



TITOLO	L'IA umanistica: interviste storiche, scrittura creativa e cittadinanza digitale
TIPOLOGIA PERCORSO	☐ Tip. A Percorsi di formazione e approfondimento in presenza online ibrida rivolti al personale scolastico (docenti, personale educativo, personale ATA, direttori dei servizi generali e amministrativi, dirigenti scolastici) ☒ Tip. B Laboratori sul campo con l'utilizzo di dispositivi e applicazioni di intelligenza artificiale in presenza rivolti a docenti con il coinvolgimento degli studenti
TARGET	Docenti di Italiano, Storia, Geografia ed Educazione Civica delle classi 4 ^a e 5 ^a Primaria e della Scuola Secondaria di I grado
PANORAMICA	Il percorso accompagna i docenti nell'esplorazione delle potenzialità dell'Intelligenza Artificiale generativa per le discipline umanistiche. In linea con le direttive ministeriali, la Storia non viene affrontata come mero nozionismo, ma come "narrazione" per sviluppare il senso critico, mentre la Scrittura viene valorizzata come strumento di strutturazione del pensiero. L'IA (come Gemini o NotebookLM) viene impiegata per immergere gli studenti nel passato, allenare il prompt design (l'arte di fare domande) e sviluppare una solida cittadinanza digitale attraverso il fact-checking (verifica delle fonti), mantenendo sempre la supervisione umana





	(human-in-the-loop) al centro del processo di apprendimento.
ESEMPI PRATICI Descrivere due esempi di attività laboratoriali.	ESEMPIO 1 — Interviste impossibili e pagine dal passato Le docenti e i docenti progettano attività di scrittura storica e narrativa utilizzando Gemini per simulare dialoghi con personaggi del passato o per ricostruire punti di vista storicamente plausibili. Attraverso la metodologia delle "interviste impossibili", gli studenti elaborano domande rivolte a figure storiche, analizzano le risposte generate dall'IA e le confrontano con fonti documentali e storiografiche. Parallelamente, sperimentano attività di scrittura in prima persona, producendo diari, lettere e racconti ambientati in differenti contesti storici. L'attività favorisce lo sviluppo delle competenze di comprensione del contesto storico, produzione scritta e analisi critica delle fonti. Il percorso si completa con l'utilizzo di Google Vids, lo strumento di creazione video potenziato dall'IA e sbloccato dalla versione Plus di Workspace: gli studenti, supportati dai docenti, trasformano i copioni delle interviste in veri e propri prodotti multimediali, generando avatar digitali e tracce audio vocali realistiche per dare vita e voce ai personaggi storici studiati. Output: Progettazione di un laboratorio interdisciplinare tra Storia e Italiano dedicato alla narrazione e all'interpretazione del passato.





	ESEMPIO 2 — Fake news, fonti e verifica delle informazioni Le docenti e i docenti sperimentano attività dedicate all'analisi critica delle informazioni e alla verifica delle fonti. Attraverso il confronto tra testi affidabili, contenuti manipolati e materiali generati dall'intelligenza artificiale, vengono progettate attività che guidano studenti e studentesse nell'individuazione di errori, omissioni, semplificazioni e informazioni non verificate. L'attività integra educazione civica, cittadinanza digitale e competenze di lettura critica, fornendo strumenti per affrontare il tema della disinformazione nell'ecosistema digitale contemporaneo. Output: Percorso di media literacy e fact-checking applicabile alle discipline umanistiche. ESEMPIO 3 — L'IA per il "Back-Office" e la didattica inclusiva rispondendo alle esigenze di gestione di classi eterogenee, l'IA viene utilizzata per semplificare brani letterari o storici complessi, adattandone il lessico per gli alunni con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) o svantaggio linguistico. Si sperimenta la generazione rapida di glossari, mappe concettuali di sintesi e tabelle comparative (es. Sparta vs Atene), facilitando il lavoro di preparazione del docente.
OBIETTIVI	DigCompEdu • Area 2 – Risorse digitali Selezionare, creare e adattare risorse





	digitali per l'insegnamento dell'arte e dell'immagine, utilizzando in modo consapevole strumenti basati sull'intelligenza artificiale. • Area 3 – Pratiche di insegnamento Progettare attività che sviluppino capacità di osservazione, interpretazione e analisi critica delle immagini. • Area 6 – Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti Promuovere competenze di alfabetizzazione visiva, media literacy e uso responsabile delle tecnologie digitali.
DURATA	10 ore

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

