3° CIRCOLO DIDATTICO "Niccolò FRAGGIANNI"- BARLETTA
Prot. 0005780 del 03/09/2026
II-1 (Uscita)

DIREZIONE DIDATTICA STATALE
3° CIRCOLO DIDATTICO "Niccolò FRAGGIANNI"
www.scuolafraggianni.edu.it
EMAIL btee061002@istruzione.it – PEC btee061002@pec.istruzione.it
Via vitrani,1 – 76121 – Barletta (BT) C.F. 81003470721 – TEL. 0883 334318

Barletta, fa fede il timbro protocollo

Al personale scolastico - SEDE

Agli Atti PNRR

OGGETTO: **PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA - 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 del personale scolastico Snodi formativi per la transizione digitale sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella scuola (D.M.219/2025)**

CUP: *I94D25004760006* **CODICE PROGETTO: M4C1I2.1-2026-1745-P-65729**

PROGETTO: "Oltre l'Algoritmo: Formazione e Sperimentazione sull'IA"

Corso di formazione per docenti "Didattica Dinamica con l'IA: Personalizzazione dell'Apprendimento e Nuove Metodologie Attive"

Si comunica che, come previsto dal PNRR in oggetto, l'istituzione scolastica attiverà il percorso rivolto ai docenti, con l'insegnante tutor Cappabianca Stefania e il formatore prof. Danilo Marano, che si articolerà nel seguente modo:

DATA	ORARIO	MODALITÀ
5 settembre 2026	8:30 – 12:30	Presenza
12 settembre 2026	8:30 – 12:30	Presenza/online (da decidere con il Formatore)
19 settembre 2026	8:30 – 12:30	Presenza/online (da decidere con il Formatore)
26 settembre 2026	8:30 – 12:30	Presenza/online (da decidere con il Formatore)
3 ottobre 2026	8:30 – 10:30	Presenza

Il corso avrà il seguente programma:

MODULO 1: Web-App Didattiche Interattive per la Primaria

- Cosa imparano i docenti: Creare piccole applicazioni web interattive e colorate da usare sulla LIMS/Monitor Touch o su tablet per spiegare o ripassare concetti della primaria.
- Le attività pratiche:
  - Perfezionamento del Prompt (Fasi 1 e 2): Strutturazione di prompt per chiedere a Gemini (in modalità Canvas/Pro) la creazione di web-app (es.

app sui criteri di divisibilità, calcoli o concetti scientifici con grafica e oggetti colorati per bambini).

- Standardizzazione e Compliance (Fase 3): Implementazione di menu multilingua (con bandiere vettoriali), pulsante chiaro/scuro (Light/Dark mode) e Cookie Consent/Privacy Policy a norma di legge.
- Creazione del GEM Sviluppatore e Pubblicazione (Fasi 4, 5 e 6): Configurazione di un GEM dedicato alla generazione di web-app coerenti ed esercitazioni sulla condivisione diretta tramite link, incorporamento su Google Sites o hosting gratuiti (es. CodePen, Pagedrop, Netsons).

MODULO 2: Coding Gamificato e Integrazione Multimediale

- Cosa imparano i docenti: Realizzare tabelloni di coding interattivi per primaria integrando logiche di gioco, ostacoli, teletrasporti e quiz estratti da database esterni.
- Le attività pratiche:
  - Generazione e coerenza grafica delle immagini (Prompt IA): Scrittura di prompt per generare set di immagini quadrate e coerenti (es. bambina/ape, ostacoli, buccia di banana, aereo teletrasporto, maestre, alveare, gufo saggio) e caricamento su repository web.
  - Costruzione della Web-App di Coding: Creazione del codice per la griglia 5x5 controllabile con frecce da tastiera, con calcolo del punteggio (+10 per risposte corrette, -5 per risposte errate, -0,5 per ogni movimento).
  - Integrazione dinamica da Foglio Google (CSV): Collegamento della web-app di coding ad un Foglio Google pubblicato in formato CSV contenente le domande e risposte disciplinari.

MODULO 3: Storytelling Interattivo e Giochi di Ruolo Didattici

- Cosa imparano i docenti: Impostare l'IA come "Master" narrativo per realizzare giochi di ruolo e simulazioni didattiche coinvolgenti in classe.
- Le attività pratiche:
  - Configurazione del prompt per il Gioco di Ruolo: Definizione di ruolo, contesto, narrazione ed istruzioni affinché l'IA generi uno scenario iniziale a opzioni multiple (almeno 3 scelte).
  - Conduzione dell'attività in classe: Sviluppo della trama in base alle decisioni prese dagli alunni, promuovendo il dibattito, l'immedesimazione e il lavoro di squadra senza giudizi sanzionatori diretti dell'IA.

MODULO 4: Test Adattivi e Personalizzazione del Feedback

- Cosa imparano i docenti: Creare verifiche intelligenti che si modellano in tempo reale sulle competenze dimostrate da ciascun alunno.

- Le attività pratiche:
  - Costruzione della Matrice Domande (Google Sheets/CSV): Creazione di un database di 90 domande suddivise equamente per livello di difficoltà (Facile, Medio, Difficile).
  - Sviluppo del Test Adattivo: Generazione del codice HTML/JS interattivo legato alla soglia di successo dell'alunno (≤40% livello facile, 41-59% livello medio, ≥60% livello difficile) e inserimento di un report finale solenne e celebrativo.
  - Generazione di Feedback e Materiali Differenziati: Creazione con l'IA di 5 testi di approfondimento/recupero di livello crescente (da 500 parole ciascuno) collegati alle 5 fasce di punteggio ottenute dal test.

I docenti interessati a partecipare dovranno iscriversi on line sulla piattaforma FUTURA, cliccando su https://pnrr.istruzione.it/, cliccare su SCUOLA FUTURA, accedere e sezionare il percorso "Didattica Dinamica con l'IA: Personalizzazione dell'Apprendimento e Nuove Metodologie Attive", ID: 449767.

La candidatura sarà possibile entro il 4 settembre 2026.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Dott.ssa Nunzia Maria CAPPABIANCA
NUNZIA MARIA
CAPPABIANCA
03.09.2026 08:41:49 CEST