



TITOLO	IA in classe: progettazione e metodologie per la didattica attiva
TIPOLOGIA PERCORSO	Tip. A
TARGET	Docenti della scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo grado
PANORAMICA	Il corso una modalità laboratoriale e cooperativa: ciascun modulo è strutturato come un'officina di co-progettazione finalizzata alla produzione autonoma di materiali didattici (UdA, attività e rubriche di valutazione).
ATTIVITÀ PRATICHE	Modulo 1 — Prompt Design: logica e sintassi nella formulazione dei quesiti Sperimentazione guidata nella strutturazione di prompt efficaci attraverso la modulazione di parametri quali registro linguistico, contesto d'uso e target di riferimento. L'attività non risponde a una logica meramente tecnica, ma promuove una riflessione formale sulla chiarezza espressiva e sulla riduzione dell'ambiguità del linguaggio naturale. Modulo 2 —Metodologie narrative: interviste impossibili e scrittura collaborativa Progettazione di attività di role-playing in cui l'IA simula l'interazione in prima persona con figure storiche o letterarie, adottando registri e stili coerenti con l'epoca di riferimento. Implementazione di protocolli di <i>debunking</i> didattico, finalizzati all'analisi critica degli output per l'individuazione di anacronismi, bias strutturali o





	semplificazioni storiche tramite il confronto rigoroso con le fonti manualistiche. Modulo 3 — Analisi delle fonti, contrasto alla disinformazione e debate etico Configurazione di compiti di realtà basati sulla metodologia dell'analisi comparativa: i docenti strutturano dossier documentali (testi, infografiche e tabelle comparative realizzate con NotebookLm) in cui informazioni verificate si alternano a elementi falsi o alterati generati dai modelli predittivi. Gli studenti, organizzati in gruppi di lavoro, applicano protocolli di fact-checking mediati dall'uso del libro di testo. Definizione del framework metodologico del Debate applicato alle implicazioni etiche dell'intelligenza artificiale, con focus specifico su impatto ambientale (consumo idrico ed energetico dei data center), privacy e bias algoritmici. Il formato viene modellato come strumento sussidiario per la valutazione autentica delle competenze argomentative.
OBIETTIVI	DigCompEdu • Area 2 (Risorse digitali): Selezionare, adattare e produrre materiali didattici con l'IA generativa, calibrati per disciplina e ordine di scuola. • Area 3 (Pratiche di insegnamento): Progettare attività in cui gli studenti usano l'IA in modo attivo, sotto la guida strategica del docente (<i>Human-in-the-loop</i>). • Area 5 (Valorizzazione degli studenti): Sviluppare autonomia e pensiero critico





	attraverso la verifica e la rielaborazione degli output dell'IA. DigComp 3.0 • Area 1 (Alfabetizzazione su dati e informazioni): Riconoscere i limiti e le allucinazioni dell'IA, verificare le fonti e consumare informazione in modo critico. • Area 4 (Sicurezza e benessere): Affrontare i nodi etici dell'IA (bias algoritmici, privacy) e l'impatto ambientale del digitale.
DURATA	8 o 10 ORE

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

