionale. Particolare attenzione sarà dedicata alla qualità dei prompt, alla coerenza tra obiettivi e risorse prodotte, alla verifica dei contenuti generati e al ruolo del docente come progettista, revisore e supervisore del processo.

1° Incontro – Progettare una lezione con l’AI

L’incontro introdurrà i principali meccanismi di funzionamento dell’Intelligenza Artificiale generativa, i suoi limiti, le possibili “allucinazioni” e la necessità di mantenere sempre un controllo umano sui contenuti prodotti. Verrà inoltre approfondito il tema del prompting didattico: come formulare richieste efficaci specificando contesto, destinatari, obiettivi, vincoli e formato dell’output.

Operativamente, i docenti sperimenteranno l’utilizzo di ChatGPT e Gemini per progettare una lezione a partire da un argomento disciplinare reale, definendo obiettivi di apprendimento, prerequisiti, tempi, attività, domande guida, modalità di coinvolgimento degli studenti e strategie di verifica finale. Si confronteranno

prompt generici e prompt più strutturati per osservare come cambia la qualità delle risposte e si arriverà alla costruzione di una lezione completa e pronta per essere sperimentata in classe.

2° Incontro – Creare materiali e risorse per la classe

L'approfondimento teorico sarà dedicato ai principi della progettazione dei materiali didattici, con particolare riferimento alla chiarezza delle consegne, alla selezione delle informazioni essenziali, al carico cognitivo e alla coerenza tra obiettivi di apprendimento, attività e risorse proposte agli studenti.

Dal punto di vista operativo, i docenti lavoreranno sulla trasformazione di un contenuto di partenza, ad esempio una pagina di manuale, un documento, un testo, una fonte o un proprio materiale, in differenti risorse didattiche: schede di lavoro, sintesi, glossari, esempi, esercizi, domande di comprensione, attività individuali e collaborative, materiali per il ripasso, exit ticket e presentazioni. Si esplorerà l'uso combinato di strumenti di AI generativa e Canva per passare dalla progettazione del contenuto alla realizzazione di materiali visivamente chiari e pronti per l'utilizzo in aula.

3° Incontro – Esercizi, verifiche e valutazione con l'AI

L'incontro approfondirà i principi della valutazione formativa e sommativa e il rapporto tra obiettivi di apprendimento, attività didattiche e prove di verifica. Sarà posta particolare attenzione alla costruzione di quesiti significativi, alla trasparenza dei criteri di valutazione e alla qualità delle rubriche.

Operativamente, i docenti utilizzeranno l'AI per costruire esercizi e verifiche di diversa tipologia e livello di difficoltà: domande aperte e chiuse, quesiti a scelta multipla, vero/falso, esercizi di completamento, associazioni, problemi, attività di produzione e compiti autentici. Sarà inoltre possibile produrre versioni parallele di una stessa prova, soluzioni commentate, griglie e rubriche di valutazione. L'AI verrà utilizzata anche in funzione di revisore, chiedendole di individuare ambiguità, domande troppo semplici o troppo complesse, ripetizioni, possibili suggerimenti involontari e incoerenze tra gli obiettivi dichiarati e ciò che effettivamente viene valutato.

4° Incontro – Dalla progettazione al pacchetto didattico completo

L'ultimo incontro sarà dedicato all'uso critico e consapevole dell'Intelligenza Artificiale nella pratica docente, con un approfondimento sulla verifica delle fonti, sull'affidabilità delle informazioni, sui bias, sulla responsabilità professionale del docente e sulla necessità di revisionare sempre i materiali generati automaticamente. Verrà inoltre introdotto il concetto di workflow: non più una singola richiesta all'AI, ma una sequenza di operazioni coordinate che parte dalle fonti e conduce al prodotto finale.

Operativamente, i partecipanti costruiranno un vero e proprio workflow didattico: a partire da uno o più materiali di riferimento analizzeranno i contenuti, individueranno gli obiettivi, progetteranno la lezione, produrranno materiali e attività, costruiranno una verifica, predisporranno soluzioni e criteri di valutazione e revisioneranno infine l'intero percorso. L'obiettivo conclusivo sarà la realizzazione di un piccolo pacchetto didattico completo, coerente e immediatamente utilizzabile in classe, mostrando come l'AI possa supportare tutte le fasi del lavoro senza sostituire il giudizio professionale del docente.

TERZO MODULO (9 ore - 3 incontri da 3 ore ciascuno)

“L'intelligenza artificiale per l'inclusione”

Il modulo esplora le potenzialità dell'Intelligenza Artificiale come supporto alla personalizzazione dell'apprendimento e alla costruzione di materiali didattici più accessibili, diversificati e coinvolgenti. Attraverso attività pratiche, i docenti esploreranno come trasformare uno stesso contenuto disciplinare in differenti formati, adattandolo ai diversi bisogni degli alunni.

1° Incontro – Dal testo al contenuto su misura

Si partirà da testi e pagine di libri per sperimentare, con Gemini, diverse forme di semplificazione e adattamento. Con Canva i contenuti verranno trasformati in flashcard e materiali visivi, facilitandone la comprensione e lo studio.

2° Incontro – Un contenuto, molteplici linguaggi

A partire da una stessa fonte si esplorerà come utilizzare Gemini Notebook per creare sintesi, mappe, quiz e podcast. I docenti potranno inoltre trasformare i contenuti in giochi didattici utilizzando Canvas, lo strumento di Gemini per la creazione e l'elaborazione di contenuti interattivi, favorendo così partecipazione, motivazione e consolidamento degli apprendimenti.

3° Incontro – Dalle idee alle storie: imparare attraverso immagini e video

L'ultimo incontro sarà dedicato alla trasformazione dei contenuti in esperienze narrative e audiovisive accessibili e coinvolgenti. Con Gemini Storybook si esplorerà la creazione di storie illustrate a partire da argomenti disciplinari, mentre Canva, Animated Drawings e Google Flow permetteranno di esplorare la realizzazione di brevi video e animazioni.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott. Ing. Fabio Bertoldi

*Il documento è firmato digitalmente ai sensi del
D.Lgs. 82/2005 s.m.i. e norme collegate e sostituisce il
documento cartaceo e la firma autografa*