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 "Dietro lo Schermo: Docenti e alunni creano 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 Quarte di Scuola Primaria, con il formatore prof. Danilo Marano, che si svolgerà in presenza e si articolerà nel seguente modo

DATA	ORARIO
26 ottobre 2026	14:30 – 19:30
02 novembre 2026	15:00 – 19:00
03 novembre 2026	15:00 – 19:00
20 novembre 2026	15:00 – 19:00
14 dicembre 2026	15:00 – 19:00
21 dicembre 2026	15:00 – 19:00

Il laboratorio si articola in tre attività progressive che guidano gli alunni dalla maturazione di una consapevolezza critica sull'IA fino alla realizzazione di prodotti digitali interattivi.

ATTIVITÀ 1: Consapevolezza, Potenzialità e Limiti dell'IA ("Il Detective dell'IA")

● Obiettivo: Comprendere cosa sia l'IA, come elabora le informazioni e riconoscere i suoi possibili errori (allucinazioni).

● Svolgimento: I bambini intervistano un GEM impostato come esperto di un tema di studio della classe (es. gli Antichi Egizi, i Romani, la fotosintesi o il corpo umano). L'IA viene istruita dal docente a inserire intenzionalmente alcune inesattezze o errori logici all'interno delle risposte.

● Azione dei bambini: Lavorando in gruppo e consultando i libri di testo o le fonti ufficiali, i bambini devono scovare gli errori contenuti nelle risposte dell'IA, argomentare la correzione e formulare il prompt per "istruire" e correggere il GEM.

● Valore educativo: Smitizzazione della "fallibilità" dell'IA e sviluppo del pensiero critico verso le fonti digitali.

ATTIVITÀ 2: Progettazione di un Videogioco Educativo (Coding / Arcade Curricolare)

Obiettivo: Sviluppare un videogioco digitale o una griglia di coding in cui emergono chiaramente le conoscenze e le discipline che i bambini stanno studiando in classe.

● Svolgimento: I gruppi propongono al GEM Mentore l'idea per un videogioco (es. una griglia di coding 5x5 in cui un personaggio deve raccogliere elementi storici/scientifici evitando ostacoli, o un mini-arcade a livelli basato su quesiti disciplinari).

● Processo di Quality Gate: Il GEM non genera il codice finché i bambini non definiscono con precisione:

1. Protagonista e Obiettivo (Chi si muove e cosa deve raggiungere).

2. Integrazione Disciplinare (Quali domande o contenuti di studio sbloccano i passaggi).

3. Regole e Ostacoli (Penalità, bonus e condizioni di vittoria/sconfitta).

● Rilascio e Playtest: Raggiunto il 100% di completezza, il GEM rilascia il codice della Web-App (HTML/JS Single Page) che viene eseguita dal docente per consentire ai bambini di giocare sulla LIM.

ATTIVITÀ 3: Co-progettazione di una Fiaba Illustrata a Bivi

● Obiettivo: Progettare una narrazione interattiva a ramificazione logica con immagini e opzioni di scelta visive.

● Svolgimento: I bambini lavorano in piccolo gruppo per creare una storia interattiva a bivi guidata da una struttura ad albero logico (scelte consecutive con conseguenze coerenti e finali educativi).

● Processo di Quality Gate: Il GEM esamina la proposta narrativa dei bambini e richiede di chiarire:

1. La Missione del Protagonista e il dilemma iniziale.

2. Le Alternativa di Scelta a ogni bivio (spiegando perché una scelta è funzionale e l'altra rischiosa).

3. I Finali e la Morale (conclusioni positive legate a valori di cooperazione, rispetto o scoperta).

● Rilascio e Playtest: Una volta validata la coerenza logica della narrazione al 100%, il GEM genera la Web-App della fiaba interattiva. I bambini fruiscono della storia sulla Digital Board toccando le immagini delle opzioni disposte nella parte bassa dello schermo.

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 "Dietro lo Schermo: Docenti e alunni creano con l'IA", ID: 459824**.**

La candidatura sarà possibile entro il giorno 25 ottobre 2026.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Dott.ssa Nunzia Maria CAPPABIANCA
NUNZIA MARIA CAPPABIANCA
05.10.2026 15:41:57 CEST