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"

Laboratori formativi sul campo per docenti con il coinvolgimento degli studenti "Connessioni Creative: Insegnare e apprendere con l'IA"

Si comunica che, come previsto dal PNRR in oggetto, l'istituzione scolastica attiverà il percorso in oggetto, che prevede il coinvolgimento degli alunni di classe Terza di Scuola Primaria, con il formatore prof. Antonio Magaletti, che si svolgerà in presenza e si articolerà nel seguente modo:

DATA	ORARIO
30 ottobre 2026	17:00 – 19:00
6 novembre 2026	15:00 – 19:00
13 novembre 2026	15:00 – 19:00
20 novembre 2026	15:00 – 19:00
27 novembre 2026	15:00 – 19:00
4 dicembre 2026	15:00 – 19:00

Il presente progetto si inserisce nel quadro delle recenti indicazioni europee e nazionali sull'educazione civica digitale e sull'integrazione delle nuove tecnologie nella didattica.

Il percorso adotta un modello di "formazione-in-situazione": l'Intelligenza Artificiale Generativa (come Gemini o Canva IA) non viene utilizzata direttamente dai bambini, nel rigoroso rispetto dei limiti di età (GDPR) e delle Linee guida ministeriali. L'insegnante assume il ruolo di mediatore e utilizza l'IA come un "assistente di regia" per generare materiali didattici

altamente personalizzati, interattivi e inclusivi. I bambini esplorano, manipolano e verificano i prodotti generati in un ambiente laboratoriale e sicuro.

Il progetto persegue le seguenti finalità generali:

• Educare al dubbio e al senso critico: far comprendere ai bambini, in modo ludico e proporzionato all'età, che la macchina può commettere errori ("allucinazioni") e che la mente umana deve sempre verificare le informazioni.

• Promuovere un'inclusione reale: sfruttare il potenziale dell'IA generativa per abbattere le barriere linguistiche e cognitive, creando tempestivamente materiali su misura (testi semplificati, traduzioni, mappe visive) per alunni BES, DSA e stranieri.

• Avvicinare al pensiero computazionale: introdurre i concetti base di "macchina che impara" e di istruzione/algoritmo attraverso il gioco fisico e il coding unplugged.

• Sviluppo professionale docente: potenziare le competenze digitali del team docente (framework DigCompEdu).

Obiettivi Specifici

Gli obiettivi sono declinati sul duplice target del progetto (docenti e alunni):

Per i docenti:

• Acquisire competenze base di prompt engineering per la progettazione didattica.

• Saper generare testi differenziati su più livelli di complessità linguistica.

• Riconoscere e gestire i rischi legati all'IA (privacy, bias cognitivi, copyright).

• Progettare micro-Unità di Apprendimento (UdA) multidisciplinari supportate dall'IA.

Per gli alunni (Classe Terza):

• Distinguere tra un essere umano, un oggetto "stupido" e un oggetto "programmato/ intelligente"

• Collaborare per "fare i detective", trovando errori in un testo generato dalla macchina.

• Leggere e comprendere testi adattati ai propri stili di apprendimento.

• Orientarsi nello spazio ed eseguire/correggere sequenze di istruzioni logiche (coding).

• Formulare ipotesi e verificarle attraverso l'osservazione (approccio scientifico).

Di seguito il programma dettagliato:

Incontro 1 - La macchina che impara

Obiettivi

• Docenti : comprendere i principi base dell'IA generativa (dati, addestramento, previsione).

• Bambini: distinguere oggetti 'programmati', 'intelligenti ' e persone; capire che una macchina impara da esempi.

Materiali: Carte immagine, frutta vera o disegnata, fogli e colori, LIM.

Prodotto: Galleria dei disegni 'Come immagino l'IA'.

Incontro 2 - Detective dell'IA: rischi ed etica

Obiettivi

• Docenti : riconoscere privacy, bias, allucinazioni e questioni di copyright; definire un protocollo etico.

• Bambini: capire che l'IA può sbagliare e che le informazioni vanno controllate; condividere regole d'uso.

Materiali: Lenti di cartone, cestini di frutta, cartellone, pennarelli, LIM.

Prodotto: Patto IA di classe; protocollo etico dei docenti .

Incontro 3 - Numeri e scienze con Gemini

Obiettivi

• Docenti : apprendere il prompt engineering (ruolo, contesto, compito, formato, vincoli).

• Bambini: contare, confrontare, risolvere problemi, formulare e verificare ipotesi.

Materiali: Regoli, tappi, vasche e d'acqua, oggetti vari, schede stampate.

Prodotto: Schede-problema; tabella ipotesi/verifica; banca dei prompt STEM.

Incontro 4 - Piccoli programmatori

Obiettivi

• Docenti : usare Gemini per progettare percorsi di coding unplugged e sfide graduate.

• Bambini: orientarsi nello spazio, eseguire e correggere sequenze di istruzioni (debug).

Materiali: Nastro adesivo, frecce in cartoncino, personaggi, Bee-Bot (opzionale).

Prodotto: Raccolta di sfide di coding della classe.

Incontro 5 - Parole per tutti , ritmi per tutti

Obiettivi

• Docenti : semplificare testi per BES/DSA; generare filastrocche, testi musicali e pattern ritmici.

• Bambini: leggere testi adatti a sé, ascoltare, riprodurre e inventare ritmi.

Materiali: Strumentario Orff, testi a 3 livelli, simboli CAA (es. ARASAAC), cassa audio.

Prodotto: Filastrocca di classe; kit di testi facilitati ; prompt per l'inclusione.

Incontro 6 - Vedere per capire con IA

Obiettivi

• Docenti : usare gli strumen IA per infografiche, flashcard e spartiti illustrati; valutare stereotipi e diritti delle immagini.

• Bambini: associare immagine, parola e concetto; classificare; leggere uno spartito a simboli.

Materiali: Account Canva o Gemini for Education, stampante, plastificatrice, semi, vasetti , terriccio, strumentini.

Prodotto: Kit di flashcard, infografica, spartito illustrato.

Incontro 7 - micro-UdA e valutazione dei rischi

Obiettvi

• Docenti: progettare e sperimentare una micro-UdA multidisciplinare; valutare i rischi dei materiali generati.

• Bambini: mettere insieme quanto appreso e raccontarlo.

Materiali: Materiali delle stazioni, template UdA, checklist rischi, LIM. Prodo o: Micro-UdA documentata; Libro della classe; checklist compilata.

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 **"Connessioni Creative: Insegnare e apprendere con l'IA"**, ID: **457625**.

La candidatura sarà possibile entro il giorno 29 ottobre 2026.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Dott.ssa Nunzia Maria CAPPABIANCA
NUNZIA MARIA
CAPPABIANCA
28.09.2026 16:21:20 CEST