



TITOLO	Intelligenza artificiale e progettazione educativa nella scuola dell'infanzia
TIPOLOGIA PERCORSO	Tip. B Laboratori sul campo con l'utilizzo di dispositivi e applicazioni di intelligenza artificiale <i>In presenza</i>
TARGET	Docenti della Scuola dell'Infanzia
PANORAMICA	Il percorso si sviluppa su un doppio binario: ● Il lavoro di "back-office": l'Intelligenza Artificiale verrà utilizzata come strumento di supporto alla progettazione didattica. L'IA fungerà da assistente per ideare le attività, creare narrazioni su misura, personalizzare i materiali visivi e favorire l'inclusione di tutti gli alunni, agendo sempre nel pieno rispetto del GDPR e della tutela dei minori. ● La didattica in sezione: Il corso fornirà alle docenti un repertorio pratico di attività da proporre direttamente in classe ai bambini, in stretta connessione con i Campi di Esperienza. Le insegnanti sperimenteranno in prima persona come avvicinare i più piccoli al pensiero computazionale in modo analogico e cooperativo (attività unplugged e tinkering). Verranno fornite metodologie per partire sempre dall'esperienza fisica e dal corpo in movimento, per arrivare solo in un secondo momento all'utilizzo guidato di piccoli robot educativi tangibili in legno o plastica (es. Bee-Bot, Cubetto, se disponibili nell'istituto).
ESEMPI PRATICI	Esempio 1: l'IA per lo storytelling, l'Inclusione e la comunità di pratiche (lavoro di "Back-office") <i>Campo di Esperienza di riferimento: I discorsi e le parole / Il sé e l'altro</i> I docenti sperimenteranno l'uso di IA generative (Gemini e NotebookLM) per la micro-progettazione delle attività





quotidiane. Impareranno a strutturare prompt efficaci per generare storie sociali inedite, adattare testi per alunni con bisogni educativi speciali e creare flashcards sensoriali. L'elemento focale del laboratorio sarà la collaborazione tra pari: le insegnanti impareranno a utilizzare strumenti come NotebookLM o ambienti cloud (Drive) per costruire insieme una repository digitale d'istituto. All'interno di questo archivio verranno catalogati e condivisi i prompt, i materiali generati e le griglie osservative. Questo permetterà di creare una "banca delle risorse" immediatamente fruibile da tutte le colleghe dell'infanzia, fungendo anche da prezioso strumento di accoglienza e supporto per i docenti neo-assunti o con incarico annuale.

Esempio 2: Puzzle Solving e Tinkering (Coding Unplugged)

Campo di Esperienza di riferimento: Immagini, suoni, colori / Il sé e l'altro / La conoscenza del mondo

Le insegnanti simuleranno la progettazione e la gestione di un'attività cooperativa basata su materiali poveri (carta e colori). Sperimenteranno come tracciare griglie su fogli da disegno, far creare uno scenario, ritagliare le tessere e scambiarle tra i gruppi. Impareranno a condurre un *circle time* conclusivo per guidare i bambini a riflettere su come un problema complesso possa essere risolto scomponendolo in passaggi più semplici.

Esempio 3: Dal corpo al robot tangibile

Campo di Esperienza di riferimento: Immagini, suoni, colori / Il sé e l'altro / I discorsi e le parole

Le insegnanti proveranno fisicamente le attività di coding su un grande reticolo a pavimento, alternandosi nei ruoli di "programmatore" e "robot umano" tramite l'uso di carte direzionali. Impareranno poi a trasferire questa logica sequenziale su piccoli robot educativi





	tangibili in legno o plastica (come Cubetto o Bee-Bot, se disponibili nell'istituto). Acquisiranno le competenze pedagogiche per gestire l'errore del bambino non come un fallimento, ma come una preziosa occasione di apprendimento per prove ed errori (autocorrezione logica e collettiva).
OBIETTIVI	
DURATA	10 ore

[Per ulteriori informazioni giorgia@esemmemultimedia.it](mailto:giorgia@esemmemultimedia.it)

