

ALLEGATO 1 - SCHEDA PROPOSTA LABORATORIALE per la pubblicazione su Scuola Futura

INTERVENTO: SNODI FORMATIVI PER LA TRANSIZIONE DIGITALE SULL'UTILIZZO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA SCUOLA.

ATTIVITÀ: laboratori formativi sul campo per docenti.

TITOLO EDIZIONE	Oltre le barriere: l'IA come alleata dell'inclusione
GRADO SCOLASTICO	☐ Infanzia ☐ Primaria ☐ Secondaria ☒ Tutti i gradi
FORMATORE	Marta Sartori
DESCRIZIONE	Il laboratorio, in linea con le indicazioni del DM 219 e con l'impostazione della piattaforma Scuola Futura, accompagna i docenti di Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado verso un uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale generativa, sia nella pratica quotidiana in classe sia nelle attività organizzative della scuola. Il taglio è volutamente operativo ("learning by doing"): si parte dalla scrittura di prompt efficaci con Google Gemini per adattare, semplificare e differenziare i materiali didattici, e si prosegue con NotebookLM per lavorare su fonti scelte dal docente, costruire sintesi accessibili e sostenere gli alunni con BES. Il percorso offre inoltre strumenti per alleggerire il lavoro documentale (rubriche di valutazione, verbali), mostra come realizzare piccole web-app e giochi didattici in HTML senza saper programmare e introduce Google Apps Script per automatizzare compiti all'interno di Google Workspace. Si tratta di un'esperienza formativa completa, accessibile anche a chi parte da zero, che offre una panoramica articolata delle potenzialità dell'Intelligenza Artificiale finalizzata a rendere più efficace il lavoro docente e a promuovere un'inclusione concreta e digitale, attenta ai diversi bisogni educativi e alle esigenze di apprendimento di ciascun alunno.
TIPOLOGIA	IN PRESENZA

Area DigCompEdu (Selezionare max 3) *

- ☐ Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- ☒ Risorse digitali
- ☒ Pratiche di insegnamento e apprendimento
- ☐ Valutazione dell'apprendimento
- ☐ Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- ☒ Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

LIVELLO DI INGRESSO (selezionare il livello a cui è rivolto il laboratorio)

- ☒ **A1** Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare
- ☒ **A2** Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base
- ☐ **B1** Sperimentatore/Intermedio/Conosce e utilizza in modo efficace e responsabile

- ☐ **B2** Esperto/Intermedio/Conosce e utilizza in modo organico e proattivo
- ☐ **C1** Leader/Avanzato/Conosce e utilizza ambienti e tecnologie complesse
- ☐ **C2** Pioniere/ Avanzato/ Rielabora e promuove

PROGRAMMA (*indicare obiettivi e attività previste*)

Obiettivi generali

- Comprendere i fondamenti dell'IA generativa e prendere confidenza con interfaccia e funzioni di Google Gemini e NotebookLM.
- Acquisire tecniche di prompting per la didattica: semplificare, differenziare e adattare i contenuti disciplinari.
- Realizzare materiali inclusivi e altamente accessibili per alunni con BES, DSA o disabilità.
- Rendere più snella la documentazione scolastica (verbali, griglie di osservazione, rubriche valutative).
- Creare risorse web interattive (microgiochi, quiz) facendo generare il codice HTML all'IA, senza competenze di programmazione.
- Automatizzare attività ripetitive con Google Apps Script.
- Sviluppare un uso critico e consapevole degli strumenti a favore dell'inclusione.

Competenze attese

- Scrivere prompt articolati e calati nel contesto per finalità didattiche ed educative.
- Riassumere e organizzare fonti complesse per ottenere materiali accessibili e supporti multimodali.
- Redigere e snellire la progettazione curricolare ed extracurricolare con l'aiuto di assistenti di IA.
- Inserire nei canali dell'istituto (Google Classroom, sito scolastico) risorse interattive HTML/JS generate in autonomia.
- Valutare le potenzialità degli strumenti analizzati, per scegliere quello più adatto al bisogno dello studente, verificando sempre le risposte e proteggendo la privacy.

Metodologia laboratoriale ed esperienziale

Il percorso si fonda sul laboratorio attivo e sul principio del "learning by doing". In ogni incontro una breve parte introduttiva presenta strumenti e quadri di riferimento; segue un ampio spazio di lavoro pratico, individuale e di gruppo, nel quale ciascun docente progetta materiali didattici reali, utilizzabili fin da subito con la propria classe. Vengono incoraggiati il confronto tra colleghi, lo scambio di buone pratiche e la lettura critica di ciò che le IA producono.

Motivazione delle aree DigCompEdu selezionate

- **Risorse digitali.** I docenti imparano a individuare, scegliere, rielaborare e produrre risorse digitali personalizzate, accessibili e inclusive grazie a Gemini e NotebookLM, curando la corretta gestione dei contenuti e la protezione di privacy e dati.
- **Pratiche di insegnamento e apprendimento.** Il laboratorio porta i linguaggi dell'IA dentro le strategie didattiche e nella progettazione (UDA, rubriche, griglie), favorendo metodologie attive, collaborative e trasversali (micro-giochi HTML, quiz) che si adattano ai tempi di apprendimento e ai bisogni educativi di ciascun alunno.
- **Competenze digitali degli studenti.** Attraverso attività interattive e risorse trasversali potenziate dall'IA, i docenti scoprono come guidare gli studenti a un uso critico, consapevole, creativo e sicuro delle tecnologie digitali e dell'IA generativa.

CALENDARIO E DURATA

DURATA: 10 ore

Data inizio: 04/11/2026

Data fine: 23/11/2026

Incontro	Data	Orario (da/a)	Argomento / Attività prevista
1	Mercoledì 4/11/2026	Durata: 3 ore 14:30 – 17:30	Introduzione all'IA generativa con Gemini Principi di funzionamento dell'IA generativa e le tecniche di formulazione dei prompt, con particolare riferimento alle applicazioni in ambito scolastico. Saranno esplorate le potenzialità di Google Gemini a supporto della progettazione didattica, della personalizzazione dei materiali, della predisposizione di strumenti di osservazione e valutazione e della semplificazione delle attività di documentazione, con l'obiettivo di migliorare l'efficacia e l'efficienza del lavoro docente.
2	Martedì 10/11/2026	Durata: 3 ore 14:30 – 17:30	Progettare, differenziare e valutare con l'IA Potenzialità dell'Intelligenza Artificiale nella progettazione di attività didattiche personalizzate e inclusive, con particolare attenzione agli alunni con BES. Attraverso esercitazioni pratiche e lavori di gruppo, i partecipanti sperimenteranno strategie per differenziare i materiali e predisporre strumenti di valutazione delle competenze. Il confronto tra colleghi e l'attività di <i>peer review</i> favoriranno la condivisione delle esperienze, l'analisi critica dei materiali prodotti e la riflessione sulla loro efficacia didattica.
3	Mercoledì 18/11/2026	Durata: 2 ore 14:30 – 16:30	NotebookLM per lavorare sulle fonti e per la creazione di materiale per l'inclusione Funzionalità di NotebookLM per la gestione e la rielaborazione di fonti didattiche personali, come documenti e capitoli di libri. Saranno esplorate modalità per individuare i concetti chiave, elaborare sintesi accessibili, creare mappe concettuali e formulare domande di comprensione a diversi livelli di difficoltà. Particolare attenzione sarà dedicata alla personalizzazione dei materiali per favorire l'inclusione di tutti gli alunni con BES.
4	Lunedì 23/11/2026	Durata: 2 ore	Creazione di micro-giochi didattici e automazione con l'Intelligenza Artificiale Ulteriori potenzialità di Google Gemini nella

Incontro	Data	Orario (da/a)	Argomento / Attività prevista
		15:00 – 17:00	creazione di risorse digitali interattive a supporto della didattica. Attraverso attività guidate, i partecipanti sperimenteranno la generazione di codice per realizzare quiz interattivi, giochi di memory e flashcard digitali, utilizzabili direttamente nel browser senza la necessità di possedere competenze di programmazione. Sarà inoltre introdotto Google Apps Script, per comprendere come l'IA possa supportare la creazione di semplici script e l'automazione di alcune attività didattiche, favorendo il coinvolgimento degli studenti e la personalizzazione degli apprendimenti.

Tarquinia 16/10/2026

Firma del Formatore

