



ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE CASTROLIBERO LICEO SCIENTIFICO STATALE "SCIPIONE VALENTINI"

LICEO SCIENTIFICO CON OPZIONE SCIENZE APPLICATE
LICEO SCIENTIFICO AD INDIRIZZO SPORTIVO

ISTITUTO TECNICO "ETTORE MAJORANA"

SETTORE ECONOMICO – INDIRIZZI: AMMINISTRAZIONE, FINANZA E MARKETING; TURISMO
SETTORE TECNOLOGICO - INDIRIZZO COSTRUZIONE, AMBIENTE E TERRITORIO
SPERIMENTAZIONE PERCORSI QUADRIENNALI INDIRIZZI DEL TECNICO
CORSI DI ISTRUZIONE PER ADULTI DI SECONDO LIVELLO AD INDIRIZZO AMMINISTRAZIONE, FINANZA E MARKETING
CON ARTICOLAZIONE SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI E AD INDIRIZZO COSTRUZIONE, AMBIENTE E TERRITORIO

Via Aldo Cannata, n. 1- 87040 – Castrolibero

Distretto n. 15 – C.M. CSIS049007-C.F. 98008780789

Sito web www.iiscastrolibero.edu.it - e-mail: csis049007@istruzione.it PEC: csis049007@pec.istruzione.it

Tel. Segreteria 0984-1865902/3/4 Fax 0984-1865950

**A tutti i Dirigenti Scolastici delle Istituzioni
Scolastiche di I grado della Provincia di
Cosenza**

**Ai Docenti delle Scuole secondarie di I
grado della Provincia di Cosenza**

**Al Sito Web d'Istituto / Sezione PNRR e
Pubblicità Legale**

**OGGETTO: Divulgazione e invito alle iscrizioni ai laboratori formativi sul campo
con l'utilizzo di dispositivi e applicazioni di intelligenza artificiale, anche con il
coinvolgimento degli studenti**

**PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR) MISSIONE 4: ISTRUZIONE E
RICERCA Componente 1: Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle
Università Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il
personale scolastico (D.M. 11 novembre 2025, n. 219) Costituzione di snodi formativi per la
transizione digitale sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella scuola.**

C.U.P.: C34D25003300006

Titolo progetto

"Digital Empowerment 3.0 – Verso una Cittadinanza Digitale Consapevole e Resiliente"

codice progetto M4C1I2.1-2026-1745-P-64381

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- **Visto** il Decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 11 novembre 2025, n. 219;
- **Considerato** il ruolo di snodo formativo assunto da questa Istituzione Scolastica per la promozione delle competenze digitali e metodologiche del personale docente;
- **Riconosciuta** l'importanza strategica dell'introduzione consapevole dell'Intelligenza Artificiale nei processi di insegnamento-apprendimento;

COMUNICA E DIVULGA

L'attivazione di laboratori formativi sul campo con l'utilizzo di dispositivi e applicazioni di intelligenza artificiale, anche con il coinvolgimento degli studenti, erogato in presenza presso la sede dell'IIS Castrolibero via A. Cannata 1, specificamente progettato per l'utilizzo di dispositivi e applicazioni di intelligenza artificiale, **rivolto a tutti i docenti delle scuole secondarie di I grado della Provincia di Cosenza.**

SCHEDE INFORMATIVE DEI LABORATORI

Laboratorio 1 - IA e Storytelling Educativo *Creare storie, podcast e contenuti per l'apprendimento*

(Target misto)

Descrizione

Il laboratorio accompagna i docenti nella progettazione di esperienze didattiche che utilizzano lo storytelling per aumentare il coinvolgimento, la motivazione e la partecipazione attiva degli studenti. Attraverso il supporto dell'Intelligenza Artificiale, i partecipanti esploreranno nuove modalità di progettazione della didattica, sperimentando la creazione di racconti, podcast, video, fumetti e contenuti multimediali capaci di rendere gli apprendimenti più significativi e interdisciplinari. Particolare attenzione sarà dedicata alla costruzione di workflow e assistenti intelligenti a supporto della progettazione educativa, con l'obiettivo di ridurre il carico operativo dei docenti e favorire la personalizzazione delle attività. Il percorso prevede la sperimentazione diretta in classe delle attività progettate e la produzione di materiali immediatamente riutilizzabili nella pratica didattica.

Tipologia: in presenza

Programma

1. Storytelling e nuovi linguaggi dell'apprendimento

- Evoluzione dei linguaggi e delle modalità di apprendimento delle nuove generazioni.
- Il valore dello storytelling nella didattica contemporanea.
- L'Intelligenza Artificiale come supporto alla progettazione educativa.

2. Progettare attività didattiche con l'AI

- Progettazione di percorsi narrativi interdisciplinari.
- Utilizzo di strumenti di IA generativa per la costruzione di racconti, dialoghi, podcast, storyboard e sceneggiature.
- Costruzione di workflow e assistenti intelligenti per supportare la progettazione delle attività.

3. Laboratorio di produzione

- Creazione di contenuti multimediali (podcast, video, fumetti, presentazioni narrative e storytelling digitale).
- Progettazione collaborativa di attività didattiche trasferibili nei diversi ordini di scuola.

4. Sperimentazione sul campo

- Realizzazione delle attività progettate con il coinvolgimento degli studenti.
- Documentazione delle esperienze e raccolta delle evidenze.
- Strategie per promuovere creatività, collaborazione, pensiero critico e uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale.

5. Condivisione e miglioramento

- Restituzione delle esperienze realizzate.
- Revisione collaborativa dei materiali prodotti.
- Costruzione di una repository condivisa di risorse, prompt, workflow e buone pratiche a disposizione della comunità scolastica.

Formatore: MARIA SERENA BUCCA

Data inizio: 17 settembre **Data fine:** 30 novembre

Durata edizione: 15 ore

Laboratorio 2 - Gamification e Apprendimento Attivo con l'IA
Serious game con l'Intelligenza Artificiale: dall'apprendimento attivo alle simulazioni esperienziali supportate dall'IA

(Istituti Comprensivi)

Descrizione

Le metodologie basate sul gioco rappresentano oggi uno strumento efficace per promuovere partecipazione, motivazione e apprendimento significativo. Il laboratorio accompagna i docenti nella progettazione di esperienze didattiche basate sulla gamification e sui serious game, integrando il supporto dell'Intelligenza Artificiale per creare challenge, missioni, escape room educative e percorsi interdisciplinari capaci di sviluppare competenze trasversali. Attraverso workflow intelligenti e assistenti AI, i partecipanti sperimenteranno modelli replicabili che consentano di ridurre i tempi di progettazione, personalizzare le attività e coinvolgere gli studenti in esperienze di apprendimento attive, collaborative e orientate al problem solving. Il percorso prevede la sperimentazione diretta delle attività con gli studenti e anche un'esperienza di sessione di business game con l'utilizzo dell'AI.

Tipologia: In presenza

Area DigCompEdu

- **Pratiche di insegnamento e apprendimento**
- **Valorizzazione delle potenzialità degli studenti**
- **Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti**

Livello di ingresso: A2 - Esploratore

Programma

1. Gamification e apprendimento attivo

- Fondamenti della Gamification nella didattica.
- Motivazione, engagement e apprendimento esperienziale.
- Meccaniche, dinamiche ed elementi del gioco.
- Il ruolo del docente nella progettazione di esperienze attive.

2. I Serious Game

- Serious Game: caratteristiche e ambiti applicativi.
- Tipologie di Serious Game.
- Apprendimento attraverso decisioni, collaborazione e problem solving.
- Analisi di casi ed esperienze nei diversi contesti scolastici.

3. Progettare giochi educativi con l'Intelligenza Artificiale

- Utilizzo dell'IA Generativa per creare scenari di apprendimento.
- Progettazione di escape room, missioni, quiz interattivi, giochi di ruolo e simulazioni.
- Creazione di personaggi, storytelling, enigmi, immagini, materiali didattici, sistemi di feedback e sistemi di valutazione delle competenze.
- Costruzione di workflow per accelerare la progettazione delle attività.

4. Laboratorio di progettazione

- Sviluppo collaborativo di attività gamificate immediatamente trasferibili nella pratica didattica.
- Personalizzazione delle esperienze in funzione degli obiettivi di apprendimento, dell'età degli studenti e dei diversi contesti scolastici.
- Utilizzo di agenti AI come supporto alla progettazione, revisione e miglioramento delle attività.

5. Sperimentazione e condivisione

- Applicazione delle attività progettate nel contesto scolastico.
- Strategie di conduzione, osservazione e debriefing.
- Revisione collaborativa delle esperienze.
- Costruzione di una repository condivisa di prompt, template, scenari di gioco, workflow e buone pratiche.

6. Sessione esperienziale: il Business Game di Artémat

- Partecipazione diretta a una simulazione realizzata attraverso il Business Game Studio di Artémat.
- Sperimentazione delle dinamiche tipiche dei Business Game: decision making, lavoro di squadra, negoziazione, gestione delle risorse e problem solving.
- Analisi del ruolo del debriefing nella trasformazione dell'esperienza di gioco in apprendimento e riflessione sulle possibili applicazioni della metodologia nei diversi ordini di scuola e nelle diverse discipline.

Formatore: TOMMASO TERENCE

Data inizio: 17 settembre **Data fine:** 30 novembre

Durata edizione: 15 ore

Laboratorio 3 - Scienza Aumentata *Esperimenti, simulazioni e metodo scientifico con l'IA*

(Target misto)

Descrizione

Il laboratorio nasce dall'esigenza di rafforzare il pensiero scientifico e il metodo dell'indagine come competenze trasversali, valorizzando l'osservazione, la curiosità e la sperimentazione in tutti gli ordini di scuola. Attraverso il supporto dell'Intelligenza Artificiale, i docenti progetteranno attività laboratoriali che favoriscano l'osservazione dei fenomeni, la formulazione di ipotesi, la raccolta e l'interpretazione dei dati e la costruzione di spiegazioni fondate su evidenze. Il percorso consentirà di integrare esperimenti, simulazioni, visualizzazioni e assistenti intelligenti nella progettazione didattica, rendendo più accessibili fenomeni complessi e promuovendo un apprendimento attivo, interdisciplinare e orientato alla ricerca. Le attività progettate saranno sperimentate con gli studenti e documentate per

favorirne la trasferibilità nella pratica scolastica.

Tipologia: In presenza
Area DigCompEdu

- **Pratiche di insegnamento e apprendimento**
- **Risorse digitali**
- **Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti**

Livello di ingresso: A2 - Esploratore

Programma

1. Il metodo scientifico nella scuola di oggi

- Il valore dell'osservazione, della curiosità e della sperimentazione nei processi di apprendimento.
- Il ruolo dell'Intelligenza Artificiale nello sviluppo del pensiero scientifico.
- Opportunità e limiti dell'IA nella didattica delle discipline scientifiche.

2. Progettare esperienze di indagine con l'IA

- Utilizzo dell'IA per progettare esperimenti, simulazioni e attività di inquiry-based learning.
- Costruzione di workflow e assistenti intelligenti a supporto della progettazione didattica.
- Personalizzazione delle attività in funzione dell'età degli studenti e dei diversi contesti scolastici.

3. Laboratorio di progettazione

- Progettazione collaborativa di attività che guidino gli studenti nell'osservazione dei fenomeni, nella formulazione di ipotesi, nella raccolta di dati e nella costruzione di spiegazioni.
- Realizzazione di simulazioni, modelli e risorse digitali per supportare l'apprendimento.
- Produzione di materiali didattici immediatamente trasferibili nella pratica scolastica.

4. Sperimentazione sul campo

- Realizzazione delle attività progettate con il coinvolgimento diretto degli studenti.
- Documentazione delle esperienze e raccolta delle evidenze.
- Strategie per sviluppare pensiero critico, capacità di indagine e collaborazione.

5. Condivisione e trasferibilità

- Restituzione delle esperienze realizzate.
- Revisione collaborativa dei materiali prodotti.
- Costruzione di una repository condivisa di esperimenti, simulazioni, workflow e buone pratiche a disposizione della comunità scolastica.

Formatore: PASQUALE VIOLA

Data inizio: 17 settembre **Data fine:** 30 novembre

Durata edizione: 15 ore

Laboratorio 4 - Natura Intelligente: Esplorare la Terra con l'Intelligenza Artificiale

Dati, simulazioni e ambienti digitali per la didattica delle scienze

(Target misto)

Descrizione

L'educazione ambientale richiede oggi percorsi didattici capaci di integrare osservazione diretta, esplorazione del territorio, analisi dei dati e tecnologie digitali. Il laboratorio accompagna i docenti nella progettazione di esperienze di apprendimento che utilizzano l'Intelligenza Artificiale come supporto all'indagine scientifica, alla ricerca e alla costruzione di attività dedicate a ecosistemi, biodiversità e sostenibilità ambientale. Attraverso un approccio laboratoriale, i partecipanti sperimenteranno workflow intelligenti, dati ambientali, immagini satellitari, modelli digitali e assistenti AI per progettare percorsi di esplorazione aumentata, sviluppando metodologie innovative e favorendo negli studenti competenze di osservazione, analisi, interpretazione dei fenomeni naturali e cittadinanza scientifica. Le attività progettate saranno sperimentate, documentate e condivise, con l'obiettivo di realizzare materiali e percorsi didattici immediatamente trasferibili nella pratica scolastica e facilmente adattabili ai diversi contesti educativi.

Tipologia: In presenza

Area DigCompEdu

- **Pratiche di insegnamento e apprendimento**
- **Risorse digitali**
- **Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti**

Livello di ingresso: A2 - Esploratore

Programma

- 1. L'IA come laboratorio di esplorazione scientifica**
 - come l'IA sta cambiando la ricerca ambientale
 - osservazione aumentata
 - Earth Observation
 - dati aperti ambientali
 - immagini satellitari
 - IA generativa per comprendere ecosistemi
 - limiti, bias e verificabilità dei risultati
- 2. Workflow intelligenti per l'educazione ambientale**
 - progettazione di workflow
 - prompt evoluti
 - agenti AI
 - raccolta dati
 - analisi automatica
 - costruzione di schede di osservazione

- produzione di mappe
- report
- quiz
- immagini

3. Ecosistemi digitali e attività immersive

- immagini satellitari
- GIS semplificati
- mappe interattive
- modelli 3D
- ricostruzioni ambientali
- biodiversità
- cambiamenti climatici
- simulazioni
- citizen science

4. Laboratorio di progettazione didattica: ogni gruppo costruisce un percorso completo nel quale vengono compresi:

- obiettivi
- prompt
- workflow
- strumenti
- materiali
- valutazione
- prodotto finale degli studenti

5. Sperimentazione, valutazione e documentazione

- rubriche valutative
- evidenze delle competenze
- portfolio digitale
- repository condivisa
- adattamento ad altri contesti
- licenze e condivisione dei materiali

Formatore: MICHELE DE MARCO

Data inizio: 17 settembre **Data fine:** 30 novembre

Durata edizione: 15 ore

Laboratorio 5 - IA e Inclusione

Personalizzare l'apprendimento per ogni studente

(Target misto)

Descrizione

Ogni classe è composta da studenti con bisogni, tempi, stili cognitivi e modalità di apprendimento differenti. Il laboratorio accompagna i docenti nella progettazione di percorsi realmente personalizzati, utilizzando l'Intelligenza Artificiale come supporto alle decisioni educative e alla costruzione di ambienti di apprendimento più accessibili, flessibili e inclusivi. Attraverso workflow intelligenti, assistenti AI specializzati e strategie ispirate ai principi dell'Universal Design for Learning (UDL), i partecipanti sperimenteranno come adattare materiali, attività, linguaggi, verifiche e modalità di partecipazione in funzione delle caratteristiche degli studenti, valorizzandone potenzialità, autonomie e stili di apprendimento. Il percorso è rivolto all'intera classe e non esclusivamente agli studenti con certificazione, promuovendo una didattica capace di rispondere alle fragilità permanenti e temporanee, favorendo il successo formativo di ogni studente.

Tipologia: In presenza

Area DigCompEdu

- **Pratiche di insegnamento e apprendimento**
- **Valorizzazione delle potenzialità degli studenti**
- **Risorse digitali**

Livello di ingresso: A2 - Esploratore

Programma

1. Ripensare l'inclusione nell'era dell'Intelligenza Artificiale

- Dalla didattica uguale per tutti alla personalizzazione degli apprendimenti.
- Fragilità permanenti e temporanee: bisogni educativi in continua evoluzione.
- Il ruolo dell'IA come supporto alle decisioni educative del docente.

2. Progettare percorsi personalizzati

- I principi dell'Universal Design for Learning (UDL) applicati alla progettazione didattica.
- Costruzione di attività, materiali e verifiche differenziate.
- Workflow e assistenti AI per adattare contenuti, linguaggi, livelli di complessità e modalità di apprendimento.

3. Laboratorio di progettazione

- Costruzione di ecosistemi di supporto basati su assistenti AI specializzati (semplificazione dei testi, mappe concettuali, comunicazione aumentativa, traduzione, tutoring, feedback personalizzati e supporto allo studio).
- Progettazione di percorsi inclusivi rivolti all'intero gruppo classe.
- Produzione di materiali immediatamente utilizzabili nella pratica didattica.

4. Sperimentazione sul campo

- Realizzazione delle attività con il coinvolgimento diretto degli studenti.
- Osservazione degli esiti e adattamento dei percorsi in funzione dei bisogni emergenti.
- Strategie per promuovere autonomia, partecipazione, motivazione e benessere nell'apprendimento.

5. Condivisione e trasferibilità

- Restituzione delle esperienze realizzate.
- Condivisione di strategie, workflow e materiali prodotti.
- Costruzione di una repository di strumenti, assistenti AI e buone pratiche per la

personalizzazione degli apprendimenti.

Formatore: ROSA MARIA GOLLUSCIO

Data inizio: 17 settembre **Data fine:** 30 novembre

Durata edizione: 15 ore **Data fine:** 30 novembre

Durata edizione: 15 ore

Laboratorio 6 - Scuola e Famiglie nell'Era dell'IA *Educare insieme tra opportunità e rischi*

(Traget misto)

Descrizione

L'Intelligenza Artificiale sta modificando profondamente il modo in cui bambini e ragazzi studiano, cercano informazioni, producono contenuti e apprendono, rendendo sempre più necessario un dialogo educativo tra scuola e famiglie. Il laboratorio accompagna i docenti nella costruzione di un linguaggio condiviso e di strategie comuni per affrontare opportunità, criticità e responsabilità legate all'utilizzo dell'IA dentro e fuori la scuola. Attraverso casi concreti, strumenti operativi, workflow intelligenti e assistenti AI dedicati alla comunicazione con le famiglie, i partecipanti progetteranno percorsi di informazione, confronto e corresponsabilità educativa, rafforzando il ruolo della scuola come punto di riferimento nell'accompagnare studenti e genitori verso un utilizzo consapevole, critico ed equilibrato dell'Intelligenza Artificiale.

Tipologia: In presenza

Area DigCompEdu

- **Coinvolgimento e valorizzazione professionale**
- **Pratiche di insegnamento e apprendimento**
- **Valorizzazione delle potenzialità degli studenti**

Livello di ingresso: A2 – Esploratore

Programma

1. L'Intelligenza Artificiale entra nelle famiglie

- Come stanno cambiando studio, compiti e apprendimento.
- Le percezioni di docenti, studenti e genitori.
- Opportunità, timori e nuove responsabilità educative.

2. Costruire un'alleanza educativa

- Comunicare con le famiglie nell'era dell'IA.
- Definire regole condivise per un utilizzo consapevole dell'Intelligenza Artificiale.
- Strategie per affrontare dubbi, resistenze e aspettative.

3. Laboratorio di progettazione

- Progettazione di incontri, materiali informativi e percorsi di educazione rivolti alle famiglie.

- Costruzione di workflow e assistenti AI per supportare la comunicazione scuola-famiglia, rispondere alle domande ricorrenti e accompagnare lo studio domestico.
- Elaborazione di linee guida e strumenti condivisi per un uso responsabile dell'IA.

4. Sperimentazione sul campo

- Realizzazione di momenti di confronto con studenti e famiglie.
- Raccolta di feedback e analisi dei bisogni emergenti.
- Adattamento degli strumenti progettati al contesto scolastico.

5. Condivisione e trasferibilità

- Restituzione delle esperienze realizzate.
- Condivisione di materiali, workflow e buone pratiche.
- Costruzione di un kit operativo per promuovere una cultura condivisa dell'Intelligenza Artificiale all'interno della comunità scolastica.

Formatore: LUCIA MORETTI

Data inizio: 17 settembre

Data fine: 30 novembre

Durata edizione: 15 ore

Laboratorio 7 - Costruire tutor intelligenti per la didattica *Percorsi personalizzati per lo studio, il recupero e il potenziamento degli apprendimenti*

(Target misto)

Descrizione

Gli assistenti virtuali basati sull'Intelligenza Artificiale offrono oggi nuove possibilità per accompagnare gli studenti nello studio individuale, nel recupero delle competenze e nel potenziamento degli apprendimenti. Il laboratorio guida i docenti nella progettazione e costruzione di tutor intelligenti personalizzati, capaci di adattarsi ai bisogni, ai tempi e agli stili di apprendimento di ciascuno studente. Attraverso l'utilizzo di prompt strutturati, basi di conoscenza disciplinari e workflow dedicati, i partecipanti sperimenteranno come progettare assistenti AI in grado di supportare lo studio autonomo, fornire feedback formativi e favorire percorsi di recupero e potenziamento realmente su misura. Il percorso prevede la sperimentazione diretta dei tutor realizzati con gli studenti e la produzione di strumenti immediatamente riutilizzabili nella pratica didattica.

Tipologia: In presenza

Area DigCompEdu

- **Pratiche di insegnamento e apprendimento**
- **Valorizzazione delle potenzialità degli studenti**

- **Risorse digitali**

Livello di ingresso: A2 - Esploratore

Programma

1. Tutor intelligenti e personalizzazione degli apprendimenti

- Il ruolo dell'IA nel supporto allo studio individuale e al recupero.
- Dai contenuti standardizzati agli assistenti personalizzati.
- Opportunità e limiti dei tutor basati su Intelligenza Artificiale.

2. Progettare un tutor intelligente

- Costruzione di prompt, basi di conoscenza e istruzioni per assistenti AI disciplinari.
- Definizione di obiettivi, livelli di difficoltà e modalità di feedback.
- Workflow per l'aggiornamento e la personalizzazione dei contenuti.

3. Laboratorio di progettazione

- Realizzazione di tutor intelligenti dedicati allo studio, al recupero o al potenziamento.
- Costruzione di percorsi differenziati in base ai bisogni degli studenti.
- Produzione di materiali e istruzioni immediatamente utilizzabili nella pratica didattica.

4. Sperimentazione sul campo

- Utilizzo dei tutor realizzati con gli studenti.
- Osservazione degli esiti e raccolta di feedback.
- Adattamento e miglioramento degli assistenti in base ai risultati osservati.

5. Condivisione e trasferibilità

- Restituzione delle esperienze realizzate.
- Revisione collaborativa dei tutor progettati.
- Costruzione di una repository condivisa di prompt, tutor e buone pratiche a disposizione della comunità scolastica.

Formatore: ANTONELLO MANTUANO

Data inizio: 17 settembre

Data fine: 30 novembre

Durata edizione: 15 ore

Laboratorio 8- Agenti Ai per l'organizzazione scolastica *Assistenti digitali per la gestione di attività, comunicazioni e processi*

(Target misto)

Descrizione

La gestione quotidiana delle attività scolastiche comporta un carico organizzativo e comunicativo che l'Intelligenza Artificiale può contribuire a semplificare. Il laboratorio accompagna i docenti nella progettazione e costruzione di agenti AI e assistenti digitali capaci di supportare la gestione di attività, comunicazioni, documentazione e processi organizzativi della scuola. Attraverso l'utilizzo di workflow intelligenti, prompt strutturati e strumenti di automazione, i partecipanti sperimenteranno come ridurre il carico di lavoro ripetitivo, migliorare l'efficienza delle comunicazioni interne ed esterne e liberare tempo da dedicare alla didattica. Il percorso prevede la costruzione di assistenti realmente utilizzabili nel proprio contesto scolastico e la loro sperimentazione diretta.

Tipologia: In presenza

Area DigCompEdu

- **Coinvolgimento e valorizzazione professionale**
- **Risorse digitali**
- **Pratiche di insegnamento e apprendimento**

Livello di ingresso: A2 - Esploratore

Programma

1. Agenti AI e organizzazione scolastica

- Come l'Intelligenza Artificiale può supportare i processi organizzativi della scuola.
- Dalle attività ripetitive all'automazione intelligente.
- Opportunità e limiti degli agenti AI in ambito scolastico.

2. Progettare assistenti digitali

- Costruzione di prompt e workflow per la gestione di attività, comunicazioni e documenti.
- Definizione di ruoli, compiti e ambiti di intervento degli assistenti AI.
- Integrazione degli agenti nei processi organizzativi esistenti.

3. Laboratorio di progettazione

- Realizzazione di assistenti dedicati alla gestione di attività, comunicazioni e documentazione.
- Costruzione di modelli e template riutilizzabili per il contesto scolastico.
- Produzione di strumenti operativi immediatamente trasferibili.

4. Sperimentazione sul campo

- Utilizzo degli assistenti realizzati nella pratica organizzativa quotidiana.
- Osservazione dei risultati e raccolta di feedback.
- Adattamento e miglioramento degli strumenti progettati.

5. Condivisione e trasferibilità

- Restituzione delle esperienze realizzate.
- Condivisione di prompt, workflow e assistenti tra i partecipanti.
- Costruzione di una repository condivisa di strumenti e buone pratiche per l'organizzazione scolastica.

Formatore: FRANCESCO VADICAMO

Data inizio: 17 settembre **Data fine:** 30 novembre

Durata edizione: 15 ore

Laboratorio 13 - Narrazioni Visive e Intelligenza Artificiale *Dall'illustrazione al video: nuovi linguaggi per raccontare, apprendere e comunicare*

(Target misto)

Descrizione

Le immagini e i contenuti audiovisivi sono oggi il principale linguaggio delle nuove generazioni. Il laboratorio accompagna i docenti nella progettazione di attività che utilizzano l'Intelligenza Artificiale per sviluppare competenze di comunicazione visiva, educazione ai media e produzione di contenuti originali. I partecipanti sperimenteranno metodologie per guidare gli studenti nella creazione di immagini, fumetti, animazioni, video e prodotti multimediali, promuovendo creatività, consapevolezza e capacità di interpretare criticamente i linguaggi digitali.

Tipologia: **In presenza**

Area DigCompEdu

- **Risorse digitali**
- **Pratiche di insegnamento e apprendimento**
- **Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti**

Livello: **A2 - Esploratore**

Programma

1. Il linguaggio delle immagini nell'era dell'AI

- Evoluzione della comunicazione visiva: dalla grafica tradizionale ai contenuti generativi.
- L'immagine come linguaggio: emozione, significato e storytelling; cultura visuale e alfabetizzazione ai media.
- Aspetti etici, copyright e utilizzo consapevole delle immagini generate con l'AI.
- Analisi guidata di campagne visive, manifesti, social media e contenuti audiovisivi.

2. Progettare una narrazione visiva con l'AI

- Dal concept all'idea creativa: Visual Storytelling, storyboard e sceneggiatura visuale.
- Prompt Design per immagini, illustrazioni e sequenze narrative.
- Laboratorio: ogni gruppo sviluppa un concept narrativo attraverso moodboard, storyboard, palette cromatica, stile grafico e prompt strutturati.

3. Produzione di contenuti multimediali

- Utilizzo dell'AI per la creazione di illustrazioni, fumetti, infografiche, presentazioni visuali, animazioni e video brevi.
- Introduzione ai principali strumenti di AI per immagini, audio e video.
- Laboratorio: realizzazione di un progetto completo comprendente immagini, testi, voce narrante, musica e montaggio video.

4. L'AI nella didattica della comunicazione visiva

- Come progettare attività interdisciplinari che sviluppino creatività, competenze digitali, pensiero critico e comunicazione efficace.
- Applicazioni nelle discipline: Italiano, Arte, Storia, Lingue, discipline tecnico-professionali ed educazione civica.
- Laboratorio: progettazione di una Unità di Apprendimento che integri strumenti di AI per la produzione di contenuti multimediali.

5. Project Work e condivisione delle esperienze

- Presentazione e analisi critica dei project work realizzati.

- Condivisione di modelli operativi, prompt, workflow, strumenti e rubriche di valutazione.
- Riflessione sulle possibilità di trasferimento nelle diverse discipline e nei differenti ordini di scuola.

Formatore: SERGIO MOLINARI

Data inizio: 17 settembre **Data fine:** 30 novembre

Durata edizione: 15 ore

Laboratorio 15 - Intelligenze Conviventi AI, etica e scuola: uso consapevole, regolamenti e responsabilità educativa

(Target misto)

Descrizione

L'Intelligenza Artificiale pone nuove questioni educative che riguardano valutazione, trasparenza, responsabilità, tutela dei dati, proprietà intellettuale e sviluppo del pensiero critico. Il laboratorio accompagna i docenti nella costruzione di una cultura dell'uso consapevole dell'IA, supportandoli nella definizione di pratiche condivise, regolamenti d'istituto e strategie educative capaci di coinvolgere studenti e famiglie. L'obiettivo è fornire strumenti per governare il cambiamento, promuovendo un utilizzo etico, responsabile e consapevole dell'Intelligenza Artificiale nella vita scolastica.

Tipologia: **In presenza**

Area DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Livello: **A2 - Esploratore**

Programma

1. Le nuove responsabilità della scuola

- IA, educazione e cittadinanza digitale.
- Opportunità, rischi e scenari emergenti.

2. Costruire una governance dell'IA

- Regolamenti, policy e AI Act.
- Valutazione, trasparenza e proprietà dei contenuti.

3. Laboratorio di progettazione

- Elaborazione di linee guida, protocolli e strumenti operativi.
- Assistenti AI per supportare docenti, studenti e famiglie.

4. Sperimentazione sul campo

- Confronto con casi reali.
- Simulazione di situazioni problematiche e processi decisionali.

5. Condivisione e trasferibilità

- Costruzione di un framework condiviso per l'uso dell'IA nella scuola.
- Definizione di buone pratiche a supporto della comunità scolastica.

Formatore: MARIA SERENA BUCCA

Data inizio: 17 settembre **Data fine:** 30 novembre

Durata edizione: 15 ore

Tempistiche e Modalità di Iscrizione

- **Apertura Iscrizioni: 24 agosto 2026**
- **Chiusura Iscrizioni: 12 settembre 2026**

Come iscriversi: i docenti interessati dovranno compilare la scheda A allegata al presente Avviso e inviarla sulla posta istituzione dell'IIS Castrolibero: csis049007@istruzione.it e per conoscenza a angelagozzo@iiscastrolibero.edu.it. Nell'oggetto bisognerà riportare i seguenti dati: **nome cognome iscrizione PNRR Snodi formativi - laboratori formativi sul campo edizione n. _____**

Si invitano le S.V. a favorire la massima diffusione della presente comunicazione presso il personale docente dei rispettivi istituti, data la rilevanza e la gratuità dell'intervento formativo finanziato dai fondi PNRR.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Maria Gabriella Greco

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice
dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa