

DM - 219

# IA a scuola: tra strumenti e creatività

Relatori:

Alessandra Rucci, Roberto Sconocchini

# Oltre la lezione: l'IA tra strumenti e creatività

Relatore: Roberto Sconocchini

## D.M. n. 219 del 11/11/2025

In attuazione della Linea di **Investimento 2.1** “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” nell’ambito della **Missione 4, Componente 1**, del Piano nazionale di ripresa e resilienza

€ 100.000.000

€ 50.000

**Snodi formativi** per la transizione digitale **sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale** nella scuola per la realizzazione di progetti formativi attraverso percorsi e workshop di formazione e approfondimento e laboratori anche con il coinvolgimento degli studenti

# Avviso n. 73226 del 27/03/2026

Presentazione di proposte progettuali per la costituzione di snodi formativi per la transizione digitale sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella scuola

## **TIPOLOGIA A**

Percorsi e workshop di formazione e approfondimento destinati a personale docente, ATA, DS e DSGA

taglio più teorico

## **TIPOLOGIA B**

Laboratori sul campo con utilizzo di dispositivi e applicazioni di IA anche con il coinvolgimento degli studenti

taglio pratico, finalizzati alla sperimentazione

# Bando AI per le scuole

Catalogo DEASCUOLA Tipologia A - AI per la didattica - Percorsi base

**Percorso 1: L'IA generativa nella didattica: una cassetta degli attrezzi per l'insegnante**

## LINK AL PERCORSO

Un percorso fondativo per chi vuole padroneggiare gli strumenti essenziali. Non solo "cosa" usare, ma "come" e "perché", con un occhio attento all'etica e alla progettazione.

**Obiettivo:** Rendere l'insegnante un architetto sicuro della didattica assistita dall'IA.



Percorso 1

**Percorso 2: AI come amplificatore creativo: progettare materiali e attività in modo nuovo**

## LINK AL PERCORSO

Per i docenti che vogliono spingersi oltre. Questo corso trasforma l'aula in uno studio di produzione creativa, dove l'IA è il pennello e il docente è il visionario.

**Focus:** Storytelling, design visivo e produzione multimediale di alto livello.



Percorso 2



Immagine AI

# I focus dei due percorsi

## Percorso 1: L'IA generativa nella didattica: una cassetta degli attrezzi per l'insegnante

- **Fondamenti ed etica:** navigare le regole e i valori
- **Progettazione:** creare Piani di lezione efficaci
- **Valutazione:** feedback originali e personalizzati
- **Multimedia:** generare risorse visive
- **Gamification:** trasformare l'apprendimento in un'esperienza
- **Tool pratici:** software pronti all'uso in classe

## Percorso 2: AI come amplificatore creativo: progettare materiali e attività in modo nuovo

- **Prompt Design** l'arte di dialogare con la macchina per ottenere risultati efficaci
- **Creatività visiva:** immagini, storyboard e comunicazione multimodale
- **AI partner creativo** nella progettazione didattica
- **Audio & Podcast:** narrazioni immersive per una didattica che si parla e si ascolta



Immagine AI

# Percorsi a confronto



## Scegli il tuo percorso

|                |                                  |                                       |
|----------------|----------------------------------|---------------------------------------|
| Caratteristica | Percorso 1:<br>Cassetta Attrezzi | Percorso 2:<br>Amplificatore Creativo |
| Focus          | Metodologia e Fondamenta         | Creatività e produzione               |
| Complessità    | Punto di ingresso ideale         | Avanzato/sperimentale                 |
| Output         | Lezioni strutturate ed efficaci  | Materiali multimediali unici          |



## Human Agency: il ruolo degli insegnanti



Immagine AI

- **Mantenere l'autonomia dell'individuo** di fronte all'avanzamento tecnologico è fondamentale. I sistemi AI devono ampliare — non limitare — le facoltà decisionali umane.
- Gli insegnanti svolgono un ruolo di responsabilità fondamentale nell'equipaggiare gli studenti con le competenze per interagire **criticamente** con questi sistemi. Scegliere soluzioni AI non solo tecnicamente avanzate, ma anche **pedagogicamente valide**: questa è la vera.

# Prompt Engineering: l'arte di dialogare con l'AI

Progetti didattici con l'AI

- **Fiera della Matematica:** Guida completa per classe quinta: idee progetto, cronologia, linee guida per ogni fase e rubrica di valutazione.
- **Club di Lettura:** Programma annuale con libri mensili, domande di discussione, attività creative e progetti di fine anno.
- **Esperimenti Scientifici:** Guide dettagliate su cromatografia e principio di Archimede: obiettivo, materiali, procedura e conclusioni.
- **Debate:** Organizzare un debate con argomento, struttura dei turni, repliche e allenamento interattivo con l'IA.

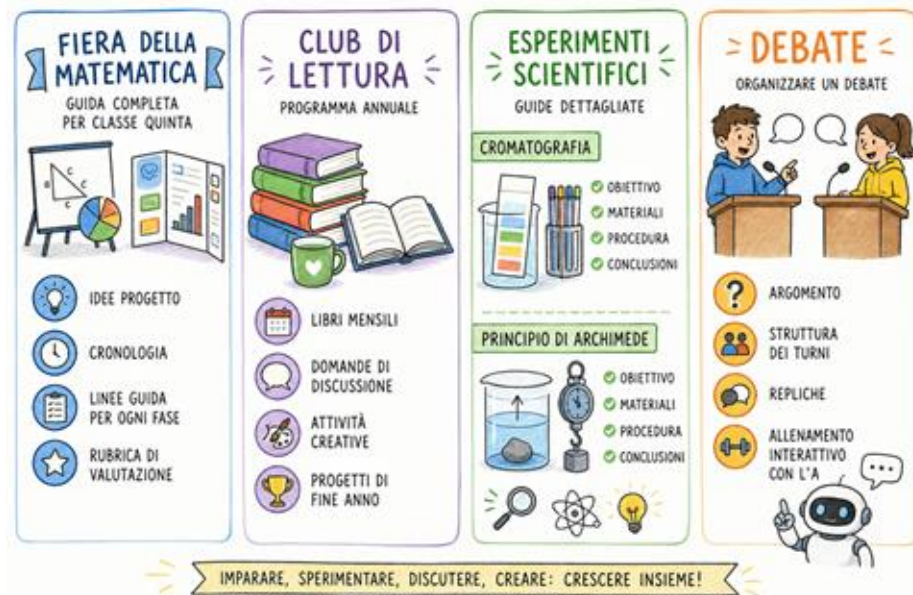


Immagine AI



# Prompt Engineering: l'arte di dialogare con l'AI

Progetti creativi e scrittura collaborativa

- **Percorsi creativi personalizzati:**

"Sono un insegnante di terza media e sto progettando un percorso sull'**Iliade** per studenti che amano il **rap**. Dammi idee per renderlo più creativo."

- **Scrittura collaborativa**

Partire da una macchina inventastorie generata con l'AI per stimolare la classe ad iniziare un'attività di storytelling in cui, alternativamente, studenti ed AI scrivono un paragrafo alla volta. Un'esperienza narrativa condivisa e coinvolgente.



[Vai all'ebook](#)



# Prompt Engineering: l'arte di dialogare con l'AI

Generare materiali per attività di valutazione

- Questionari e comprensione profonda**

Domande a scelta multipla con distrattori plausibili, testi con lacune, domande di comprensione profonda su testi letterari.

- Esercitazioni differenziate**

Batterie di esercizi su tre livelli (base, medio, avanzato) per grammatica, matematica e altre discipline.

- Quiz Kahoot e Tassonomia di Bloom**

Quiz pronti per Kahoot in formato tabella, e domande aperte classificate per livello tassonomico con esempi di risposta.

- Rubriche di valutazione**

Tabelle a 4-5 livelli con criteri dettagliati per scrittura creativa, verifiche scritte e progetti interdisciplinari.

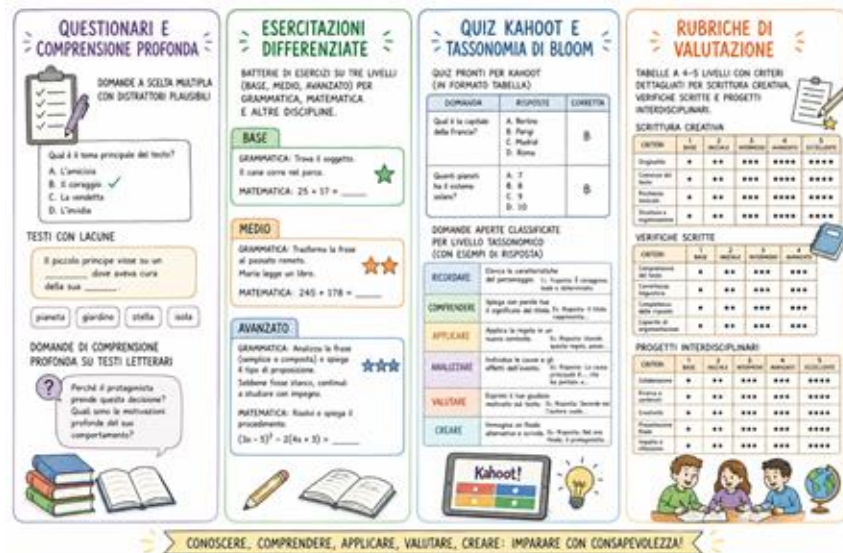


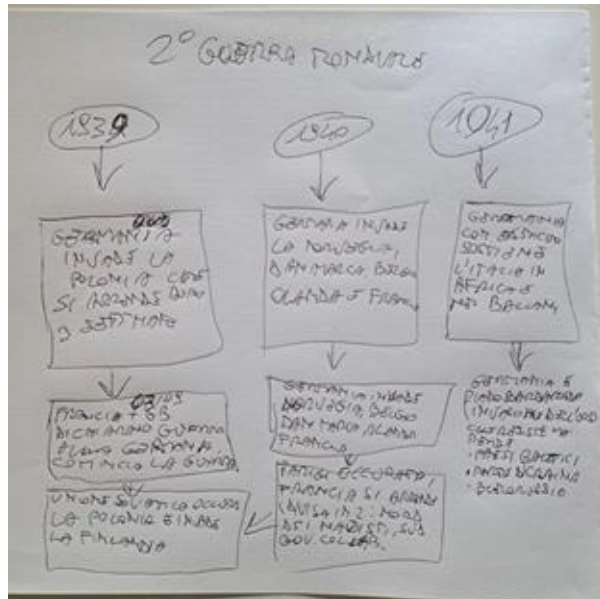
Immagine AI



## Percorso 2

# Prompt Engineering: l'arte di dialogare con l'AI

Generare Immagini - Da appunti confusi ad infografiche



DEASCUOLA



## Percorso 2

# Prompt Engineering: l'arte di dialogare con l'AI

Generare Immagini – Da documenti ad appunti strutturati

## GARIBALDI E LA SPEDIZIONE DEI MILLE

Si tratta senza dubbio dell'impresa più importante tra quelle risorgimentali. Permette di abbattere il Regno delle Due Sicilie e rappresenta la spinta decisiva per la realizzazione del processo di unificazione nazionale. Il **5 maggio 1860**, due prosciati, il **Piemonte** e il **Lombardo**, appartenenti alla compagnia Rubattino e particolarmente moderni e veloci per l'epoca, salpano da Quarto, nei pressi di Genova, diretti in Sicilia. Ma come nasce questa spedizione? Primi ideatori sono **Nino Bixio** e **Francesco Crispi**. L'uno, amico fraterno di Goffredo Mameli, esperto navigatore e con numerose esperienze di lotta per l'indipendenza alle spalle, l'altro uomo politico, che dopo l'unità d'Italia aderirà a posizioni monarchiche diventando anche presidente del Consiglio. In particolare Francesco Crispi è determinante nel convincere Giuseppe Garibaldi a guidare l'impresa, a condizione però che tutta l'operazione sia preceduta da una rivolta, che possa preparare il terreno all'arrivo dei mille.

Così il **4 aprile 1860** a **Palermo** scoppia un'insurrezione, capeggiata dal patriota Francesco Riso. La scelta di salpare da Quarto è dovuta soprattutto al fatto che all'epoca la zona non fa parte di Genova ed è abbastanza isolata, c'è lo spazio sufficiente per fare attraccare entrambe le imbarcazioni e ammarle senza destare grandi attenzioni, trattandosi di una spedizione militare non ufficiale. Il Regno di Sardegna però è perfettamente a conoscenza della situazione. Cavour sa di non potere attaccare direttamente il Regno delle Due Sicilie e rilascia un tacito consenso. A bordo inizialmente sono presenti 1162 volontari. Nella tappa intermedia di Talamone, fatta per caricare munizioni, Garibaldi dichiara l'intenzione di andare a combattere per il Re e per l'Italia e una settantina di persone decidono di abbandonare la spedizione e in Sicilia arrivano 1089 uomini, che passano alla storia come i "Mille". Interessante analizzare chi sono queste persone presenti. Rappresentano la parte più moderna della società, trattandosi di intellettuali, professionisti, insegnanti, operai e artigiani. Molti hanno combattuto con Garibaldi durante la seconda Guerra d'indipendenza, alcuni sono tornati dall'esilio o hanno preso parte ai moti del 1821.

*Permette di abbattere il Regno delle Due Sicilie e rappresenta la spinta decisiva per la realizzazione del processo di unificazione nazionale*

Dalla fine del 1859 Garibaldi comincia a raccogliere armi e soldi con la "Sottoscrizione nazionale per il milione di fucili". L'**11 maggio 1860** i due prosciati sbarcano a **Marsala**, nella parte occidentale della Sicilia. Si dirigono a Salemi, dove Garibaldi proclama la dittatura in nome del re Vittorio Emanuele II. Ottengono una prima vittoria contro le truppe borboniche a Calatafimi e il 27 e il 29 maggio occupano Palermo. I mille continuano ad avanzare, cacciano quasi totalmente i Borboni dall'isola e attraversano lo Stretto. Garibaldi prosegue una marcia trionfale che lo porterà il 26 ottobre 1860 ad incontrare Vittorio Emanuele II a **Teano**, in Campania e a deporre nelle sue mani il controllo del Regno delle Due Sicilie, in uno degli episodi centrali della storia del Risorgimento italiano. In questa puntata del programma *Passato e Presente* si ricostruisce l'intera vicenda della spedizione dei Mille, con l'analisi dei motivi e delle conseguenze dell'operazione.



DEASCUOLA



## Percorso 2

# Prompt Engineering: l'arte di dialogare con l'AI

Generare Immagini - Generare itinerari realistici

Costruire mappe dettagliate e realistiche dell'itinerario previsto nel viaggio di Istruzione



DEASCUOLA



# Prompt Engineering: l'arte di dialogare con l'AI

Generare Immagini - Generare fumetti



Presentare un argomento attraverso un fumetto indicando:

- le informazioni essenziali
- la sequenza logica
- Lo stile delle immagini



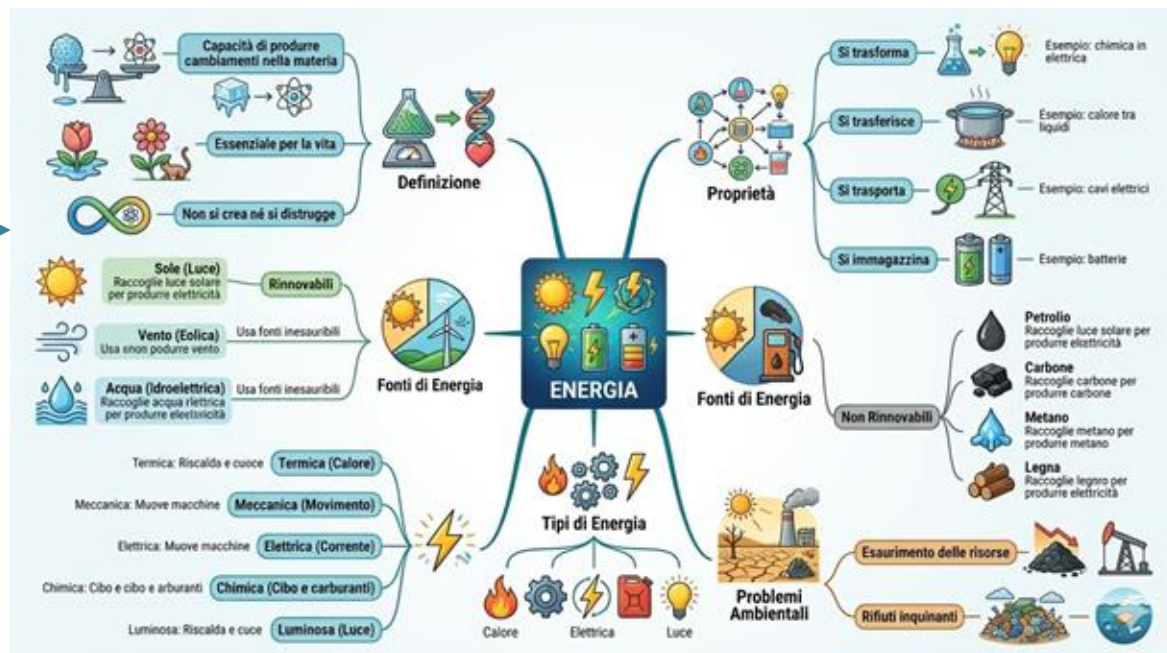
Percorso 1



Percorso 2

# Prompt Engineering: l'arte di dialogare con l'AI

Generare Immagini – Da mappe mentali a mappe concettuali



DEASCUOLA

## Creatività multimediale: animazioni, avatar, video e podcast

Animare i disegni dei bambini





# Creatività multimediale: animazioni, avatar, video e podcast

Le interviste impossibili





Percorso 1



Percorso 2

## Creatività multimediale: animazioni, avatar, video e podcast

Realizzare il TG della classe



DEASCUOLA



## Percorso 2

# Creatività multimediale: animazioni, avatar, video e podcast

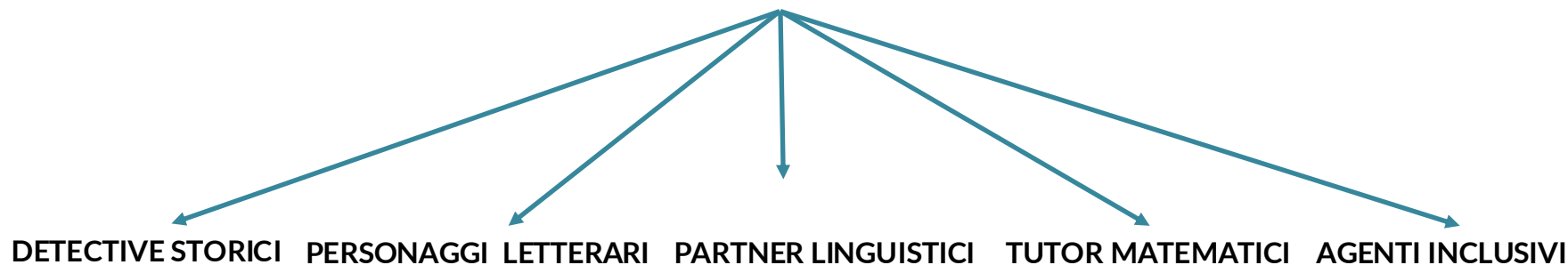
Generare video didattici



DEASCUOLA

## Istruire tutor AI specializzati

Lavorando su specifiche piattaforme possiamo trasformare l'Intelligenza Artificiale in un ecosistema di **tutor digitali specializzati**: assistenti virtuali progettati non per fornire risposte automatiche, ma per attivare processi cognitivi profondi e stimolare il **pensiero critico** degli studenti. L'obiettivo è ripensare il ruolo dell'AI in classe, passando da strumento passivo a leva metodologica attiva.



# Piattaforme AI per la didattica

- **NotebookLM**

Apprendimento multi-sensoriale, riassunti con citazioni, Audio Overviews e mappe mentali automatiche.

- **Google AI Studio**

Genera immagini (Imagen), video (Veo), dialoghi multi-speaker e assistenti vocali contestuali.

- **Magic School**

Chatbot personalizzati e sicuri per studenti, con controllo privacy e differenziazione automatica.

- **Brisk Teaching**

Estensione Chrome: feedback qualitativo nei documenti e adattamento testuale istantaneo per BES/ESL.

- **Teachy AI**

Piani di lezione, slide e oltre 60 tipi di materiali didattici. Community con 1 milione di risorse condivise.



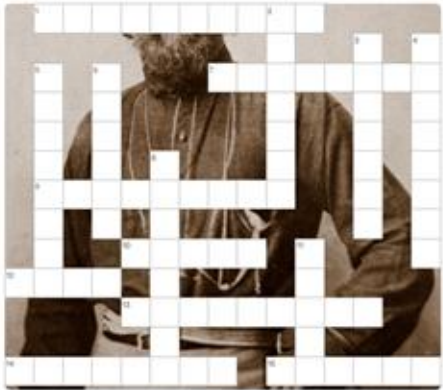
Immagine AI

# Gamification & AI

- Panquiz e Gemini + Blooket -> Quiz gamificati
- Quizizz -> Valutazioni coinvolgenti anche senza dispositivi digitali
- QuestionWheel -> Generatore di domande da utilizzare con le piattaforme di gaming più utilizzate in classe
- Yukai -> Generare cruciverba tematici

**Garibaldi e la spedizione dei Mille**  
(di robertosconocchini)

Roberto [SEARCH](#)



**Orizzontali**

1. Luogo del battesimo di fuoco di Carbonari.
7. Uomo di mare, come Carbonari, sulla nave Lombardo.
9. Scontro armato, come quello di Milazzo, con feriti e conquiste.
10. Suggerì la ritirata a Garibaldi a Calatafimi.
12. Piro-fregata Tukery, mezzo per spedizione a Castellamare.
13. Condottiero che guidò i Mille in Sicilia.
14. Assegno per il servizio reso da Carbonari.
15. Città da cui partirono i Mille.

**Verticali**

2. Porto siciliano dove sbarcarono i Mille.
3. Città siciliana conquistata da Garibaldi dopo Calatafimi.
4. Vapore che portò i Mille a Marsala.
5. Regione dove Garibaldi sbarcò dopo la Sicilia.
6. Lesioni subite da Carbonari a spalla e testa.
8. Comandante di bastimenti, come Garibaldi, con facoltà di lungo corso.

**Il sistema scheletrico**

Leaderboard

(Punteggi basati su 16 lettere nascoste)

15 completate

| POS | GIOCATORE         | PUNTEGGIO | PAROLE OK | LETTERE OK | REVELATE | DURATA  | DATA/ORA          |
|-----|-------------------|-----------|-----------|------------|----------|---------|-------------------|
| 1°  | Pierano           | 100%      | 15 / 15   | 92 / 10    | 0        | 12m 39s | 21/04/2026, 09:53 |
| 2°  | Dany Bro          | 100%      | 15 / 15   | 92 / 10    | 0        | 13m 40s | 21/04/2026, 09:50 |
| 3°  | Gioele            | 100%      | 15 / 15   | 92 / 10    | 0        | 15m 30s | 21/04/2026, 09:55 |
| 4°  | Samuele           | 100%      | 15 / 15   | 92 / 10    | 0        | 15m 41s | 21/04/2026, 09:55 |
| 5°  | MATTIA D.R.       | 100%      | 15 / 15   | 92 / 10    | 0        | 16m 59s | 21/04/2026, 09:56 |
| 6°  | Soly              | 100%      | 15 / 15   | 92 / 10    | 0        | 22m 50s | 21/04/2026, 10:00 |
| 7°  | Aurora            | 99%       | 14 / 15   | 91 / 10    | 0        | 13m 57s | 21/04/2026, 09:53 |
| 8°  | Norry kai's Angel | 99%       | 13 / 15   | 91 / 10    | 0        | 15m 54s | 21/04/2026, 09:55 |

# La nostra proposta formativa

## Tipologia A - Percorsi di formazione per il personale scolastico

Tutti i corsi su misura **in modalità sincrona** sono **personalizzabili** in termini di ore e contenuti sulla base delle singole esigenze di ogni scuola.

### Dalla normativa alla governance dell'IA a scuola

Percorsi per DS, DSGA, personale ATA

Scopri i nostri corsi

### AI per la didattica

PERCORSI BASE

PERCORSI DISCIPLINARI

### Valutazione e verifica

Scopri i nostri corsi

### Personalizzazione e inclusione

Scopri i nostri corsi

### Formare i formatori

Scopri i nostri corsi



DEASCUOLA

# La nostra proposta formativa

## Tipologia B - Laboratori sul campo

**Laboratori sul campo**, anche con la **presenza degli studenti**, sono **personalizzabili** in termini di ore e contenuti sulla base delle singole esigenze di ogni scuola.



# Un servizio a 360°

- Team di **formatori qualificati** e di comprovata esperienza nella scuola
- **Consulenza e progettazione** personalizzata
- Supporto alla **progettazione e organizzazione** dei percorsi formativi della scuola
- Metodologie attive, con taglio molto pratico
- Piattaforma di erogazione per la formazione a distanza
- Gestione organizzativa
- Gestione delle piattaforme Futura e MePa
- Assistenza ai corsisti
- Servizio di tutor per tracciamento e monitoraggio presenze

## I nostri formatori

Un team di **formatori qualificati** e di comprovata esperienza nella scuola che lavorano con noi ogni giorno per garantire i migliori percorsi formativi.



Inquadra il QR code e compila il modulo per ottenere un'offerta personalizzata per la tua scuola!



<https://forms.gle/5jqB7MAQS2xe8Yp19>

Per maggiori informazioni contattaci a [formazione@deascuola.it](mailto:formazione@deascuola.it)

**Spazio  
alle domande!**

# Prossimi appuntamenti

<https://formazione.deascuola.it/webinar-intelligenza-artificiale-dm219/>

Webinar

IA A SCUOLA - DM 219

**IA a scuola: dalla didattica  
alla formazione dei  
formatori**

19 Maggio 2026, 17:00

con: Ersilia Pagano

