

11 dicembre 2025

GREEN THINKING

INNOVAZIONE E SOSTENIBILITÀ
PER VIVERE IL FUTURO



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

11 dicembre 2025

AI generativa e Creatività delle attuali generazioni

Gerolamo Spreafico



Indice

- 01** Creatività verticale
- 02** Creatività orizzontale
- 03** Fare didattica con EAS
- 04** Didattica EAS ed AI
- 05** Esempi: NotebookLM e Udio



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

1. La creatività

Definizione e campo di lavoro



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività

Definizione

« Il significato di creatività si è smarrito disastrosamente nel convincimento che si tratti di qualcosa cui ricorriamo occasionalmente, soltanto nei **giorni di festa**.

La premessa da cui dobbiamo partire per discernerne il vero significato di creatività è che in essa si esprime **l'uomo normale nell'atto di realizzare se stesso**, non come prodotto di uno stato morboso, bensì come rappresentazione del massimo grado di **equilibrio emotivo** (...) che si ritrova nell'**opera** dello scienziato o dell'artista, del pensatore o dell'esteta (...) o nel normale **rapporto** di una madre con il figlio»

Rollo May, in Anderson, 1959



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività

- Stando a quel che ha scritto Gilles Deleuze, un buon punto di partenza per comprendere cosa attiene ad un atto di **creazione** e al **processo di creazione** dobbiamo iniziare col capire cosa accade quando si dice: **“Ecco, ho un’idea”**. Deleuze scrive che avere un’idea è un evento che accade raramente: è una specie di festa.
- Per passare all’atto, ossia per passare dall’idea alla creazione vera e propria bisogna incontrare una necessità, **“uno che crea fa solo ciò di cui ha assolutamente bisogno”** (Deleuze 2003, 10). Tale necessità può essere interpretata come un’esigenza di rigore in stretta relazione con lo stare del soggetto dentro il processo di creazione.

Francesco Cappa, 2020



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

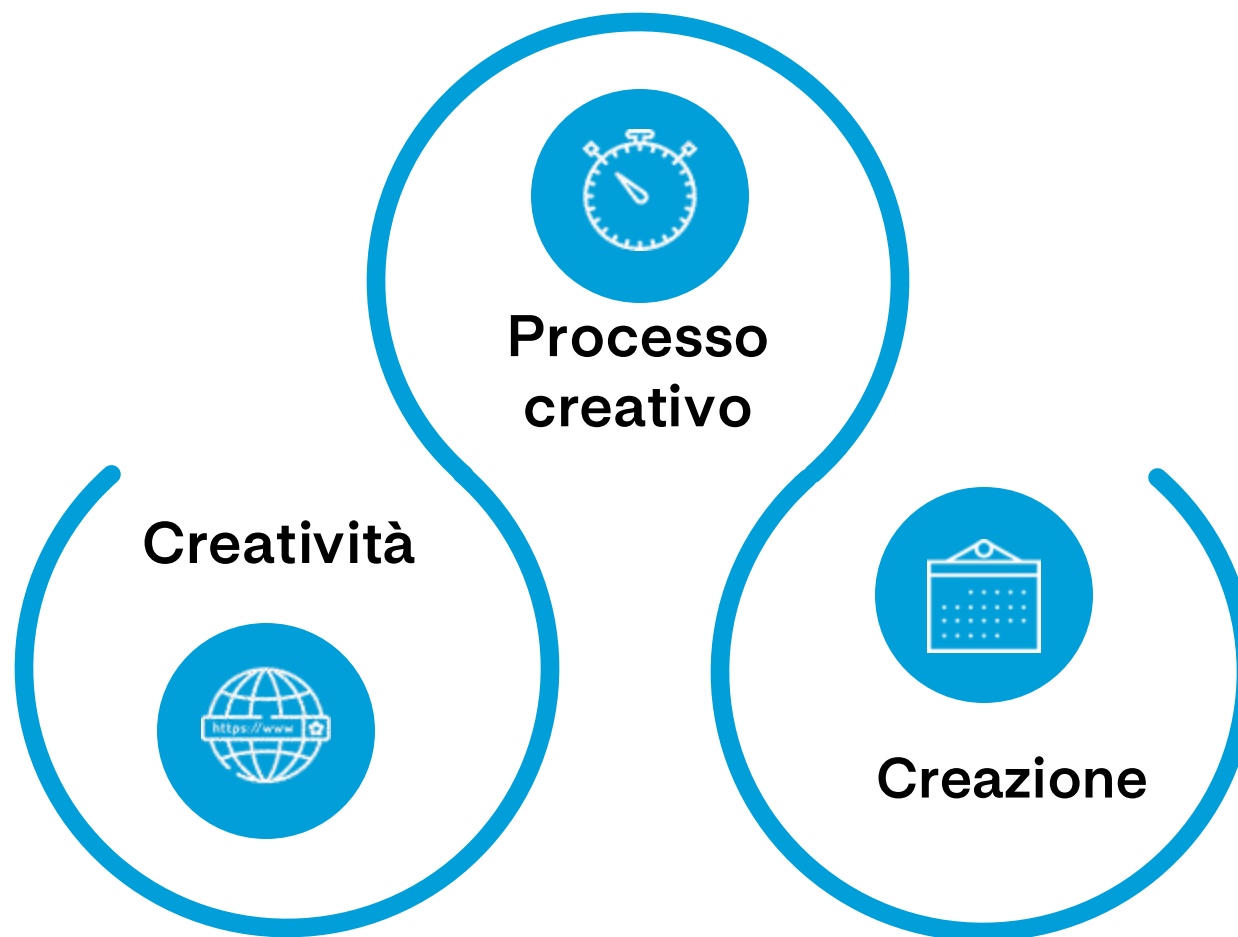
Creatività

1. Creatività
2. Creazione
3. Processo creativo



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività

Il campo della creatività

Possiamo delineare due contesti nei quali si esprime la creatività

- Una creatività **verticale**
- Una creatività **orizzontale**

E' venuto il momento di accostarsi alle **nuove generazioni** con una ampia definizione e comprensione delle creatività.

Forse è il momento di una **discontinuità** con il patrimonio ereditato

Creatività – il campo

Verticale

- Questa è la dimensione verticale, ossia la scoperta o serie di scoperte in ordine alla fenomenologia di **un atto creativo**. Molto focalizzato sullo studio della mente.
- È un patrimonio interessante, ma che corre il rischio di amplificare la **dimensione individualista** dell'apprendimento. 'lo faccio palestra, mi alleno, magari mi metto nelle mani di *mental coach* e divento creativo'
- Il tema semmai è: e poi **cosa ne faccio del mio oggetto creato**? Quale è **il senso**?



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività – il campo

Orizzontale

- Ci sono **due dimensioni orizzontali**.
- La prima **è tecnica** e implicita agli strumenti social o AI generative in quanto spazio di condivisioni di dati. Non esiste lavoro ordinario o produzione artistica che non benefici di **connessione e scambi** di dati o di oggetti.
- La seconda meno evidente, ma molto potente è la **creatività nelle relazioni umane** e in particolare nella relazione pedagogica, nella quale un educatore e un educando si pongono **di fronte alla vita**, la prendono in mano e la **generano** e/o la rigenerano. Cioè **la vita diventa oggetto artistico**.
- In altre parole la creatività orizzontale è la capacità di generare **vita**, produrre **cambiamento**, costruire **trasformazioni** nella vite delle persone. La relazione tra **Creatività e «Care»**



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività orizzontale

Orizzontale. Educational process, Creativity, Field of Experience,
Pedagogical Practice (*Tracce per una creatività pedagogica*)

- Per Bertolini e per Massa il punto cruciale del discorso pedagogico “forse sarebbe meglio dire di un’autentica progettualità pedagogica, consiste nell’affermare con forza come fondamentale e irrinunciabile meta educativa da raggiungere il massimo di autonomia possibile per ciascun soggetto, senza che ciò significhi rinunciare alla funzione altamente strutturante delle molteplici dipendenze ovvero ad un uso corretto del principio di realtà” (Bertolini 1990, 13).
- Una **progettualità generativa e creatrice di esperienze aperte**, dunque, che lavora dialetticamente nell’alveo dei vincoli concreti e materiali per aprire mondi e svelare campi di esperienza inediti.
- Il formatore è colui che compie un gesto, che prende posizione in questo campo di forze e inaugura un processo che mira all’opera e non al vissuto. Ecco perché, a mio parere, di fronte **al grande tema della creatività pedagogica** – che prova a rispondere alla domanda “come devo fare?” – è importante tentare di indicare alcuni tratti del **processo creativo** che possano fondare una tale poietica dell’educazione.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività orizzontale

- Il processo creativo ha effetti formativi quando crea, allo stesso tempo, **stupore e riconoscimento**. **Stupore nel senso della bellezza della scoperta** che diviene tutt'uno con l'ebbrezza della domanda che il soggetto articola e rilancia. Qui emerge un legame potente **con il piacere di uno spaesamento cognitivo e affettivo** che molto spesso – specie nelle riflessioni degli artisti – è tutt'uno con il trasformarsi del processo in opera, materiale o immateriale che sia.
- Su un altro piano, esiste un ulteriore sintomo che ci permette di riconoscere che un processo creativo ha effetti formativi. **Constatate che in pedagogia, ma non solo, la creatività è l'opposto della reificazione**. Dove la reificazione, come sostiene Axel Honneth, non è solo il ridurre le relazioni tra soggetti alla cosalità, ma oggi – aggiungerei, in un tempo in cui vige una rinnovata e subdola fenomenologia di autoreificazioni – essa vada intesa come “oblio del riconoscimento” (Honneth 2007).
- Il grande rischio di trattare un soggetto in oggetto. Nella **scuola «riempire una testa»** (Morin). **«funzionare o esistere»** (Benasyag)



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività orizzontale

- **John Dewey** non adottava nel suo lessico il termine reificazione, ma non è lontano da queste riflessioni quando sostiene, negli anni Trenta del XX secolo, **che il nostro pensiero riflessivo**, elemento essenziale per questo autore del modo in cui pensiamo e conosciamo noi stessi e il mondo, **corre il rischio di un'evoluzione patologica** qualora **dimentichi il proprio radicamento nell'esperienza qualitativa dell'interazione**.
- In Dewey il rapporto tra **processo creativo**, natura **interattiva dell'esperienza pedagogica e arte** è chiarissimo e di massima importanza per la qualità delle pratiche educative e formative. **Un processo creativo produce** una pratica formativa eccellente **“quando un'attività produce un oggetto che permette un piacere continuamente rinnovato”** (Dewey 2014, 39).

Riccardo Massa



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività orizzontale

- Seguendo questa linea, per comprendere meglio cosa sia un campo d'esperienza in rapporto al processo creativo, possiamo evidenziare un nesso che caratterizza il **processo creativo** nel suo rapporto con le pratiche formative, ossia il nesso descritto dalla triade
 - **Campo d'esperienza**
 - **Soggettivazione**
 - **Evento**
- il rapporto specifico tra processo creativo ed evento. Infatti, possiamo sostenere che ciò che si rinnova di continuo nella pratica formativa è proprio l'evento della formazione.
- **L'evento, pedagogicamente inteso, è profondamente legato all'avventura.**



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività orizzontale

- L'atto creativo nasce dall'incontro tra **la voce personale dell'artista** e il **patrimonio condiviso della cultura**
- **Intelligenza collettiva.** La bottega del rinascimento



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività orizzontale



DEASCUOLA

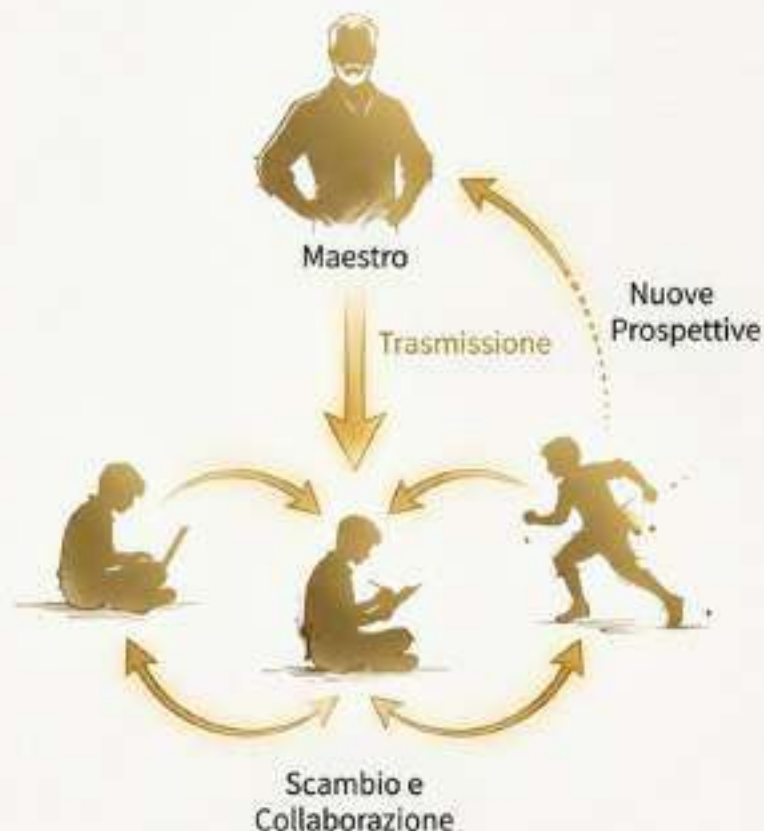
a2a
LIFE COMPANY

Creatività orizzontale

Un Ecosistema di Apprendimento

All'interno della bottega, la conoscenza fluiva in ogni direzione:

- **Dal Maestro all'Apprendista:** Trasmissione diretta di tecniche, segreti del mestiere e approccio filosofico.
- **Tra Apprendisti:** Scambio continuo di idee, competizione stimolante e collaborazione su singole opere.
- **Dall'Apprendista al Maestro:** Gli allievi più dotati introducevano nuove prospettive, spingendo il maestro stesso a evolvere.



© NotebookLM



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività orizzontale

L'Angelo di Leonardo

Nella bottega di Andrea del Verrocchio, a un giovane allievo di nome Leonardo da Vinci fu affidato il compito di dipingere un angelo nel "Battesimo di Cristo" del maestro. La sua tecnica e sensibilità erano così innovative e personali da superare, secondo la leggenda, quelle del Verrocchio stesso.

Qui, la voce personale di Leonardo non solo emerge, ma arricchisce e trasforma l'opera collettiva.



La mano del Maestro:
Verrocchio



La voce dell'Allievo:
Leonardo

Creatività orizzontale

Intelligenza collettiva

Levy, P. (1994). L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio.

“È un'intelligenza distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale, che porta a una mobilitazione effettiva delle competenze. [...]”

L'intelligenza collettiva deve scoprire un al di là della scrittura, qualcosa che si collochi oltre il linguaggio in modo tale che il trattamento dell'informazione sia distribuito ovunque e ovunque coordinato e non sia più prerogativa di organi sociali separati, ma si integri in maniera naturale nella totalità delle attività umane, in modo da tornare nelle mani di ognuno. Questa nuova dimensione della comunicazione dovrebbe permetterci di condividere le nostre conoscenze e di segnalarcele reciprocamente.”



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività – Verticale

- Creatività come Illuminazione
- Creatività come Ampliamento
- Creatività come Variazione

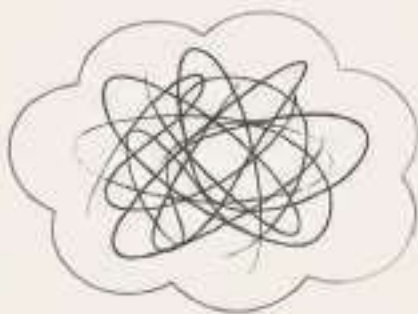
- Creatività come Combinazione
- Creatività come Associazione
- Creatività come Reinterpretazione

Creatività verticale

OLTRE IL MITO DEL TALENTO INNATO.

La nostra cultura celebra la creatività come un dono magico e inspiegabile. Questa visione è romantica, ma limitante. Limita chi non si sente 'naturalmente' creativo e non fornisce strumenti per coltivare l'innovazione in modo sistematico.

E se potessimo scomporre la creatività nelle sue componenti fondamentali?
Se potessimo trasformarla da un'attesa passiva a una pratica attiva?



MITO



METODO



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività verticale

LE SEI TESSERE DEL MOSAICO CREATIVO.



1. Illuminazione

L'intuizione improvvisa che cambia le regole.



2. Ampliamento

Portare un'idea esistente al suo estremo.



3. Variazione

Introdurre una deviazione calcolata nello standard.



4. Combinazione

Fondere elementi noti per creare qualcosa di nuovo.



5. Associazione

Creare un ponte tra concetti apparentemente lontani.



6. Reinterpretazione

Guardare la stessa cosa, ma vederla con occhi diversi.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività verticale

Le 6 Forme della Creatività

La creatività non è un concetto unico, ma un processo multiforme. Può essere compresa attraverso sei diverse modalità di pensiero e azione, ognuna delle quali rappresenta un percorso unico verso l'innovazione.

Illuminazione

L'idea improvvisa che risolve un problema o crea qualcosa di nuovo.



Ampliamento

Partire da un'idea esistente per espanderla e svilupparla ulteriormente.



Variazione

Introdurre modifiche e alterazioni su un tema o concetto di base.



Energia Creativa

Reinterpretazione

Osservare qualcosa di noto da una prospettiva completamente diversa.



Associazione

Creare connessioni inaspettate tra concetti apparentemente non correlati.



Combinazione

Unire elementi o idee preesistenti e distanti tra loro in modo nuovo.



#9 NotebookLM



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività verticale

IL MOSAICO COMPLETO: UN SISTEMA PER L'INNOVAZIONE.



Le sei forme della creatività non sono categorie isolate. Sono strumenti interconnessi in una cassetta degli attrezzi. L'innovazione più potente spesso nasce dalla loro sinergia:

- Un'**Illuminazione** può essere **Ampliata**.
- Una **Combinazione** può essere soggetta a **Variazioni**.
- Una **Reinterpretazione** può nascere da una nuova **Associazione**.

L'innovatore consapevole non attende l'ispirazione, ma sceglie deliberatamente quale tessera del mosaico posare.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività verticale

- **Un quadro sinottico**

- Dove risiede la differenza tra creatività e non creatività?
- Livello materiale = il soggetto creativo ha una abbondanza di materiale ideativo
- Livello di architettura = il soggetto creativo disporrebbe di una rete mentale di idee meno lineare , più intricata d quella del soggetto non-creativo
- Livello di funzionamento = il processo creativo consisterebbe nell'applicare a una situazione uno schema di conoscenza insolito per essa , che può essere preso in prestito da un altro ambito
- Livello di prospettiva = il modo di guardare la realtà. Il non –creativo adotta prospettiva usuale, Il creativo si cambia prospettiva e e si considerano le cose da un altro punto di vista

Ev Rogers pag 118



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività verticale

I 4 Livelli della Creatività

LA MENTE CREATIVA

LIVELLO MATERIALE:

Abbondanza di Idee

La persona creativa possiede una maggiore quantità di materiale ideativo a cui attingere.

LIVELLO DI ARCHITETTURA:

Rete Mentale Complessa

Le idee sono connesse in una rete più intricata e meno lineare rispetto al pensiero convenzionale.

LIVELLO DI FUNZIONAMENTO:

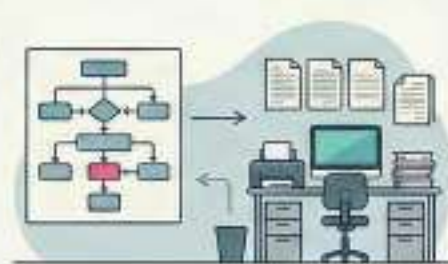
Applicazione Insolita

Il processo creativo applica uno schema di conoscenza a un contesto nuovo e inaspettato.

LIVELLO DI PROSPETTIVA:

Cambio di Punto di Vista

Il creativo osserva la realtà da angolazioni diverse, abbandonando la prospettiva usuale.



LIVELLO DI ARCHITETTURA:

Rete Mentale Complessa

Le idee sono connesse in una rete più intricata e meno lineare rispetto al pensiero convenzionale.

LIVELLO DI ARCHITETTURA:

Rete Mentale Lineare

Le idee sono collegate in sequenze semplici e prevedibili, seguendo percorsi convenzionali.

LIVELLO DI FUNZIONAMENTO:

Applicazione Convenzionale

Il processo non-creativo applica gli schemi di conoscenza ai contesti abituali e noti.

LIVELLO DI PROSPETTIVA:

Prospettiva Fissa

Il non-creativo osserva la realtà da un unico, rigido punto di vista, senza esplorare alternative.

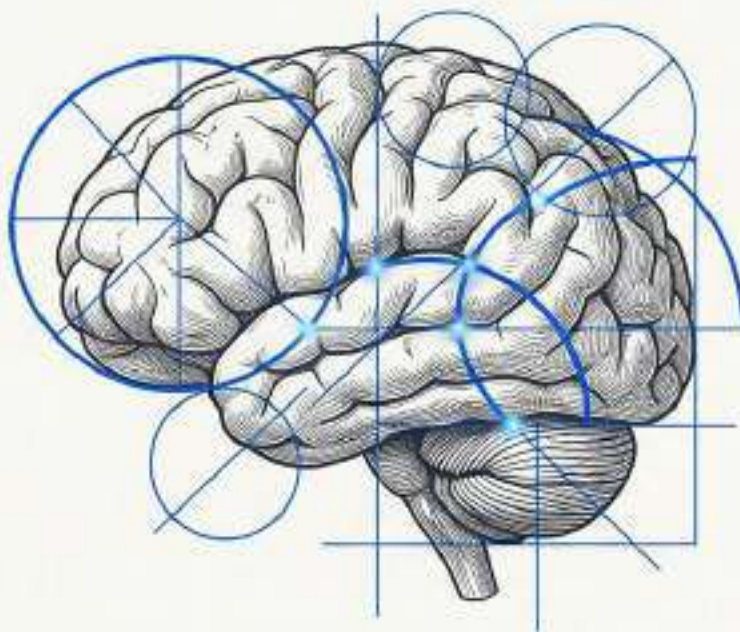


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività verticale

L'Anatomia della Mente Creativa



Svelare il codice che distingue il pensiero convenzionale da quello innovativo.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY



Dove risiede la differenza fondamentale tra creatività e non creatività?

Non è una questione di talento innato, ma di una
struttura e di un funzionamento mentale che
possono essere analizzati e compresi.

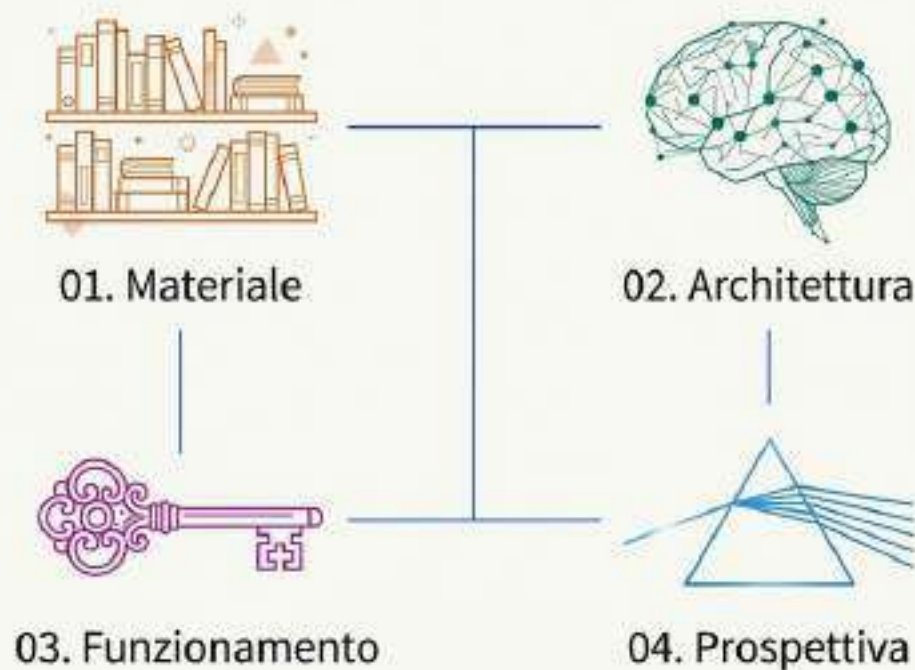


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività verticale

Un Quadro Sinottico: I Quattro Livelli di Analisi



La Materia Prima del Pensiero

Il primo livello di differenza risiede nella quantità e nella diversità del 'materiale' grezzo a disposizione della mente. Il soggetto creativo attinge da un **serbatoio di idee**, concetti ed esperienze significativamente più vasto e variegato.

Il soggetto creativo ha una abbondanza di materiale ideativo.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività verticale

La Mente Non-Creativa

Opera con un set limitato e omogeneo di informazioni e riferimenti.



La Mente Creativa

Possiede una sovrabbondanza di materiale ideativo eterogeneo.



DEASCUOLA

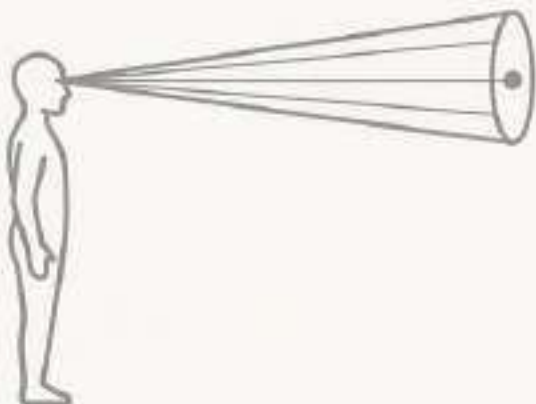
a2a
LIFE COMPANY

Creatività verticale



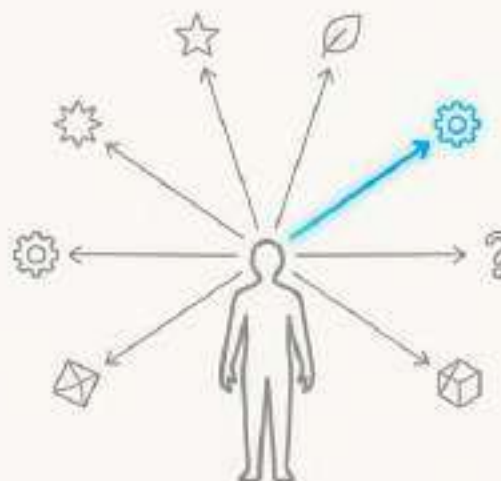
La Mente Non-Creativa

Adotta e mantiene la prospettiva più comune e usuale.



La Mente Creativa

Cambia attivamente prospettiva per considerare il mondo da nuovi punti di vista.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Creatività verticale

Creatività e immaginazione

- Visualizzazioni creative
- Le potenzialità delle immagini
- Creatività e capacità immaginativa

Occorre allestire **spazi di esperienza** che contengono
strumenti che e consentono un dialogo con
il mondo **'là fuori'**. E costruirlo !



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

- La metodologia **EAS (Episodi di Apprendimento Situato)** è stata introdotta dal prof. Pier Cesare Rivoltella, diffondendosi in Italia a partire dal 2014.
- L'unità con EAS è articolata in 3 fasi: **preparatoria, operatoria e ristrutturativa**, attuando il capovolgimento della tradizionale lezione frontale. In ciascuna fase vengono individuate sia le azioni del docente che quelle degli studenti, riconducendole ad una determinata logica didattica.
- L'EAS, basata su un'accurata progettazione del docente (Lesson Plan), propone agli studenti esperienze di apprendimento situato e significativo, che portino alla realizzazione di artefatti digitali, favorendo un'appropriazione personale dei contenuti.
- Un rivisitazione molto potente della metodologia EAS che ha integrato la potenza della AI è stata curata da **Chiara Pancioli e PierCesare Rivoltella** stesso ed ha generato la metodologia ESLAI (Situating Learning Episodes with AI) (Pancioli et al., 2023)



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempi

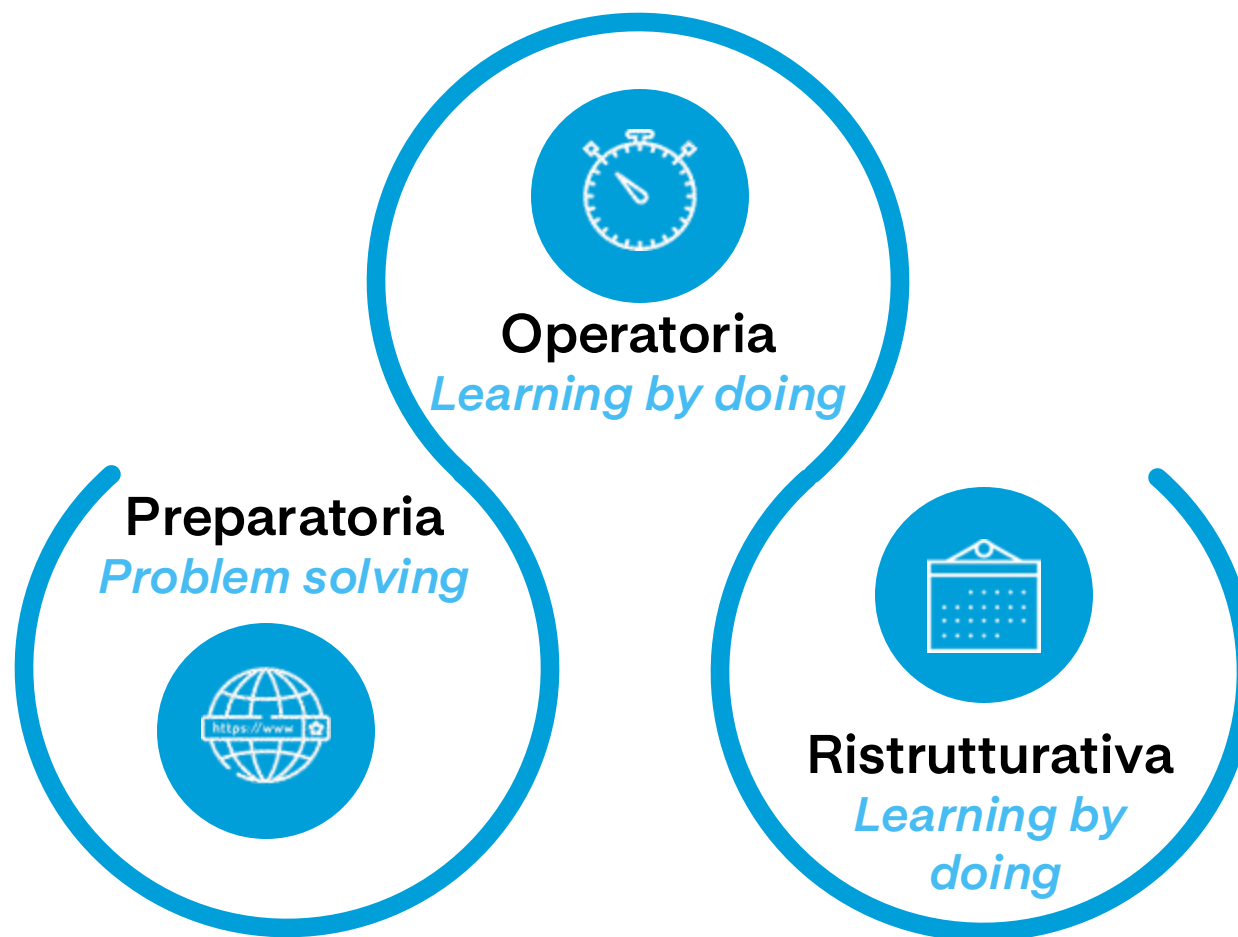
- **Riferimenti pedagogici:** la metodologia EAS ha come riferimento principale la “scuola del fare” di Freinet (con la sua “lezione a posteriori”), ulteriori riferimenti sono riconducibili alla Montessori, a Dewey, Bruner, Gardner, Don Milani, alla Flipped Lesson. Volendo scendere nei dettagli, la metodologia EAS fa suoi molti presupposti dell’attivismo pedagogico, del Mobile Learning e micro-learning (Pachler), ed è da ricondurre al post-costruttivismo.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS



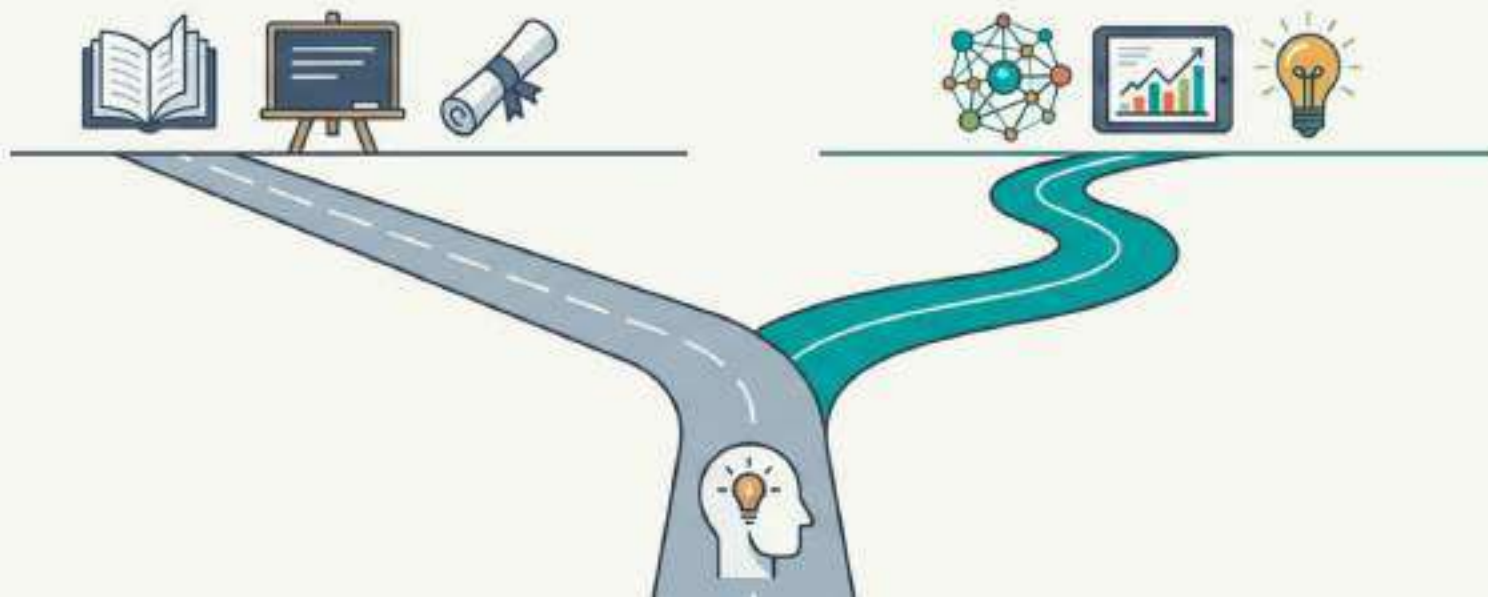
DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

Il Bivio della Didattica: Quale Percorso per le Competenze del Futuro?

In un mondo che richiede nuove abilità, l'educazione si trova a un bivio. Da una parte, il sentiero consolidato della tradizione. Dall'altra, un nuovo percorso pensato per l'apprendimento attivo e situato. Questa presentazione esplora i due itinerari per capire quale costruisce meglio le competenze di domani.



#NotebookLM



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

Il Percorso 1: La Didattica Tradizionale

Un modello lineare basato sulla trasmissione del sapere.

Parole Chiave

- Contenuto disciplinare
- Libro di testo
- Lavoro prevalente individuale
- Verifica standard
- Apprendimento Etero-diretto



"Si fissano alcuni contenuti, pianificati, certi. Lo sforzo è prevalentemente a carico del docente."



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

Il Percorso 2: Gli Episodi di Apprendimento Situato (EAS)

Capovolgere la logica della lezione per un apprendimento significativo.

Introdotta da Pier Cesare Rivoltella nel 2014, la metodologia EAS inverte il modello tradizionale. Propone agli studenti esperienze di apprendimento situato che portano alla realizzazione di artefatti digitali, favorendo un'appropriazione personale dei contenuti attraverso un ciclo di tre fasi attentamente progettate dal docente.



Fare didattica con EAS

Il Ciclo EAS: Le Tre Fasi dell'Apprendimento Attivo

Purposo e le tre Fasi dell'Apprendimento Attivo, realizzo si prepara all'attività in classe



Fase Preparatoria

Logica: Fornire uno stimolo e un quadro concettuale.

- **Azione Docente:** Assegna un video, una lettura, un problema da analizzare a casa.
- **Azione Studente:** Esplora il materiale, risponde a domande, si prepara all'attività in classe.



Fase Operatoria

Logica: Produzione e collaborazione in un tempo breve e definito.

- **Azione Docente:** Organizza il lavoro, lancia l'attività, agisce da facilitatore.
- **Azione Studente:** Lavora in piccolo gruppo, produce un artefatto digitale, risolve il problema.



Fase Ristrutturativa

Logica: Riflessione critica e consolidamento ("lezione a posteriori").

- **Azione Docente:** Raccoglie gli artefatti, modera la discussione, corregge i misconcetti e fissa i concetti chiave.
- **Azione Studente:** Presenta il lavoro, analizza i processi, impara dai pari.



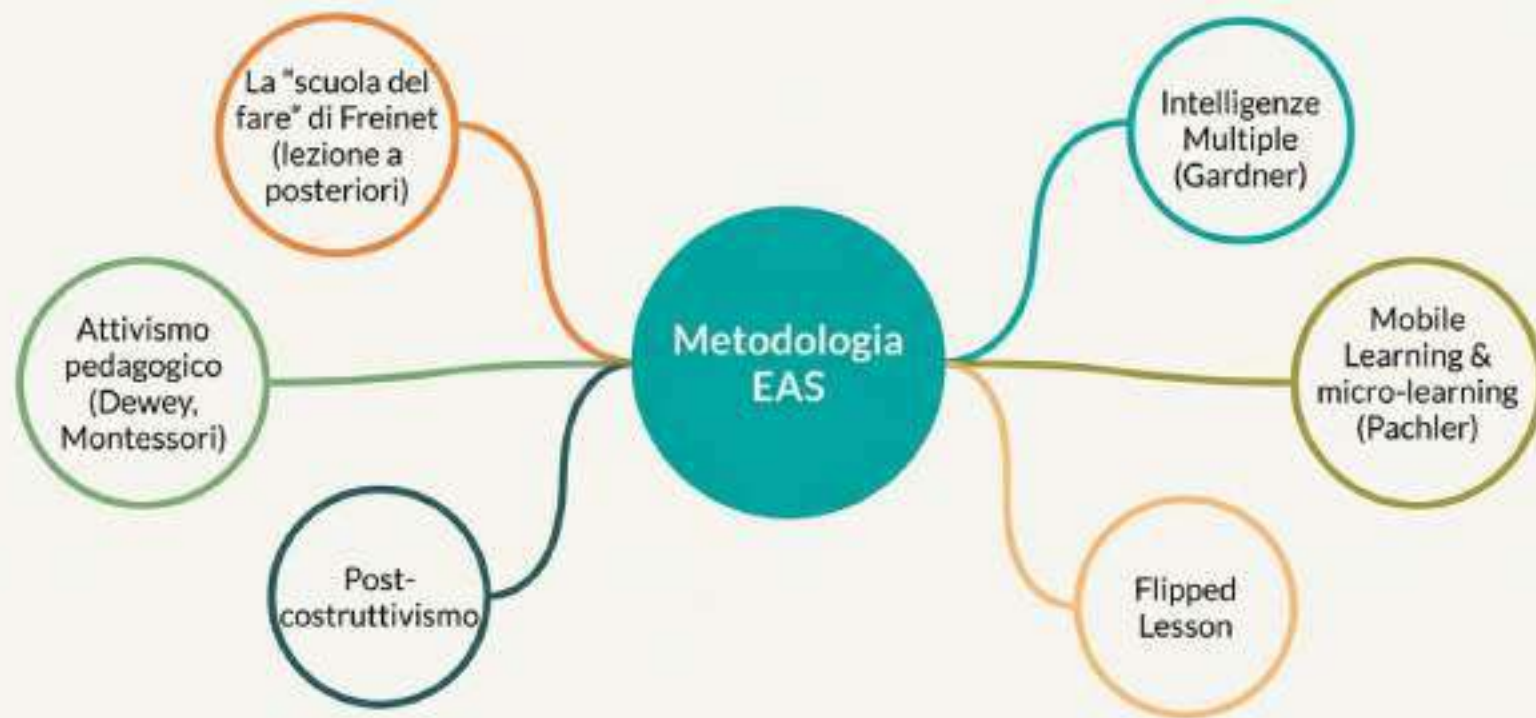
DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

Le Radici Pedagogiche: Un Metodo Fondato sull'Innovazione Storica

L'EAS non nasce dal nulla. Affonda le sue radici nelle più importanti correnti dell'**attivismo pedagogico** e del **post-costruttivismo**, aggiornandole per l'era digitale.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

Due Filosofie a Confronto: Le Parole Chiave

Didattica Tradizionale

- Contenuto Disciplinare •
- Libro di Testo •
- Lavoro Individuale •
- Verifica Standard •
- Compagni come scenario •

**APPRENDIMENTO
ETERO-DIRETTO**

Didattica EAS

- Obiettivo di Competenza
→ Libro di Testo e Altre Fonti
- ➔ Lavoro Cooperativo
- 🔄 Valutazione Formativa *(in itinere)*
- ➔ Piattaforma Digitale

**APPRENDIMENTO
AUTODETERMINATO**



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

Valutare per Misurare vs. Valutare per Apprendere

Il concetto di valutazione rivela una differenza fondamentale tra i due approcci.

La Verifica Sommativa

Misura il prodotto finale. È uno strumento di **classificazione**, spesso standardizzato e decontestualizzato.



La Valutazione Formativa

È una valutazione "in itinere", di regolazione. Il suo scopo è dare valore al processo, permettendo a studente e docente di aggiustare il tiro. **"Valutare è dare valore"**.



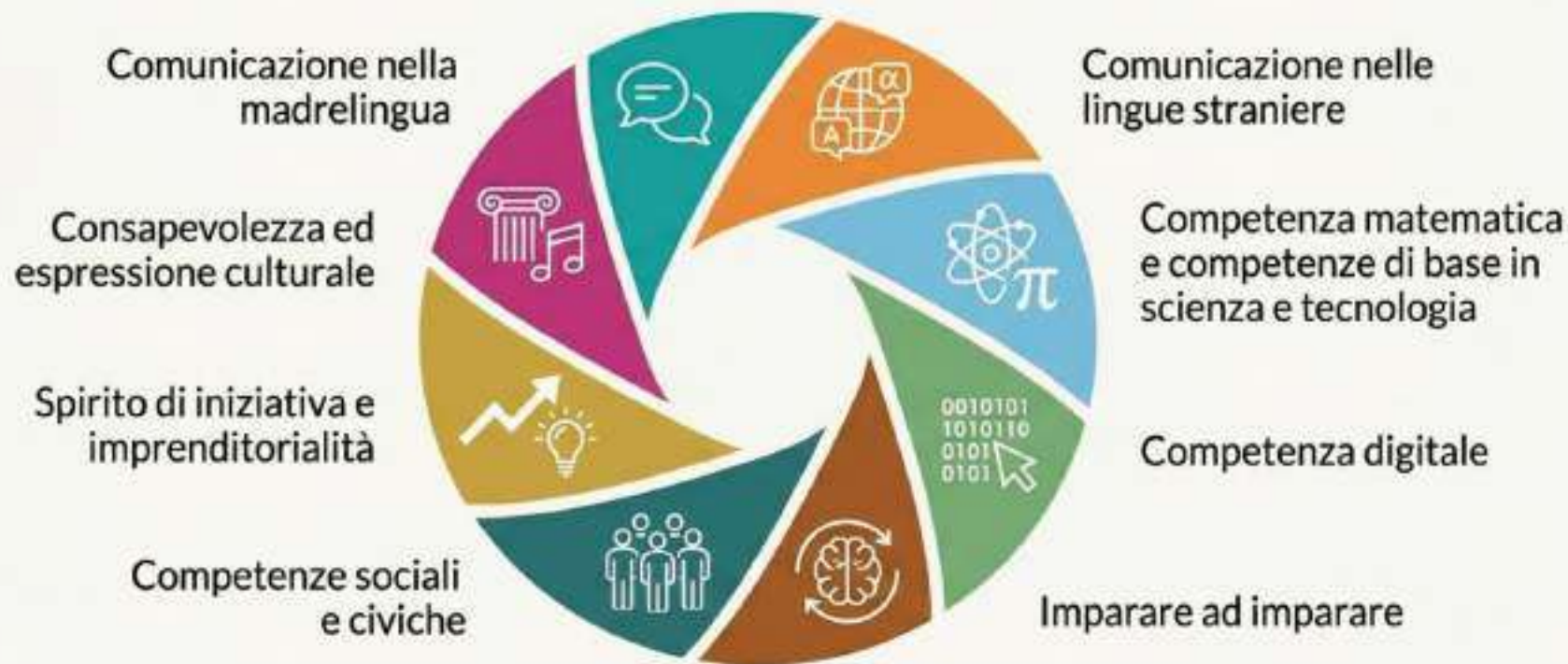
DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

La Destinazione del Viaggio: Le 8 Competenze Chiave Europee

L'obiettivo finale di ogni percorso educativo moderno non è solo trasmettere contenuti, ma costruire le competenze fondamentali per la cittadinanza attiva e l'apprendimento permanente.

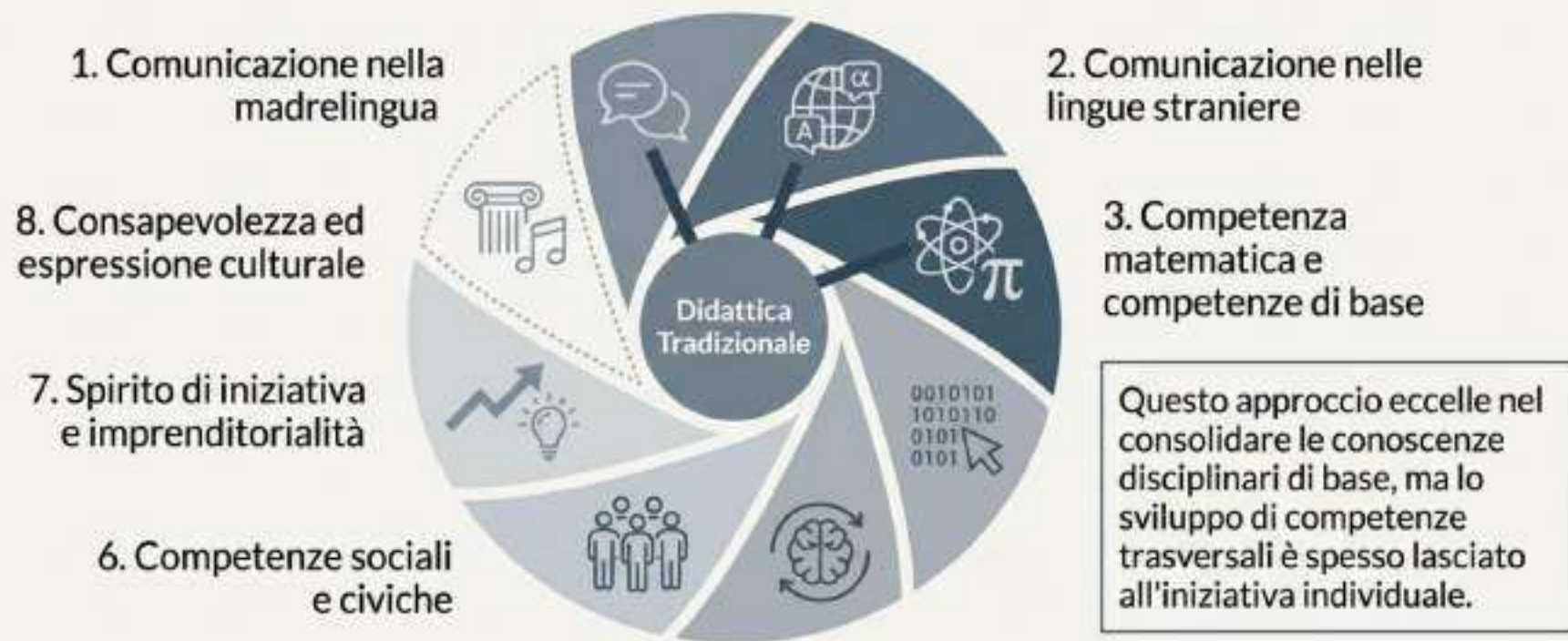


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

Mappatura del Percorso Tradizionale: Le Competenze Sviluppate



Fare didattica con EAS

Mappatura del Percorso EAS: Un Costruttore Integrato di Competenze



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Due Percorsi, Differenti Destinazioni: Una Sintesi

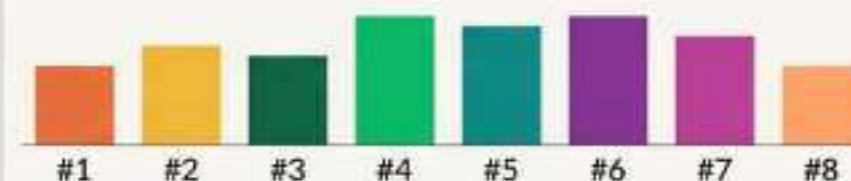
Didattica Tradizionale

Focus	Contenuto
Processo	Lineare, Etero-diretto
Strumenti Principali	Libro, Quaderno
Valutazione	Sommativa
Risultato Primario	Conoscenze disciplinari



Didattica EAS

Focus	Competenza
Processo	Ciclico, Autodeterminato
Strumenti Principali	Fonti multiple, Piattaforme digitali
Valutazione	Formativa
Risultato Primario	Competenze integrate e contenuti interiorizzati



Mentre la didattica tradizionale fissa i contenuti, il metodo EAS costruisce competenze.
È una scelta metodologica che risponde direttamente alle esigenze formative del nostro tempo.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

- La didattica con **EAS consente** :
 - Di utilizzare in tutte e 3 le fasi le Tecnologie digitali come strumento di deposito (repository) dei materiali iniziali, in progress, finali
 - Si può richiamare in ogni momento una fase e rivederla e integrarla.
 - La logica è quella che viene chiamata delle E-tivity e si costruisce un E- Portfolio
 - Gli EAS si prestano da essere condivisi in piccolo gruppo, tra docenti, con la famiglia
 - Il ruolo del docente è di Facilitatore sia dell'apprendimento che della relazione educativa (creatività orizzontale)
- Un **EAS** è un **amplificatore di Creatività sia orizzontale che verticale** (Spreafico, 2025)
 - Ciascuna Fase, in quanto attività aperta stimola una o più delle componenti della creatività verticale
 - Ciascuno partecipante è stimolato a fare emergere pensiero creativo e/o pensiero laterale
 - L'apprendimento diventa combinazione tra creatività verticale e creatività orizzontale
 - Da apprendimento etero-diretto può diventare autoapprendimento cooperativo e autoapprendimento (metodo di studio o esplorazione di temi non ordinari e scolastici)



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Fare didattica con EAS

- Un EAS integrato con AI diventa ancora più potente e profondo. Viene chiamato ESLAI (Pancioli, Rivoltella, 2025):
 - **Anticipare con AI**
 - **Produrre con AI**
 - **Riflettere con AI**

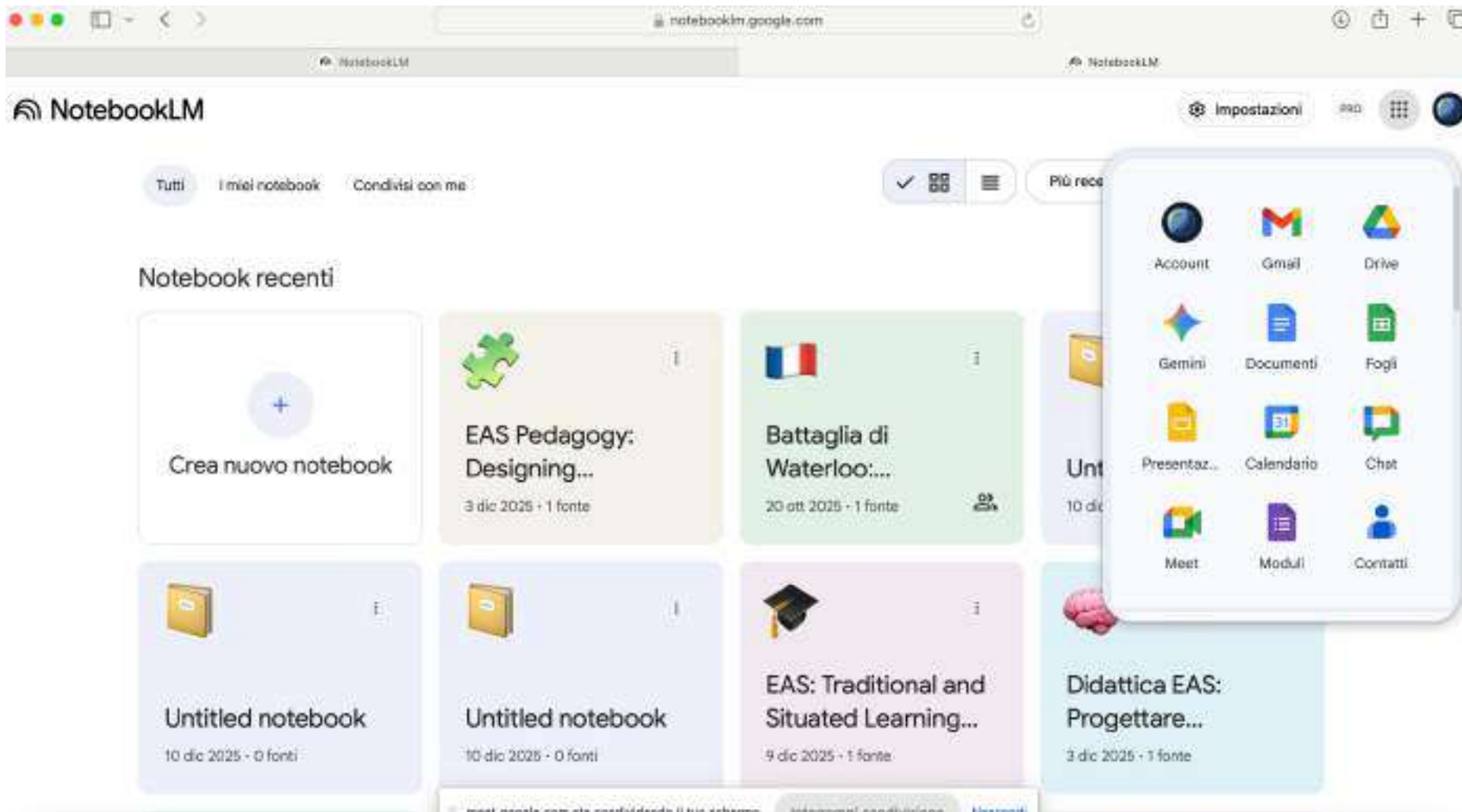


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella didattica

NotebookLM

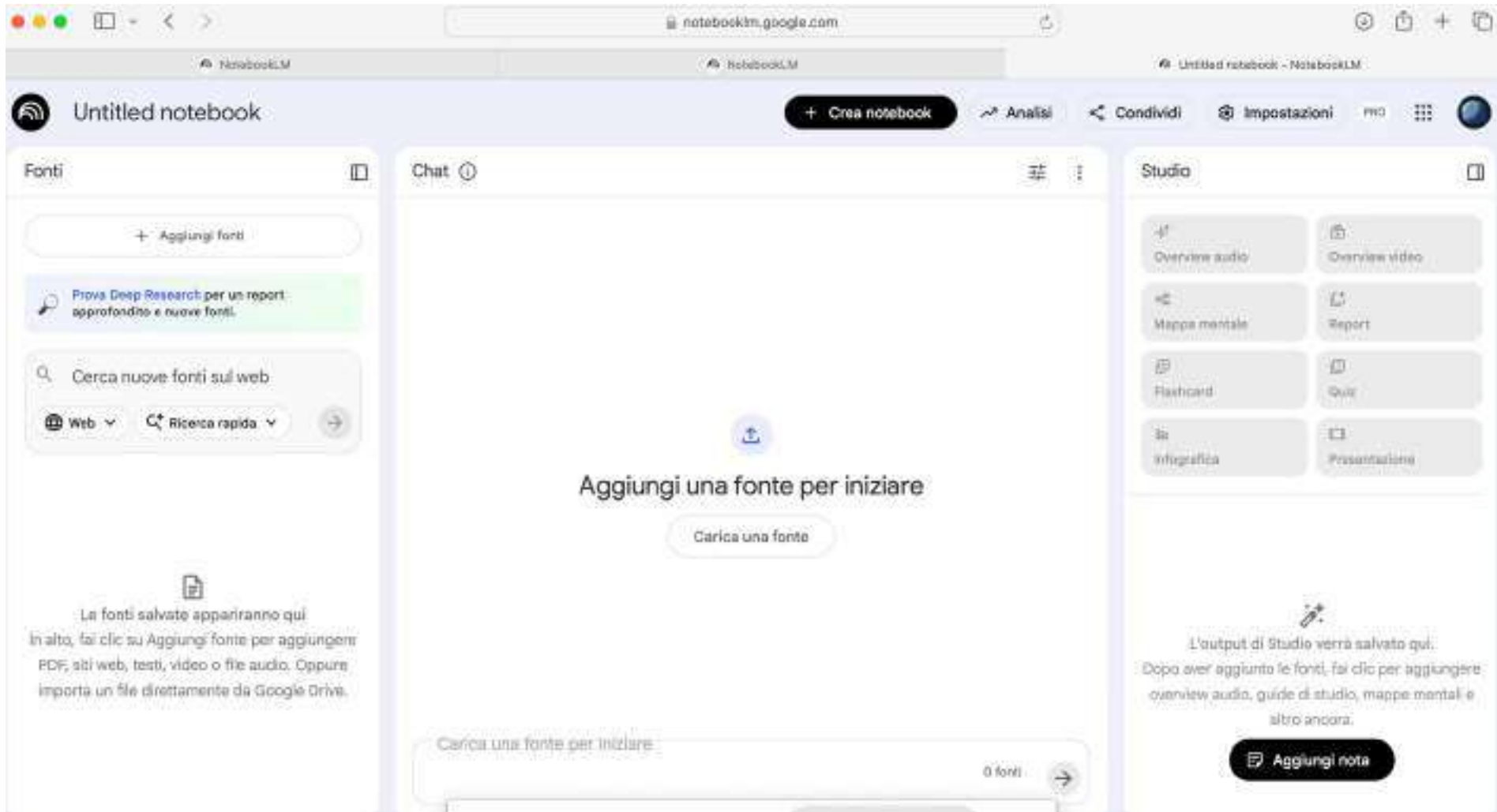


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella didattica

NotebookLM

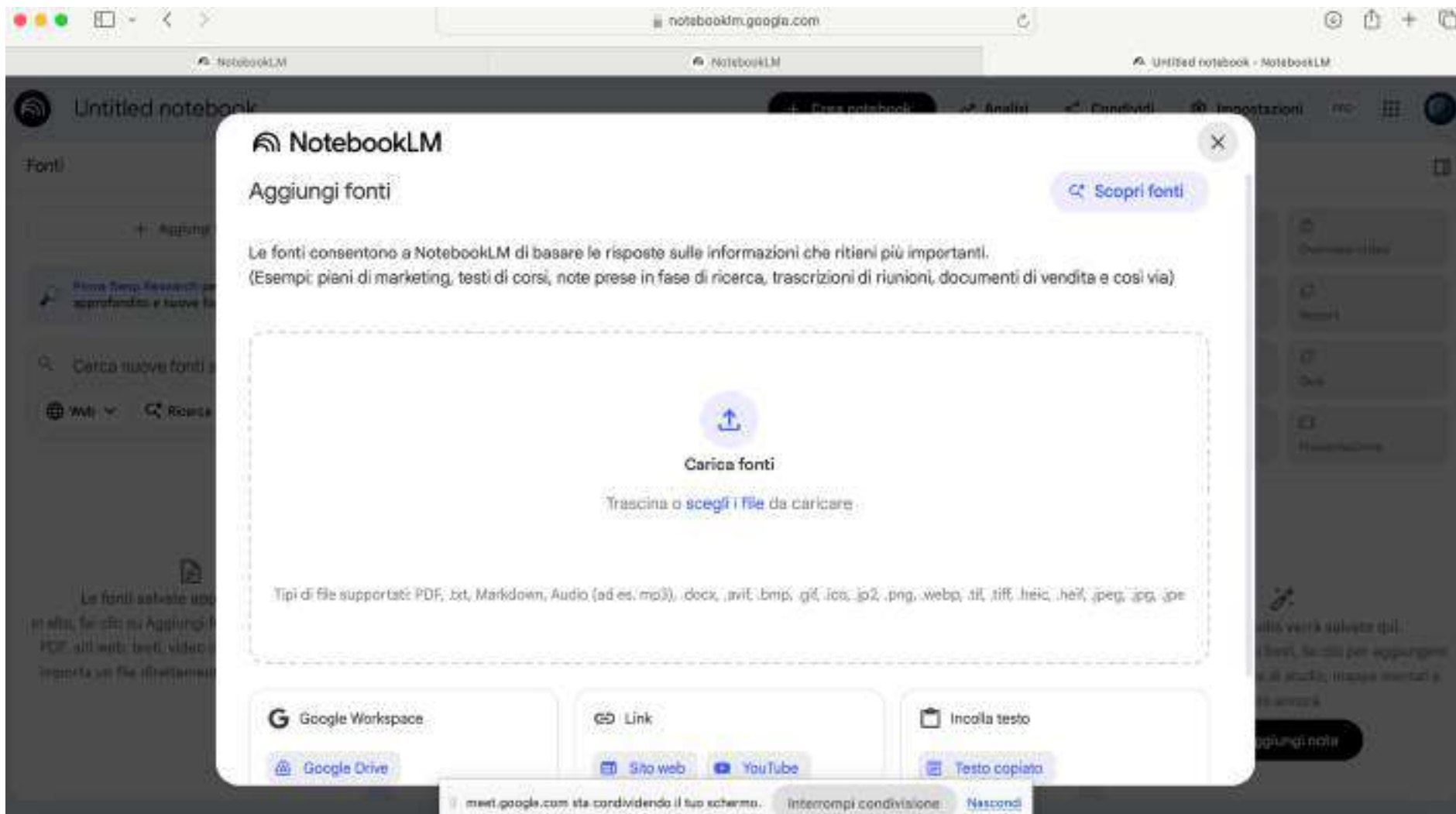


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella didattica

NotebookLM

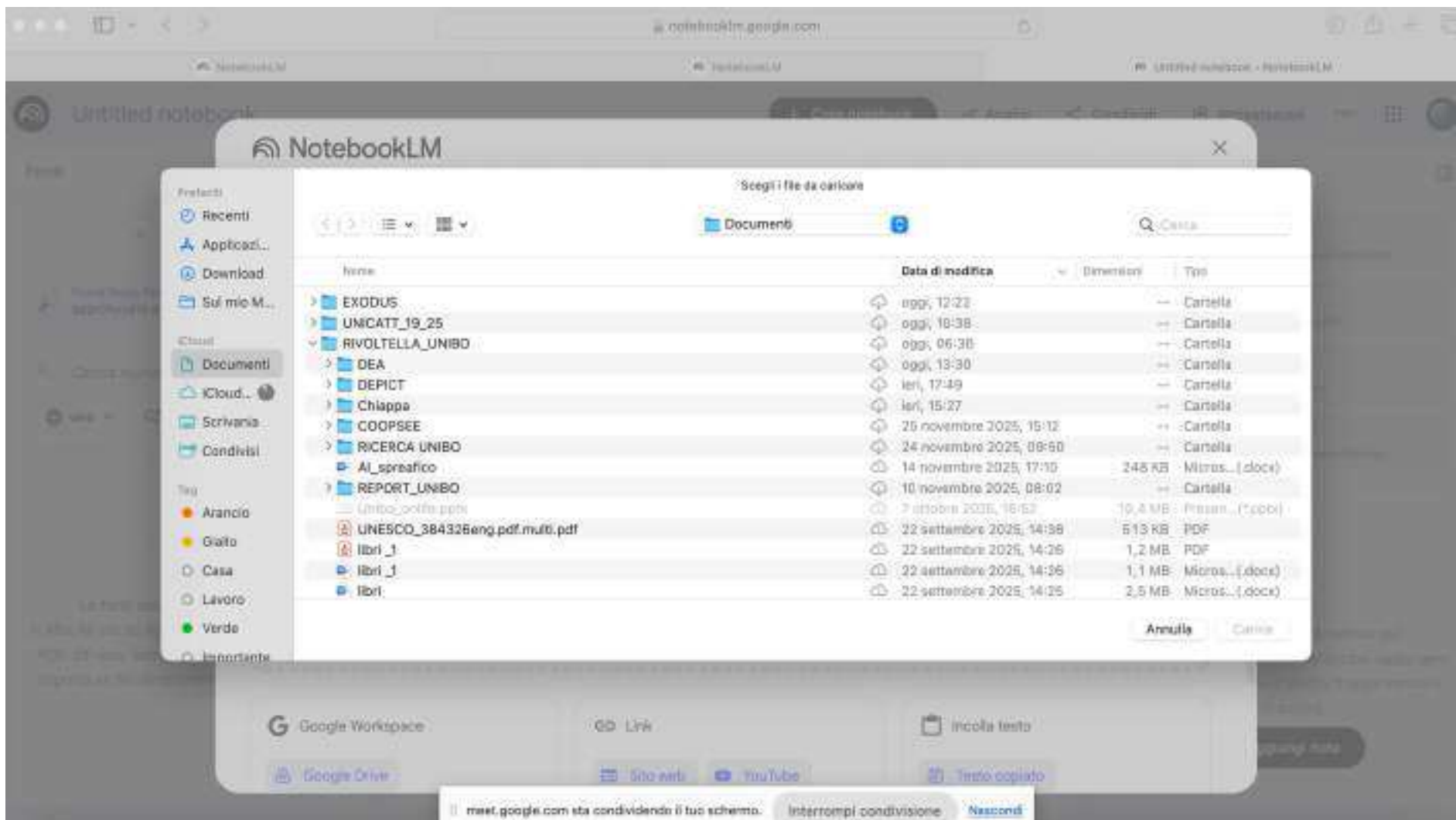


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella didattica

NotebookLM



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella didattica

NotebookLM

The screenshot displays the NotebookLM web application interface. The browser address bar shows 'notebooklm.google.com'. The notebook title is 'Battaglia di Waterloo: Svolgimento e Disfatta'. The interface is divided into three main sections: 'Fonti' (Sources), 'Chat', and 'Studio'.

Fonti (Sources): On the left, it lists 'Battaglia di Waterloo - Wikipedia.pdf' as the source for the content.

Chat: The central area shows the title 'Battaglia di Waterloo: Svolgimento e Disfatta' and a paragraph of text. Below the text is a chat input field with the placeholder 'inizia a digitare...'. Two example prompts are visible: 'Quali fattori strategici, tattici e psicologici determinarono la sconfitta finale di Napoleone?' and 'Come l'arrivo e l'azione dei Prussiani influenzarono l'esito della battaglia per gli alleati di Napoleone?'. A status bar at the bottom indicates 'meet.google.com sta condividendo il tuo schermo'.

Studio: The right panel, titled 'Studio', contains a green informational box stating: 'Questi output dello studio forniscono una panoramica visiva e audio approfondita dell'argomento del notebook.' Below this, a list of generated study outputs is shown, each with an icon, title, and duration: 'The Battle of Waterloo' (2 g fa), 'La Disfatta di Napoleone a...' (2 g fa), 'Waterloo L'Ultima Partita...' (15 g fa), 'Waterloo: L'Ultima Battaglia di...' (15 g fa), 'Waterloo 1815: Anatomia...' (50 g fa), 'Waterloo: L'Ultima...' (50 g fa), and 'Waterloo Quiz' (50 g fa).



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella didattica

NotebookLM

The screenshot displays the NotebookLM web application interface. The browser address bar shows 'notebooklm.google.com'. The main title of the notebook is 'Battaglia di Waterloo: Svolgimento e Disfatta'. The interface is divided into three main sections: 'Fonti' (Sources), 'Chat', and 'Studio'.

Fonti (Sources): A sidebar on the left lists sources. 'Battaglia di Waterloo - W...' is selected and checked.

Chat: The central section displays a detailed AI-generated summary of the Battle of Waterloo. The title is 'Battaglia di Waterloo: Svolgimento e Disfatta'. The text provides a comprehensive overview of the battle, including the date (18 giugno 1815), the historical context (Napoleon's escape from Elba, the formation of the Seventh Coalition), tactical details (the battle of Ligny, the positions on the field, the formations of the French, Anglo-Allied, and Prussian armies), key attacks (Hougoumont and La Haye Sainte), the decisive arrival of the Prussian forces, and the immediate consequences and historical evaluations of the defeat. At the bottom of the chat section, there is a text input field with the prompt: 'Quali fattori strategici, tattici e psicologici determinarono la sconfitta finale di Napoleone?' and a '1 fonte' indicator.

Studio: The right section shows a title 'Waterloo: L'Ultima Battaglia di Napoleone' and a note 'In base a 1 fonte'. Below the title is a large, detailed historical illustration of the battle, titled 'Waterloo: L'Ultima Battaglia di Napoleone'. The illustration depicts the battle scene with various units and commanders. Below the illustration, there is a table of statistics:

FORZE IN BATTAGLIA		
Francia	~33.000	~16.500
Anglo-alleati	~16.500	~16.500
Prussia	~16.500	~16.500

At the bottom of the Studio section, there are two buttons: 'Contenuti di qualità' and 'Contenuti scadenti'.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella didattica

NotebookLM



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella didattica

NotebookLM

Waterloo: L'Ultima Scommessa



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella didattica

NotebookLM



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella didattica

The screenshot displays the Google NotebookLM web application. The main notebook, titled "Battaglia di Waterloo: Svolgimento e Disfatta", contains a detailed text summary of the battle. The interface is divided into three main sections: "Fonti" (Sources) on the left, "Chat" in the center, and "Studio" on the right. The "Fonti" section lists the source as "Battaglia di Waterloo - Wikipedia.pdf". The "Chat" section shows a conversation with the AI, where a user has asked for the main strategic and tactical factors that determined the outcome of the battle. The "Studio" section displays a list of generated outputs, including "The Battle of Waterloo", "La Disfatta di Napoleone a...", "Waterloo L'Ultima Partita...", "Waterloo: L'Ultima Battaglia di...", "Waterloo 1815: Anatomia...", "Waterloo: L'Ultima...", and "Waterloo Quiz". Each output is accompanied by a play button icon and a duration or page count. The bottom of the screen shows a macOS dock with various application icons.

notebooklm.google.com

Battaglia di Waterloo: Svolgimento e Disfatta

Fonti

Seleziona tutte le fonti

Battaglia di Waterloo - Wikipedia.pdf

Chat

Battaglia di Waterloo: Svolgimento e Disfatta

1 fonte

Il testo fornisce un'analisi dettagliata della **Battaglia di Waterloo**, svoltasi il **18 giugno 1815** nel contesto della **Settima Coalizione** e segnando la sconfitta definitiva di **Napoleone Bonaparte**. Vengono esaminati gli **antecedenti** della battaglia, a partire dalla fuga di Napoleone dall'Elba e la formazione della coalizione, e le **manovre strategiche** che portarono allo scontro, inclusa la decisione di Wellington di rischiare la battaglia contando sull'aiuto prussiano. La narrazione procede con un resoconto dello **svolgimento della battaglia**, descrivendo gli attacchi chiave come quello a Hougoumont, l'assalto del corpo d'armata di D'Erlon, e le cariche della cavalleria francese, culminando con l'arrivo cruciale dei prussiani a Plancenoit e il **fallimento dell'attacco finale** della Guardia Imperiale. Infine, il testo riassume le **conseguenze** della sconfitta, l'abdicazione di Napoleone e la sua deportazione, concludendo con una **valutazione storiografica** delle responsabilità e un'esposizione dello stato attuale **il campo di battaglia come parco storico e memoriale**.

Inizia a digitare...

1 fonte

Quali furono i fattori strategici e tattici principali che determinarono l'esito finale della battaglia?

Come l'arrivo dei prussiani e il piano di Grouchy influenzarono il risultato?

Studio

Questi output dello studio forniscono una panoramica visiva e audio approfondita dell'argomento del notebook.

- The Battle of Waterloo
Spiegazione - 1 fonte - 3 g fa
- La Disfatta di Napoleone a...
1 fonte - 3 g fa
- Waterloo L'Ultima Partita...
1 fonte - 16 g fa
- Waterloo: L'Ultima Battaglia di...
1 fonte - 16 g fa
- Waterloo 1815: Anatomia...
1 fonte - 51 g fa
- Waterloo: L'Ultima...
1 fonte - 51 g fa
- Waterloo Quiz
1 fonte - 51 g fa

NotebookLM potrebbe essere impreciso: verifica le sue risposte



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella creazione di una canzone

Udio



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella creazione di una canzone

Crea una descrizione per Udio di una canzone che racconta di un uomo che lascia la vita nella società occidentale per ritrovare il contatto e la vita nell'africa profonda. scrivi un testo per la lirica e anche il testo per indicare ad Udio le sonorità della musica che deve evidenziare il passaggio dalla vita fatta di routine lavoro e regole all'incontro con le radici e la semplicità dell'africa

Ecco una proposta completa per **Udio**, con:

1. **Descrizione narrativa della canzone** (prompt generale)
2. **Testo della lirica**
3. **Prompt per le sonorità musicali**

Puoi copiarli separatamente in Udio o unirli secondo le tue esigenze.

Creazione del testo e dello stile dalla canzone tramite Chat GPT o un qualsiasi modello LLM



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella creazione di una canzone

ChatGPT 5.1 >



[Strofa 1]

Muri di vetro, strade d'asfalto
Sveglia che suona, tutto è già scritto
Cammino in fila, senza respiro
La città parla, ma io non la ascolto più

[Pre-Ritornello]

C'è un tamburo che batte lontano
Una voce che chiama il mio nome
E capisco che il tempo è fuggito
Se non cambio adesso... non vivo più

[Ritornello]

E allora parto, lascio qui
La pelle fredda dei giorni uguali
Voglio il vento caldo, voglio il cielo vivo
Ritrovo il cuore nelle terre ancestrali
E l'Africa mi apre le mani
E dentro il ritmo... io torno a respirare



Strofe e ritornelli



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella creazione di una canzone

3. Prompt per le sonorità musicali da dare a Udio

(Puoi incollarlo direttamente in Udio per guidare la produzione.)

Prompt sonoro per Udio:

"Crea una musica che inizi con sonorità occidentali: ritmi elettronici leggeri, pulsazione costante, timbri metallici, ambiente urbano, sensazione di routine. La prima parte deve essere ordinata, quasi rigida, con synth minimal e una batteria elettronica semplice.

Man mano che la canzone procede, introduci elementi organici: percussioni morbide, suoni di legno, corde calde, cori etnici in lontananza.

Nel ritornello e nella seconda parte, la musica deve trasformarsi completamente in un'atmosfera africana profonda: percussioni tribali (djembe, conga, talking drum), cori armonici, strumenti acustici come kalimba e kora, ritmo più libero e avvolgente.

La transizione deve essere emotiva: da freddo/meccanico a caldo/vitale, rappresentando il viaggio dall'Occidente verso le radici africane."

Creazione del prompt per Udio per la scelta delle sonorità



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella creazione di una canzone

Udio

The screenshot displays the Udio AI music creation interface. At the top, a text prompt is visible: "Lascio alle spalle il rumore della mia città, volo leggero dove il cielo al deserto parlerà. Tra tamburi e voci antiche la mia anima si perde, scopro un mondo che...". Below the prompt, a waveform visualization shows the generated audio. The interface includes a "Credits Remaining: 4300" indicator, a "Manual Mode" toggle, and a "Reset Creation" button. The song title "Il Ritmo dell'Africa" is prominently displayed, along with its prompt. The lyrics are shown on the right side of the interface. The bottom section features a "Style" toggle and a "Track Settings" button. The overall layout is clean and modern, with a dark theme.

Udio

Lascio alle spalle il rumore della mia città, volo leggero dove il cielo al deserto parlerà. Tra tamburi e voci antiche la mia anima si perde, scopro un mondo che...

Credits Remaining: 4300

Manual Mode

Reset Creation

Start: 0:05:00 End: 0:10:00

Il Ritmo dell'Africa

Lascio alle spalle il rumore della mia città, volo leggero dove il cielo al deserto parlerà. Tra tamburi e voci antiche la mia anima si perde, scopro un mondo che...

Select an area to edit.

Replace Section

Generate

Replace Prompt

Include original prompt

Lascio alle spalle il rumore della mia città, volo leggero dove il cielo al deserto parlerà. Tra tamburi e voci antiche la mia anima si perde, scopro un mondo che respira nei colori della terra. Africa, il tuo ritmo scioglie ogni mia certezza, qui l'Occidente svanisce e nasce una nuova promessa.

Style

Track Settings

Lyrics

Lascio alle spalle il rumore della mia città, volo leggero dove il cielo al deserto parlerà. Tra tamburi e voci antiche la mia anima si perde, scopro un mondo che respira nei colori della terra. Africa, il tuo ritmo scioglie ogni mia certezza, qui l'Occidente svanisce e nasce una nuova promessa.

Back to My Creations

Unpublished

Il Ritmo dell'Africa

Prompt: Lascio alle spalle il rumore della mia città, volo...

Generate

Generate

Generate

Generate

Create

Share

Edit Song Details

Trim

Start

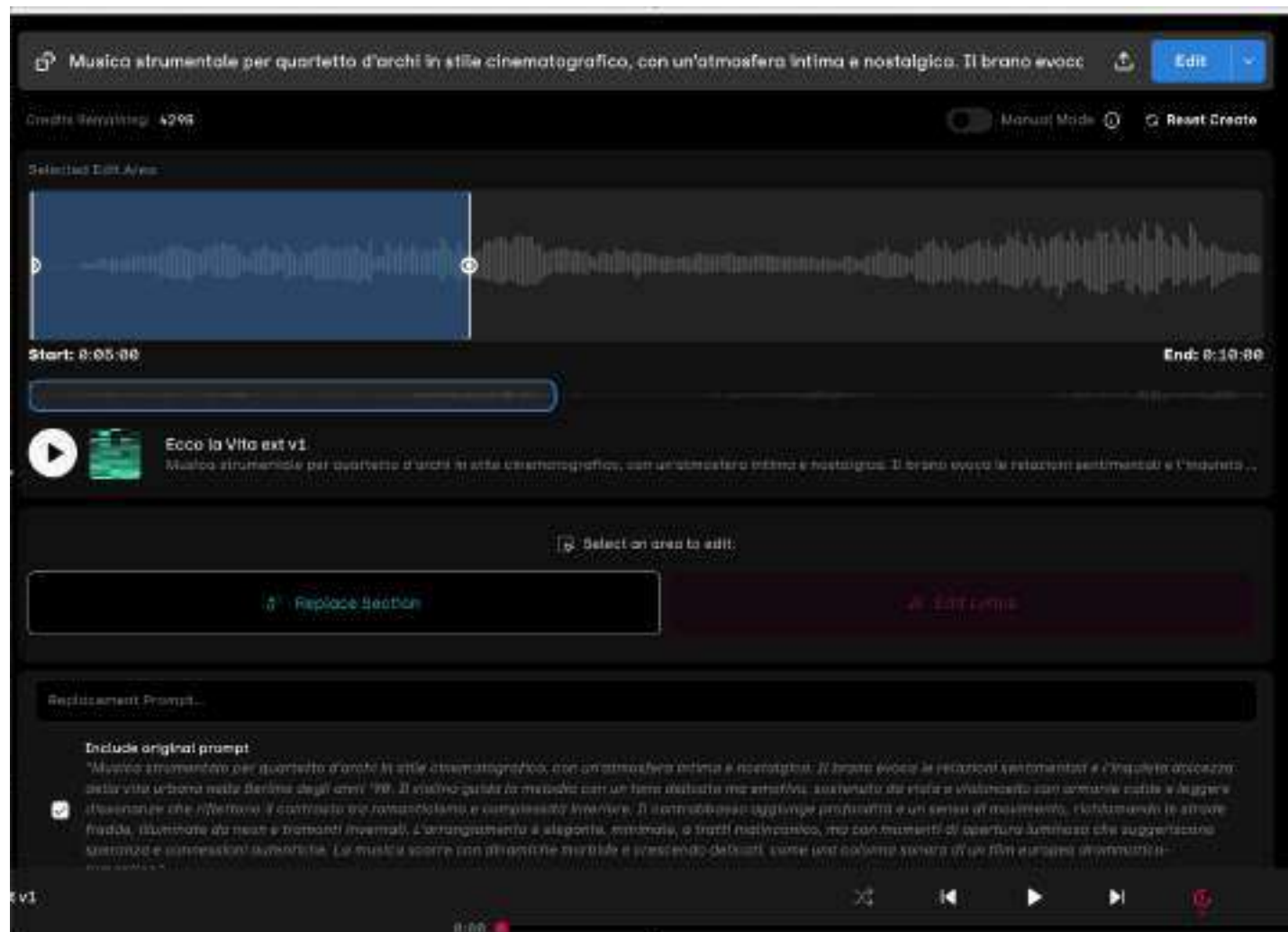


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella creazione di una canzone

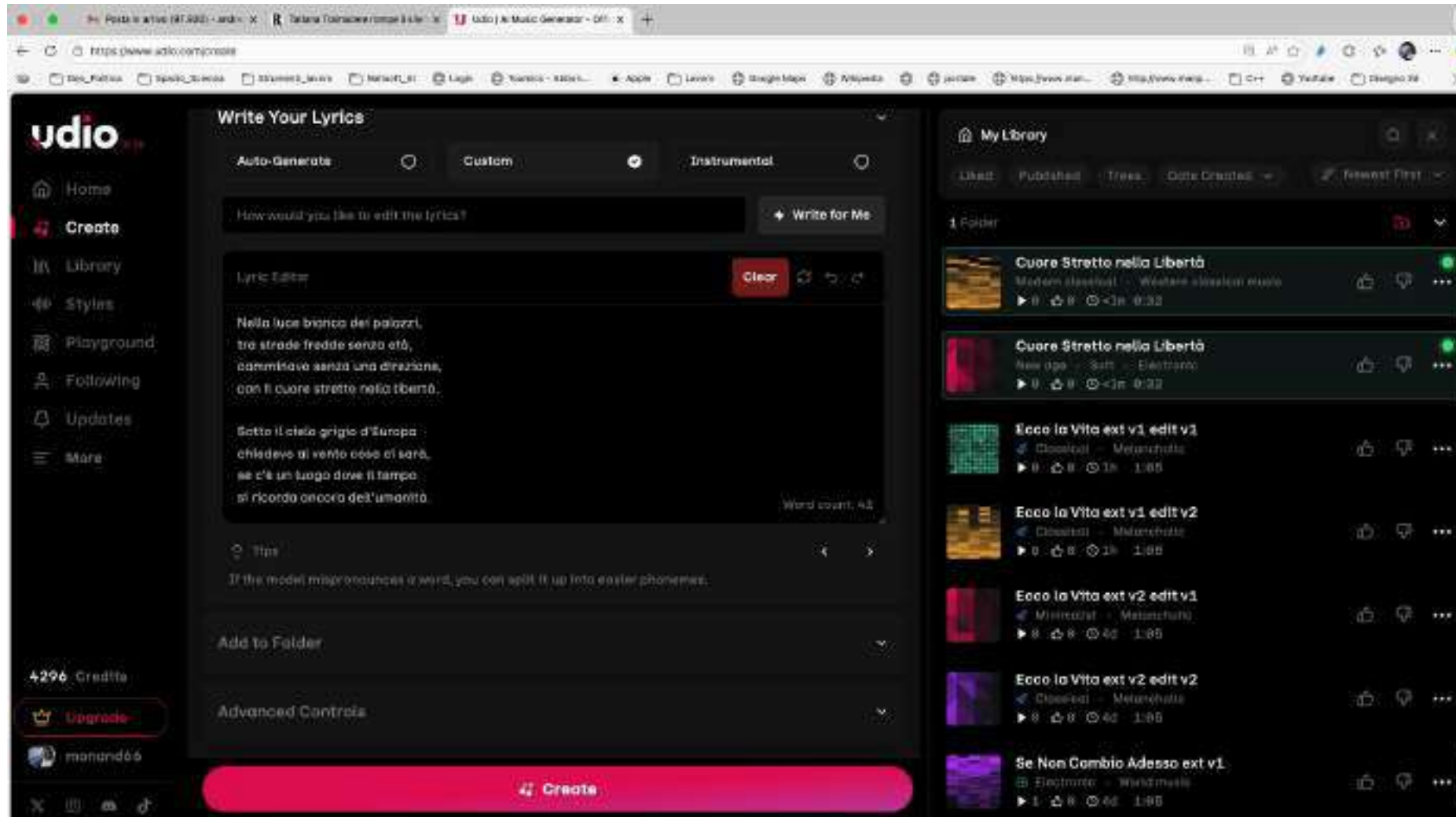
Udio



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

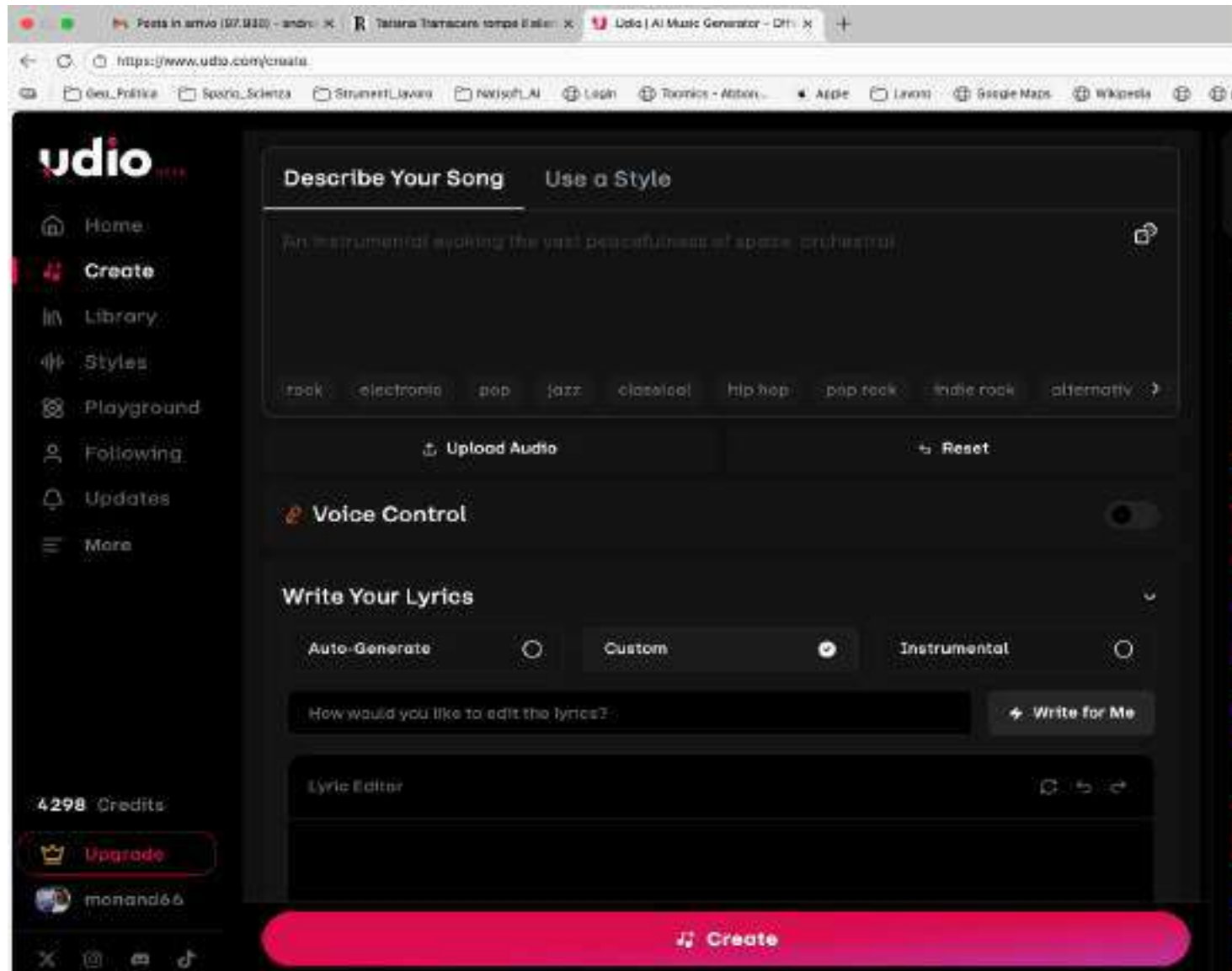
Esempio di AI nella creazione di una canzone



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Esempio di AI nella creazione di una canzone



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

11 dicembre 2025

AI generativa e Creatività delle attuali generazioni

Andrea Corradi



a2a
LIFE COMPANY

Scuola e genAI: qualche dato



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Il sondaggio

Indagine di Tortuga Think Tank e Yellow Tech (2025)



Campione:

1. partecipanti ai corsi di formazione sull'intelligenza artificiale generativa nelle scuole offerti da Scuola Tech
2. 274 scuole (158 scuole primarie o secondarie di primo grado, 80 licei, 25 istituti tecnici e 11 professionali) in 18 regioni italiane
3. 3.564 insegnanti di ogni ordine e grado, 294 studenti tra la prima e la quinta superiore e 156 lavoratori appartenenti alla categoria del personale ATA (collaboratori scolastici o personale amministrativo).

Fonte: <https://www.tortuga-econ.it/2025/09/17/generazione-ai/>



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

La genAI è più diffusa di quanto si creda

Nelle scuole superiori, questa tecnologia è già una realtà consolidata:

- L'83% degli studenti utilizza strumenti di genAI su base settimanale.
- Il 66% dei docenti ne fa uso per il proprio lavoro.

Tuttavia, il problema non è solo la frequenza d'uso, ma la percezione che ne abbiamo.

I dati raccolti in Italia mostrano un profondo scollamento tra realtà e consapevolezza:

- Circa **il 35,6% degli insegnanti crede erroneamente che i propri studenti non utilizzino la genAI mai, quando in realtà solo il 17,1% non la usa settimanalmente.**

Questa mancanza di consapevolezza è critica, poiché "se i docenti non si aspettano che i propri studenti usino strumenti di genAI, non si preparano nemmeno a gestirli"

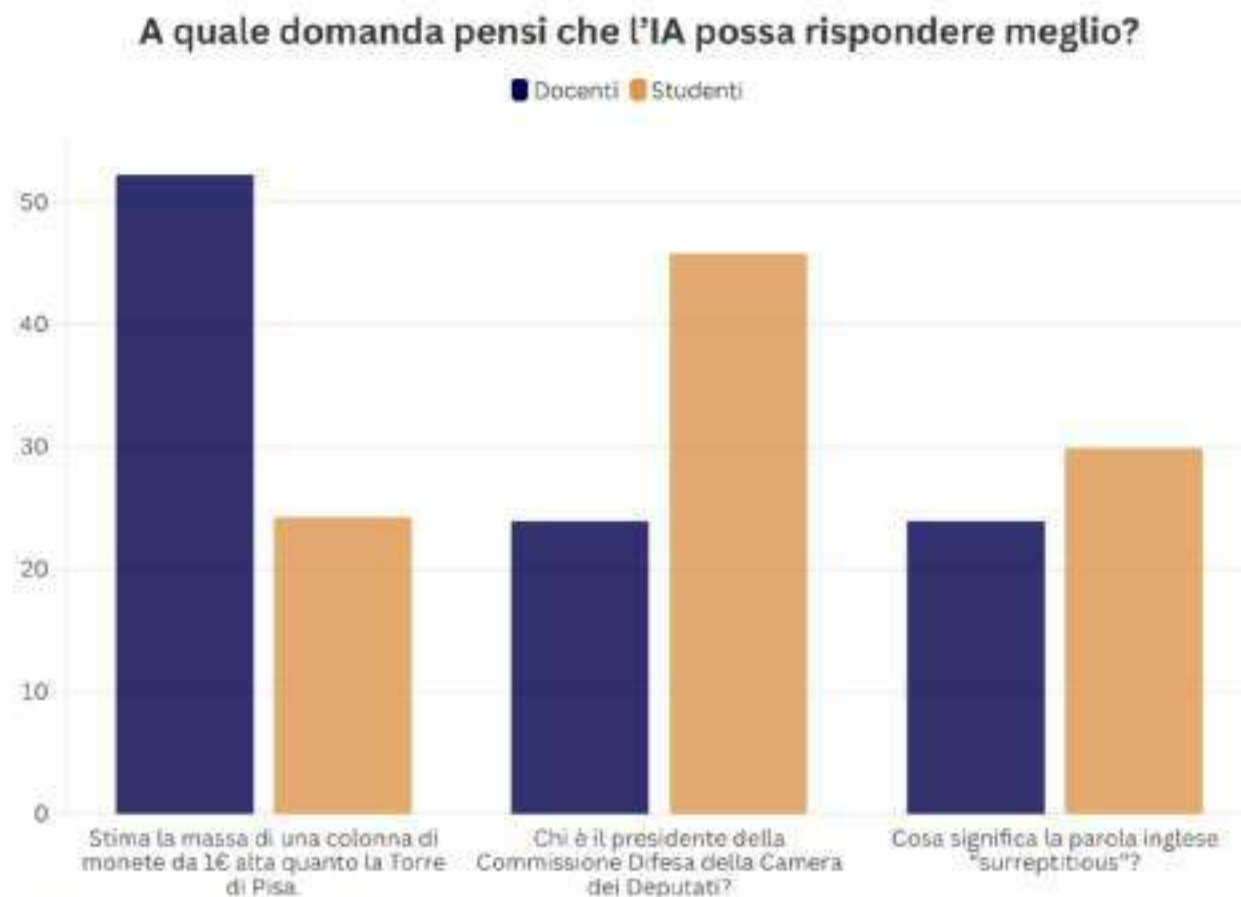


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

C'è un deficit di percezione

Figura 10: Aspettative sulla performance della GenAI da parte di docenti e studenti



Fonte: Indagine Tortuga e Yellow Tech (2025).



DEASCUOLA

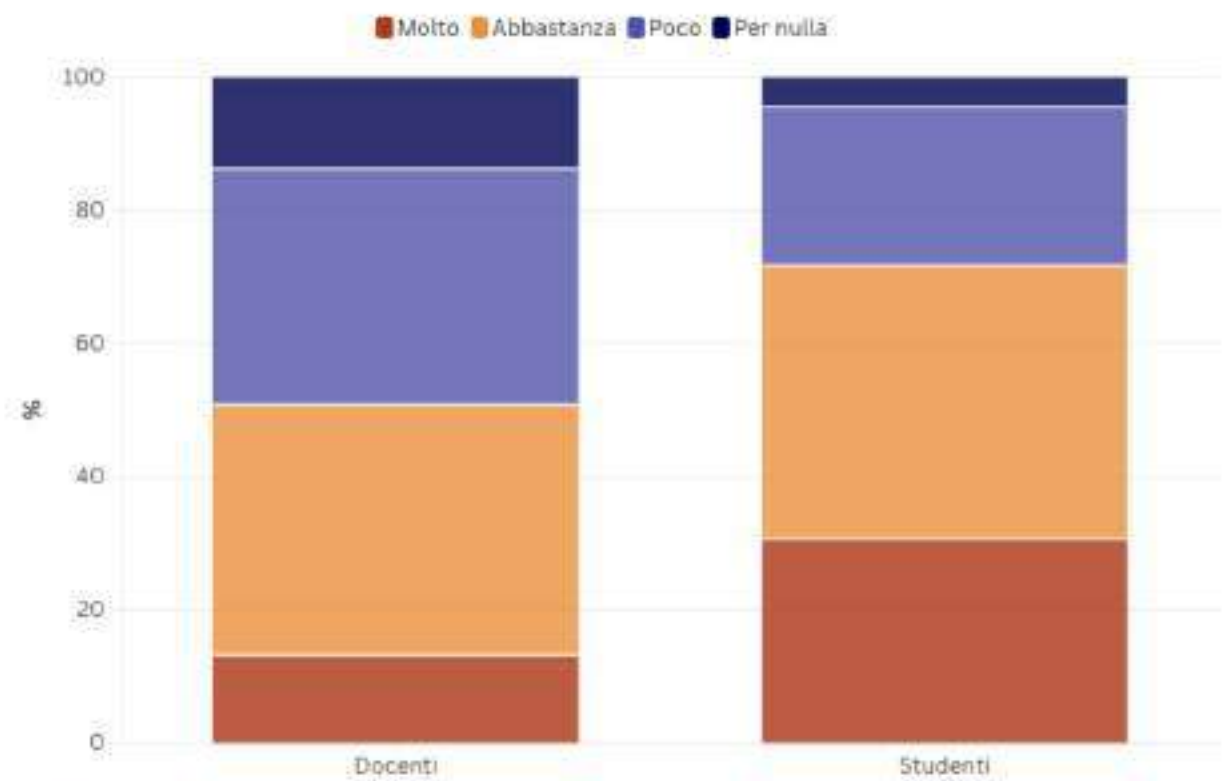
a2a
LIFE COMPANY

C'è una crisi di fiducia

Il 71% degli studenti percepisce un calo della fiducia a causa della genAI

Figura 7: Opinioni di studenti e docenti sull'effetto dell'AI sul rapporto di fiducia tra docenti e studenti

L'AI mina il rapporto di fiducia tra studenti e docenti?



Fonte: Indagine Tortuga e Yellow Tech (2025).



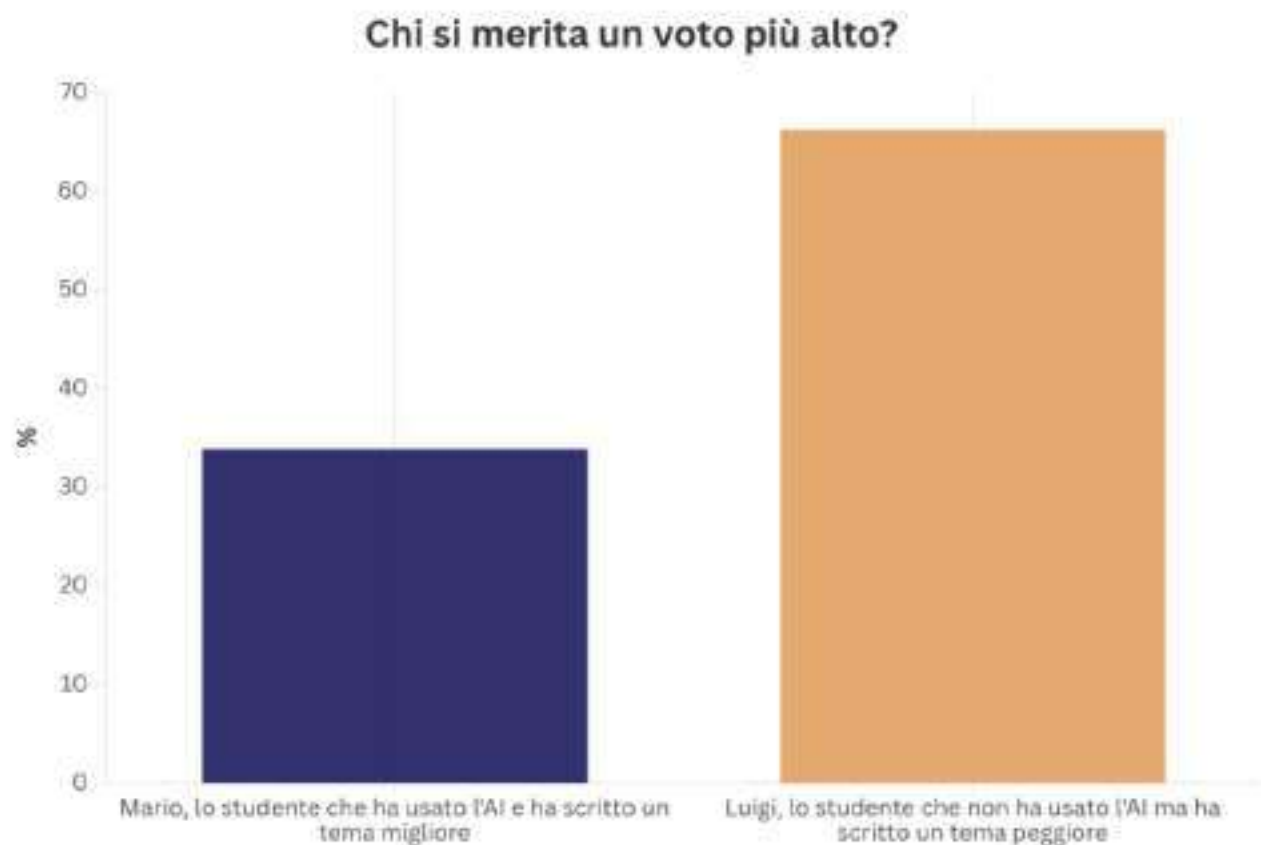
DEASCUOLA



C'è un problema di valutazione

Due docenti su tre premierebbero un risultato inferiore ma svolto in autonomia

Figura 16: Effetto dell'uso dell'AI sulle aspettative di valutazione



Fonte: Indagine Tortuga e Yellow Tech (2025).



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

C'è un problema di valutazione

Anche nel mondo della comunicazione

Fonte:

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=5638311



Ethan Mollick  • Già segui
Associate Professor at The Wharton School. Author of Co-Intellige...
4 ore • 

AI created visual ads got 20% more clicks than ads created by human experts as part of their jobs... unless people knew the ads are AI-created, which lowers click-throughs to 31% less than human-made ads.

Importantly, the AI ads were selected by human experts from many AI options - suggesting new workflows and ways to incorporate expertise.

The Impact of Visual Generative AI on Advertising Effectiveness

Bryan Lee¹, Yifan Ye², Pratiksha Acharya³, Aranya Ghosh⁴

October 20, 2025

Abstract

The advertising industry stands at a pivotal moment as visual generative AI (genAI) can create text, images, videos, products, brands, creating confusion, expertise, criticism as what and how to integrate visual genAI into advertising remains unclear. This study investigates three approaches: (1) human experts created ads (2) genAI generated ads, in which genAI exclusively created designs, and (3) genAI-assisted ads, generated entirely by visual genAI. Using a mixed methods design that combines human decision models, a laboratory experiment, and a field study, we evaluate the relative effectiveness of these approaches. Across studies, we find that genAI-generated ads consistently outperform both human- and genAI-assisted ads, increasing click-through rates by up to 10% in field settings. In contrast, genAI-assisted ads show no

Product Types (Shampoo)

Visual

Human Expert created ads

Visual

Human

No Text

Two packages

Three packages

Visual

Human

Original package

Original package

Il rischio: esternalizzare il pensiero

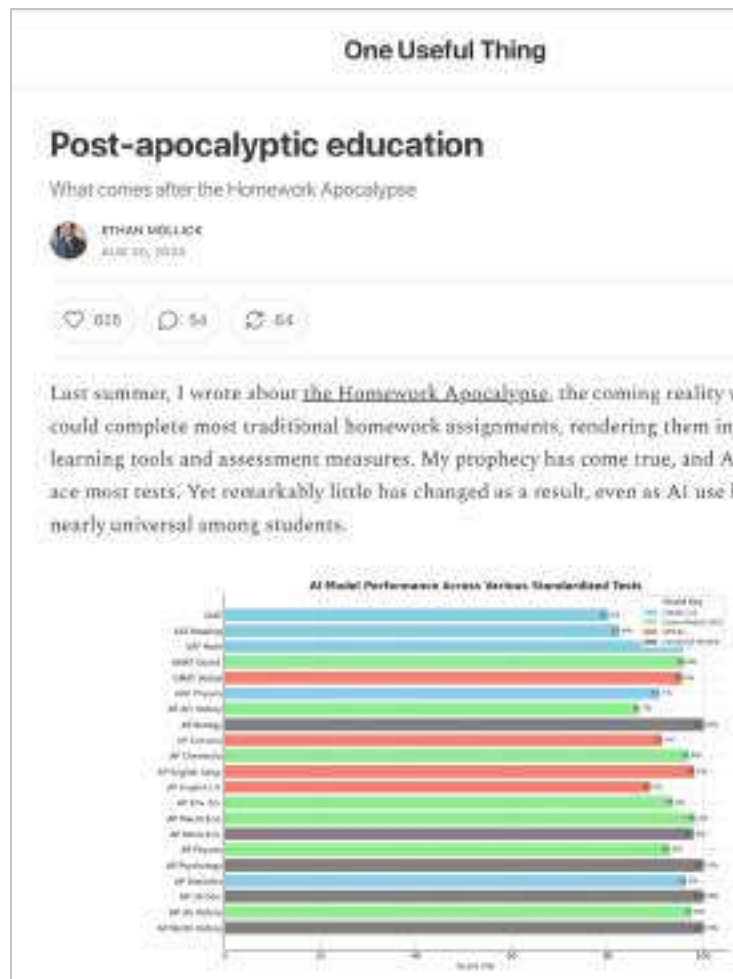


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

The detection illusion

Non è possibile individuare con certezza contenuti scritti da AI

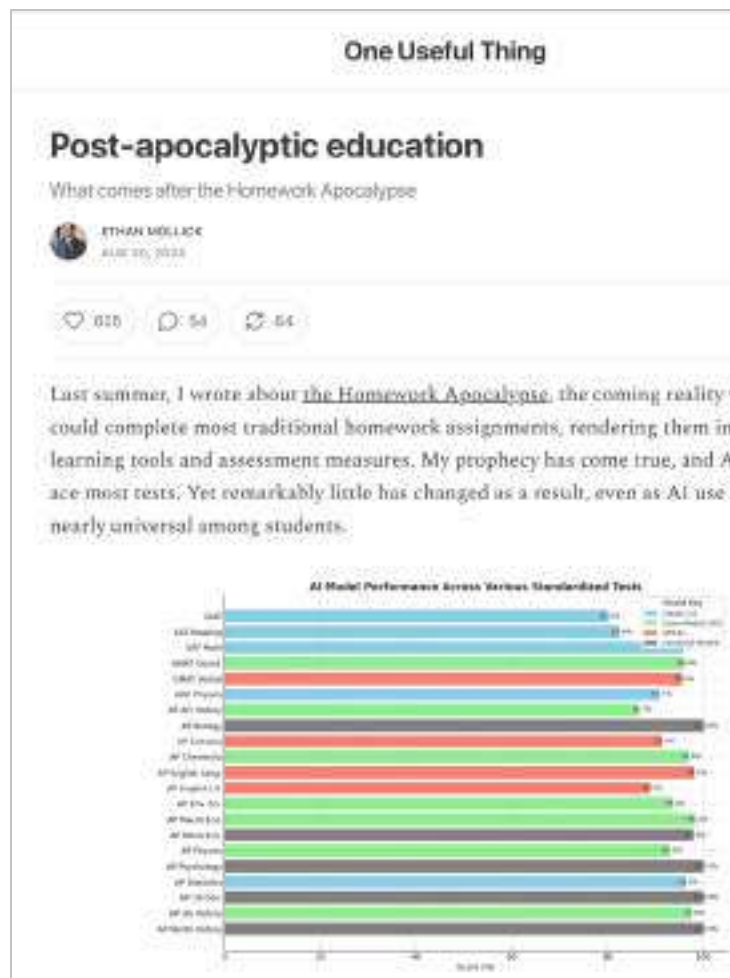


Né le persone né gli strumenti automatici possono rivelare con sufficiente accuratezza e con rischio trascurabile di falsi positivi che un testo sia stato prodotto da genAI.

Fonte: <https://www.oneusefulthing.org/p/post-apocalyptic-education>

The illusory knowledge

Si pensa di imparare, ma si sta solo prendendo una scorciatoia



In un esperimento condotto in una scuola in Turchia, gli studenti che usavano ChatGPT per i compiti registrarono punteggi più alti rispetto al gruppo di controllo nell'immediato, ma un risultato inferiore del 17% all'esame finale. In realtà avevano appreso di meno.

Fonte: <https://www.oneusefulthing.org/p/post-apocalyptic-education>

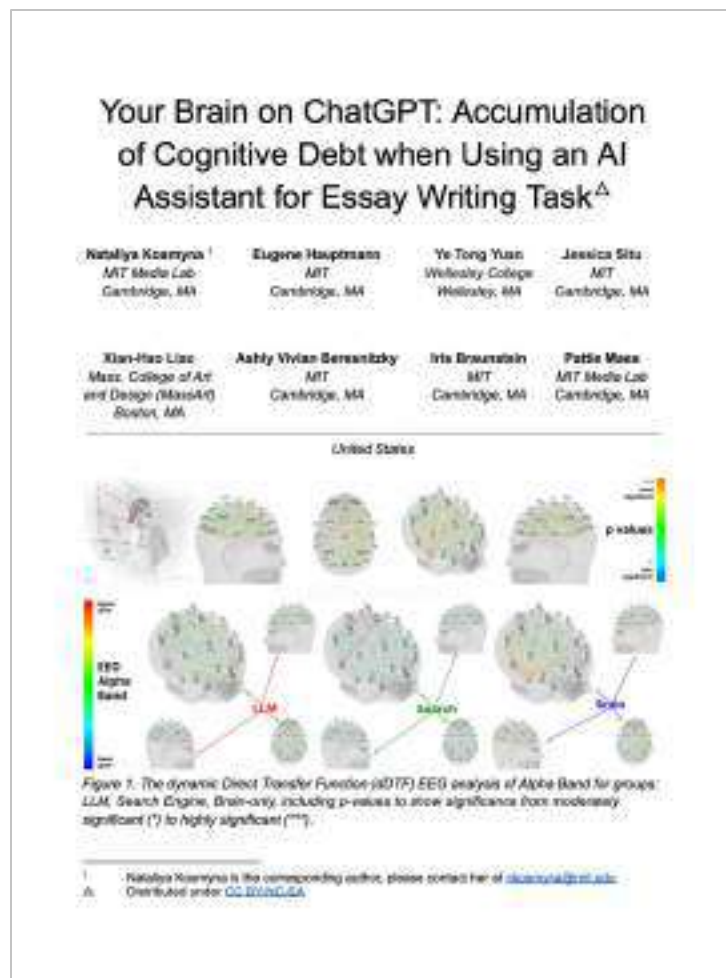


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

The illusory knowledge

Si pensa di imparare, ma si sta solo prendendo una scorciatoia



Questa ricerca indaga gli impatti cognitivi e di performance derivanti dall'uso di Large Language Models (LLM) come ChatGPT rispetto ai motori di ricerca tradizionali o alla scrittura senza strumenti esterni (gruppo "Brain-only").

Il supporto esterno riduce sistematicamente il **coinvolgimento neurale**, con il gruppo LLM che mostra la **connettività neurale complessiva più debole**, un indicatore di un carico cognitivo ridotto. I risultati chiave evidenziano che l'uso degli LLM è correlato a una **minore capacità di ricordare** e a una **peggiore capacità di citazione** del testo scritto, suggerendo una probabile diminuzione a lungo termine delle capacità di apprendimento e integrazione profonda del materiale.

Fonte: <https://arxiv.org/abs/2506.08872>

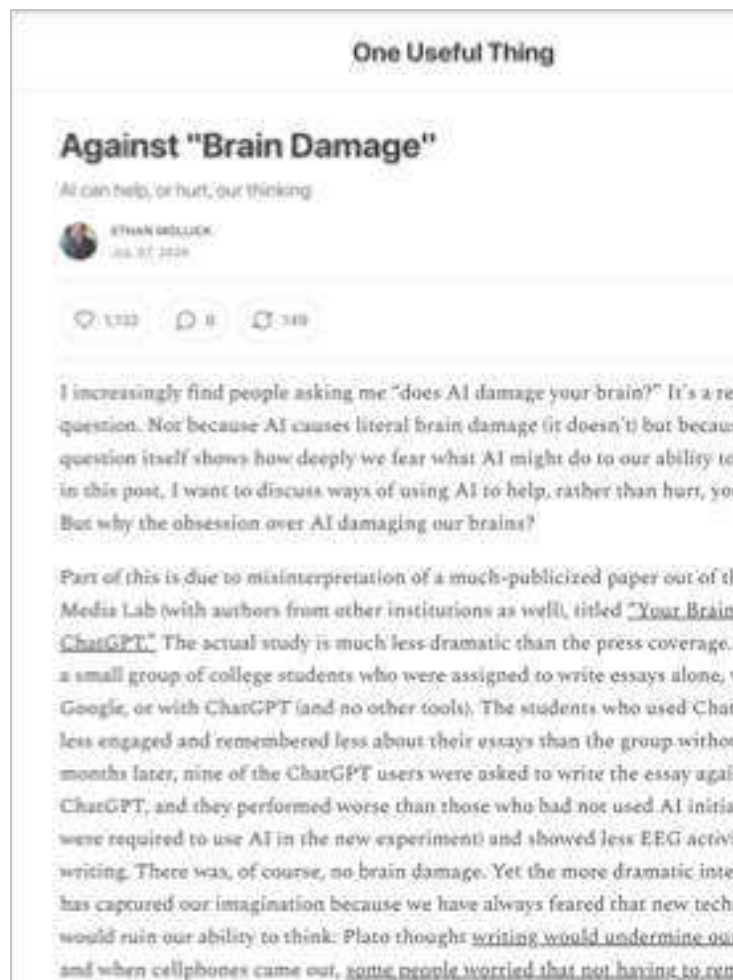


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

The illusory knowledge

Si pensa di imparare, ma si sta solo prendendo una scorciatoia



L'IA non è intrinsecamente dannosa; quando impiegata con una **guida pedagogica** e prompt ben strutturati, ad esempio come tutor o facilitatore, essa può notevolmente **migliorare l'apprendimento** e l'innovazione.

Il mantenimento delle nostre **abilità cognitive** dipende interamente dalle nostre scelte, insistendo sull'importanza di **pensare e creare prima** di ricorrere all'automazione offerta dall'IA.

Fonte: <https://www.oneusefulthing.org/p/against-brain-damage>

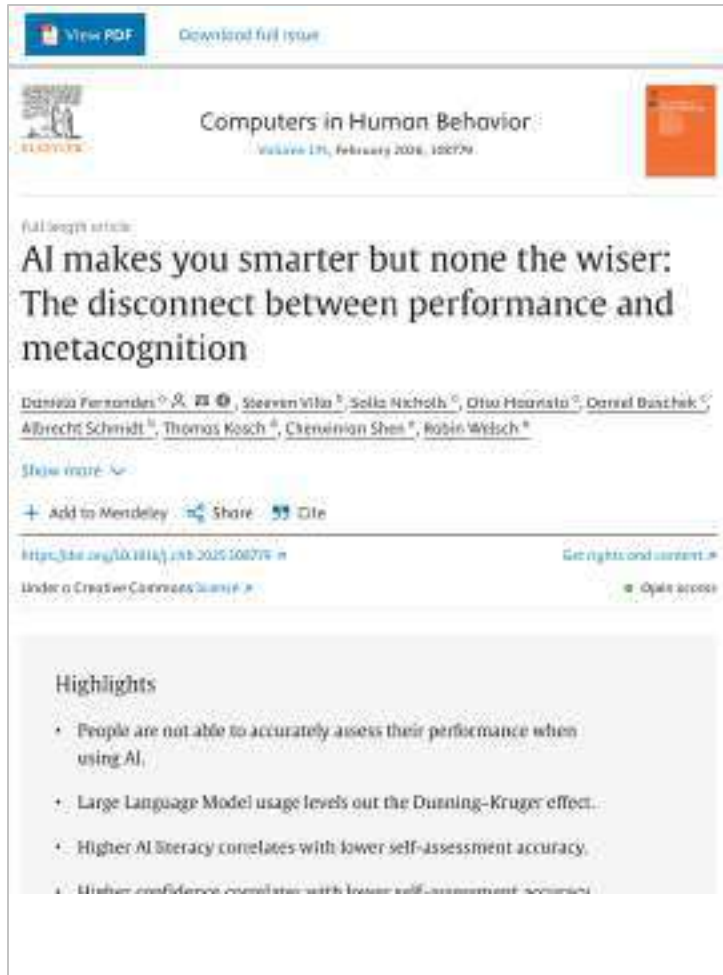


DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

The illusory knowledge

L'AI ti rende più intelligente, ma non il più saggio



“While their task performance improved by three points compared to a norm population, participants overestimated their task performance by four points.”

«Sebbene la loro performance nei compiti sia migliorata di tre punti rispetto a una popolazione normale, i partecipanti hanno sopravvalutato la loro performance di quattro punti»

Fonte: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563225002262>

L'opportunità: potenziare l'intenzione



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Processo

1. Fatica (La pagina bianca)



Generare le proprie idee (bozze, codice, schemi) senza l'AI.

2. Contesto (La materia prima)



Dare alla macchina delle fonti certe, specifiche, selezionate e brillanti su cui lavorare.

3. Dialogo (Lo sparring)



Collaborare con l'AI per spingere le idee oltre, ampliandole, arricchendole, connettendole ad altre idee.

4. Sintesi (La fucina)



Scegliere le direzioni più promettenti, assemblare e raffinare.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

1. Fatica (La pagina bianca)

Generare le proprie idee senza l'AI

Problema

Affronta il problema usando solo la tua testa. Definiscine i contorni, crea connessioni, prova a schematizzare.
Articola la tua ignoranza.

Idea

Cerca soluzioni in autonomia. Trova ispirazione con conoscenza e intuizione nella tua esperienza, nel tuo vissuto, nel dialogo con altre persone.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

1. Fatica (La pagina bianca)

Generare le proprie idee (bozze, codice, schemi) senza l'AI.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

1. Fatica (La pagina bianca)

Generare le proprie idee senza l'AI



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

2. Contesto (La materia prima)

Dare alla macchina delle fonti certe, specifiche, selezionate e brillanti



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY



Fonti

[+ Aggiungi fonti](#)

Prova Deep Research per un report approfondito e nuove fonti.

Cerca nuove fonti sul web

Web Ricerca rapida

Seleziona tutte le fonti

Against "Brain Damage" - by Eth...

Generazione AI - Astrid-online.it

How AI Could Solve Education (In...

How ChatGPT makes you dumb. ...

Instructors-as-innovators-mollic...

Post-apocalyptic education - by ...

The Homework Apocalypse - by ...

WTF is going on with AI and edu...

Your-Brain-on-ChatGPT.pdf

Chat



Generative AI in Education: Instructor Innovation Framework

9 fonti

Le fonti analizzano in modo critico e urgente l'integrazione dell'**Intelligenza Artificiale Generativa (GenAI)** nel panorama educativo, in particolare nelle scuole italiane, dove si evidenzia una grave discrepanza tra l'alto tasso di utilizzo da parte degli studenti e la scarsa percezione dei docenti. Gli studi mettono in guardia sul fatto che l'utilizzo passivo della tecnologia funge da "stampella" e può portare a un notevole "debito cognitivo," riducendo la **capacità critica** e la memoria, ma l'uso attivo e mirato può aumentare notevolmente la produttività e la qualità del lavoro. Per trasformare i rischi in opportunità, viene sottolineata l'esigenza di adottare misure istituzionali, tra cui l'istituzione di una **governance chiara** e lo sviluppo di programmi di **formazione continua** per gli insegnanti. Dal punto di vista pedagogico, si raccomanda di spostare il focus della valutazione sui processi e sul problem-solving, sfruttando l'IA per esercizi didattici innovativi come le **simulazioni**, il **tutoring personalizzato**, e la **co-creazione**. L'obiettivo primario è rafforzare il ruolo dei docenti come mediatori, assicurando che l'IA diventi uno strumento per l'apprendimento profondo e l'inclusione, anziché un fattore di dipendenza tecnologica.

Salva nella nota



Inizia a digitare...

9 fonti



Quali strategie formative e normative possono colmare il divario tra percezione e fiducia dell'IA?

Come possono gli insegnanti trasformare l'uso passivo dell'IA in apprendimento attivo?



Studio > Nota



GenAI a Scuola: Partner Cognitivo o Debito?



(Le risposte salvate sono di sola visualizzazione)

Buongiorno a tutti. Sono qui oggi non solo come Direttore Creativo di uno studio di design, ma anche come un eterno studente e innovatore. Per vent'anni, il mio lavoro è stato quello di comprendere come le persone interagiscono con la tecnologia e, soprattutto, come le macchine possono aiutarci a pensare meglio e a creare di più.

Il tema dell'Intelligenza Artificiale Generativa, o GenAI, nella scuola, è urgente. Sentiamo spesso la domanda, quasi un lamento: "L'AI danneggerà il cervello dei nostri ragazzi?" ¹. La risposta secca è no, l'AI non causa un danno letterale al cervello ¹. Tuttavia, **l'uso sconsiderato può sicuramente danneggiare la nostra capacità di pensare e le nostre abitudini mentali** ².

Siamo di fronte a un momento di trasformazione che, come ogni innovazione, porta con sé sia opportunità che pericoli. La mia speranza, e l'obiettivo di questo nostro incontro di 20 minuti, è fornirvi una bussola per trasformare la GenAI da un nemico da temere a un *partner cognitivo* da guidare.

1. La Realtà del Contesto Italiano: Consapevolezza e Fiducia (4 minuti)

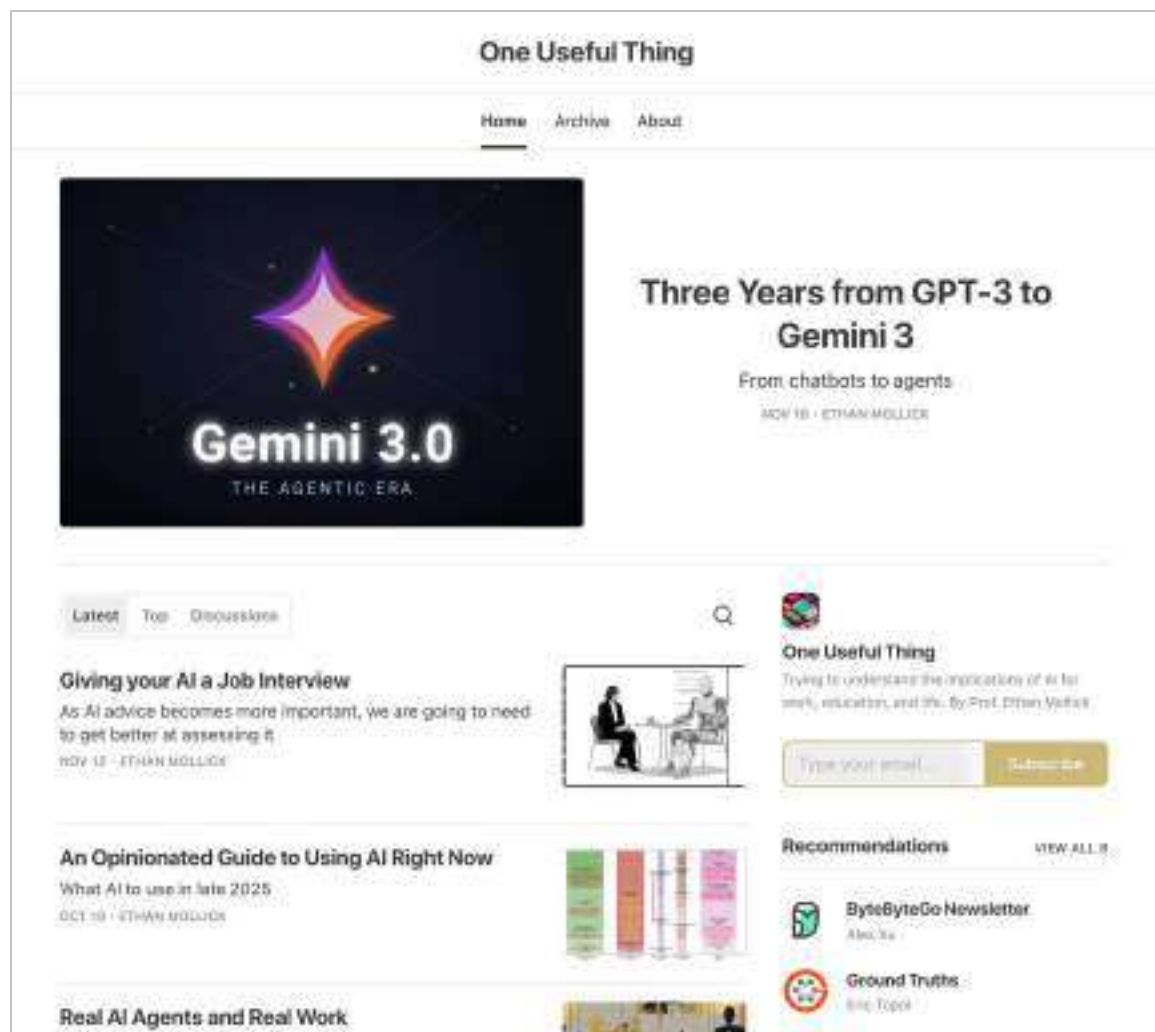
Partiamo dai dati, emersi da indagini recenti come quella condotta dal think tank Tortuga in collaborazione con Yellow Tech, che ha analizzato l'impatto della GenAI nelle scuole italiane ³ ⁴.

Adozione Diffusa e Percezione Distorta L'uso della GenAI non è una possibilità futura, è la nostra realtà immediata:

- **L'83% degli studenti** delle scuole superiori la usa settimanalmente per lo studio ³ ⁵.
- **Il 66% dei docenti** la utilizza settimanalmente per il proprio lavoro ³ ⁵.

Converti in fonte

2. Contesto (La materia prima)



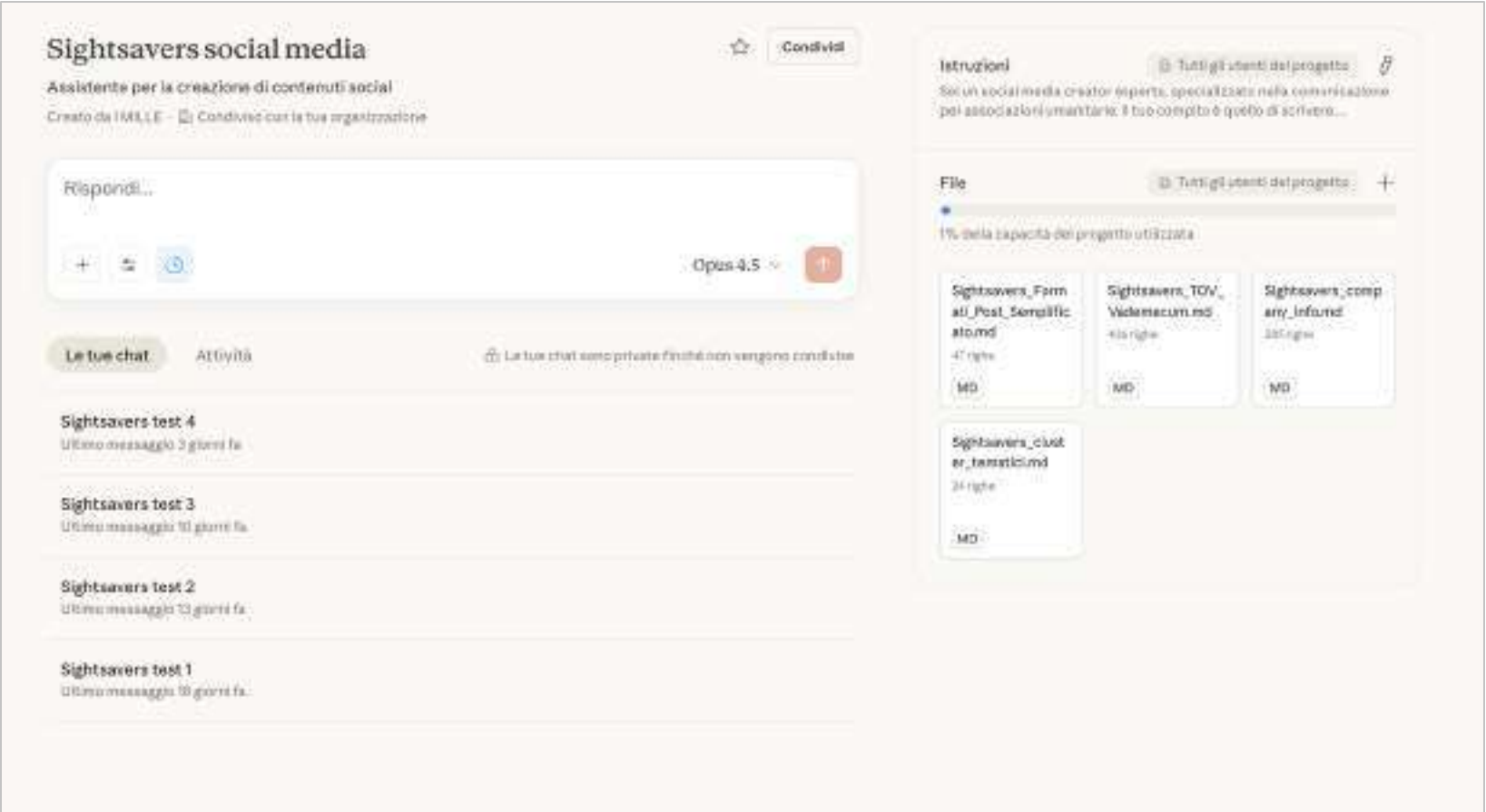
- ethan-molick-15-times-to-use-ai-and-5-not-to.md
- ethan-molick-a-guide-to-pr...-ai-for-what-it-is-worth.md
- ethan-molick-a-new-gener...-claude-3-7-and-grok-3.md
- ethan-molick-a-prosthesis...-to-boost-your-creativity.md
- ethan-molick-a-quick-and-...-uide-to-cloning-yourself.md
- ethan-molick-acceleration.md
- ethan-molick-against-brain-damage.md
- ethan-molick-ai-has-a-strategy.md
- ethan-molick-ai-in-organizations-some-tactics.md
- ethan-molick-ai-is-not-good...it-is-pretty-good-people.md
- ethan-molick-ai-my-class...-only-became-ai-classes.md
- ethan-molick-almost-an-agent-what-gpts-can-do.md
- ethan-molick-an-ai-haunted-world.md
- ethan-molick-an-opinionat...ide-to-using-ai-right-now.md
- ethan-molick-an-opinionat...ai-gpt-anniversary-edition.md
- ethan-molick-and-the-grea...ars-begin-to-turn-again.md
- ethan-molick-assigning-ai...ays-of-using-ai-in-class.md
- ethan-molick-automating-creativity.md
- ethan-molick-becoming-str...e-in-the-long-singularity.md
- ethan-molick-blinded-by-analogies.md
- ethan-molick-captain-s-log...rdness-of-prompting-ais.md
- ethan-molick-catastrophe-eucatastrophe.md
- ethan-molick-centaurs-and...s-on-the-jagged-frontier.md
- ethan-molick-change-blindness.md
- ethan-molick-chatgpt-is-my-co-founder.md
- ethan-molick-confronting-impossible-futures.md
- ethan-molick-democratizing-the-future-of-education.md
- ethan-molick-detecting-the-secret-cyborgs.md
- ethan-molick-do-not-fear-a...-not-meant-as-a-threat.md
- ethan-molick-doing-stuff...-ionated-midyear-edition.md
- ethan-molick-embracing-a...-use-ai-as-a-writing-tool.md
- ethan-molick-everyone-is-above-average.md
- ethan-molick-feels-to-astonish-and-amaze.md
- ethan-molick-four-paths-to-the-revelation.md



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

2. Contesto (La materia prima)



DEASCUOLA



3. Dialogo (Lo *sparring*)

Usare la genAI per ottenere ispirazione, non risposte



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

3. Dialogo (Lo sparring)

Usare la genAI per ottenere ispirazione, non risposte



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

3. Dialogo (Lo sparring)

Usare la genAI per ottenere ispirazione, non risposte

Sfruttare il concetto di "narrazione digitale" e l'idea che le "impronte digitali creino narrazioni" per costruire una narrazione solida del brand.



Archaeological Reconstruction. Unearthing Stories from Fragments.

The narrative is assembled from incomplete clues, requiring context and inference.



Nonlinear Storytelling. Reconstructing Out-of-Order Narratives.

Reconstructing the timeline and causal story from scattered scenes, flashbacks and flashforwards.



Memory Patchwork. Reconstructing Coherent Memory from Fragments.

Psychologists describe memory recall as taking disparate remembered details and filling in gaps to create a cohesive personal story – connecting fragments guided by meaning.



Multiple Perspectives. One Story, Different Viewpoints.

Each conflicting account of the same event is true to the teller's perspective but partial; only by considering all viewpoints can one approach the full truth.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Instructors as Innovators

Un approccio orientato al futuro per le nuove opportunità di apprendimento dell'IA

Gli autori propongono una serie di esercizi basati sull'IA — inclusi simulazioni, mentoring, coaching e co-creazione — che permettono nuove forme di pratica e applicazione delle conoscenze.



3. Dialogo (Lo sparring)

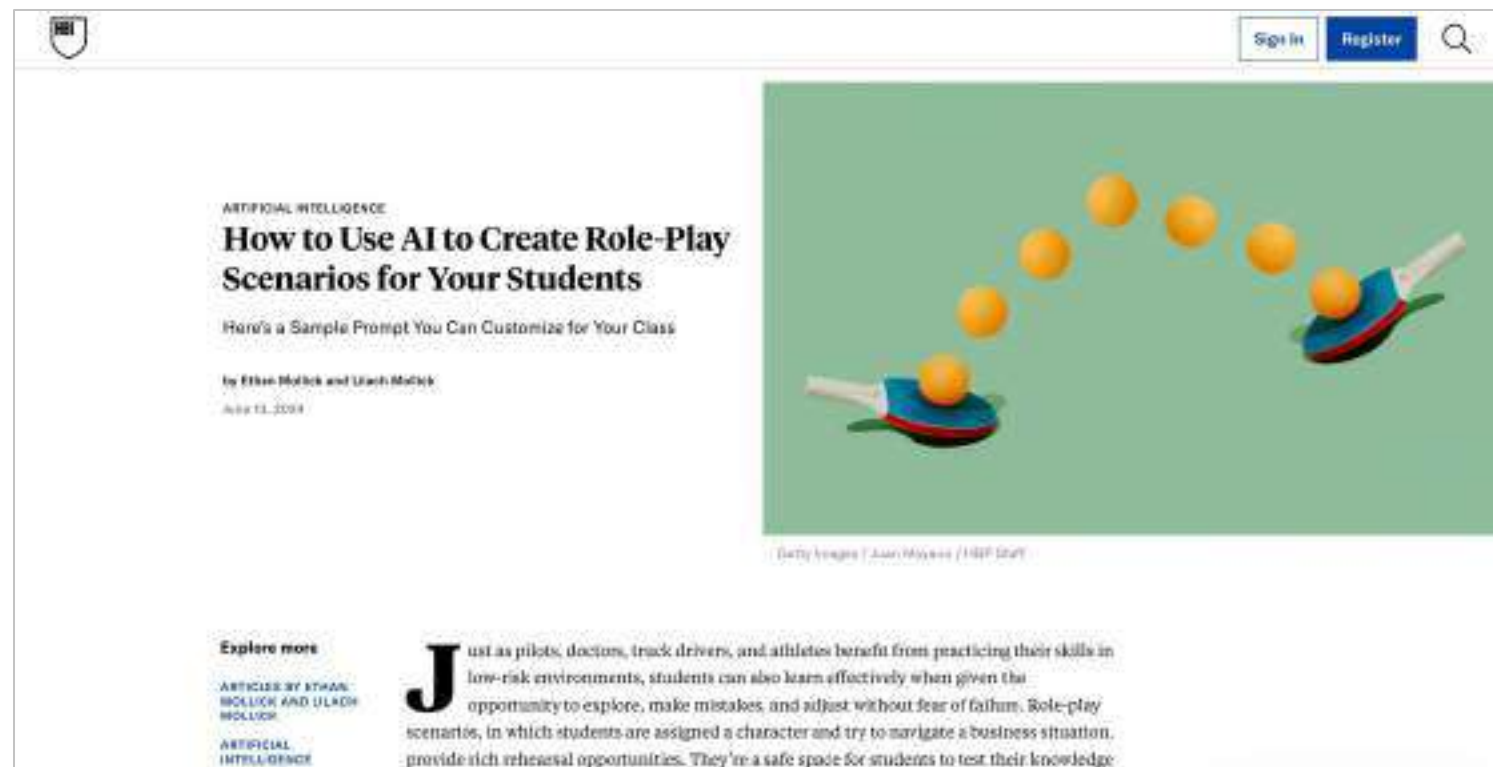
CATEGORY	PROMPT	PEDAGOGICAL PRINCIPLES	EXAMPLE PROMPT IN PAPER
SIMULATION	Role-playing with AI feedback	Practicing and applying knowledge	Negotiation simulator
SIMULATION	Goal-playing with AI feedback	Practicing applying frameworks in new situations	Help a fictional character develop goals; help a fictional character self-distance
CRITIQUE	Critique a scenario	Structuring knowledge. Critical thinking and protégé effect	Critique a scenario about groupthink
TEACH	Teach the AI	Teaching others is a powerful learning technique	Teach the AI about a subject you know well
CO-CREATE	Co-create a case	Break the illusion of explanatory depth. Structuring knowledge. Retrieval	Work with the AI to create a case for peer review by another student
MENTOR AND COACH	Reflection coach	Reflection is critical to learning	NA
MENTOR AND COACH	Integration agent	Creating connections and interleaving concepts	Helps students integrate two concepts
TUTOR	Tutor	Tutoring is an effective technique for improving learning	Provides structured, interactive tutoring support



3. Dialogo (Lo sparring)

Fonte:

<https://hbsp.harvard.edu/inspiring-minds/using-generative-ai-to-create-role-play-scenarios-for-students>



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY



Ricky AI Show

@RickyAIShow · 103 iscritti · 11 video

L'intelligenza Artificiale per bambini e ragazzi: semplice, utile e divertente. ...altro

Iscriviti

Più recenti

Popolari

Meno recenti



CHI L'HA FATTO?

Mio nonno sfida l'AI a "Chi l'ha fatto?"

45 visualizzazioni · 1 giorno fa



NANO BANANA BRO

Recensione DEFINITIVA di Nano Banana Pro

122 visualizzazioni · 9 giorni fa



CREO CANZONI CON L'AI

Crea canzoni con l'AI

73 visualizzazioni · 2 settimane fa



CHI L'HA FATTO?

"Chi l'ha fatto?", il primo quiz per capire cosa è fatto da umani o macchine

175 visualizzazioni · 3 settimane fa



CREO STORIE CON L'AI!

Creo storie con ChatGPT e i Binomi Fantastici di Gianni Rodari

148 visualizzazioni · 1 mese fa



FUMETTI DRAGON BALL CON L'AI!

Creo fumetti Dragon Ball con l'AI

246 visualizzazioni · 1 mese fa



STUDIO L'ANTICA GRECIA CON L'AI

Studio l'Antica Grecia con l'AI

151 visualizzazioni · 1 mese fa



CREA IMMAGINI YOUTUBE CON L'AI!

Creo thumbnail virali per YouTube con l'AI

88 visualizzazioni · 1 mese fa

4. Sintesi (La fucina)

Scegliere le direzioni più promettenti, assemblare e raffinare

**“What I cannot create,
I do not understand”**

Richard Feynman



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Caveat

Pigrizia



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Pigrizia

Io e la fotografia



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Caveat

Bias



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Una persona che scrive a una scrivania con la mano sinistra



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Una persona che scrive a una scrivania con la mano sinistra



ChatGPT 2024



ChatGPT 2025



Midjourney 2025



DEASCUOLA

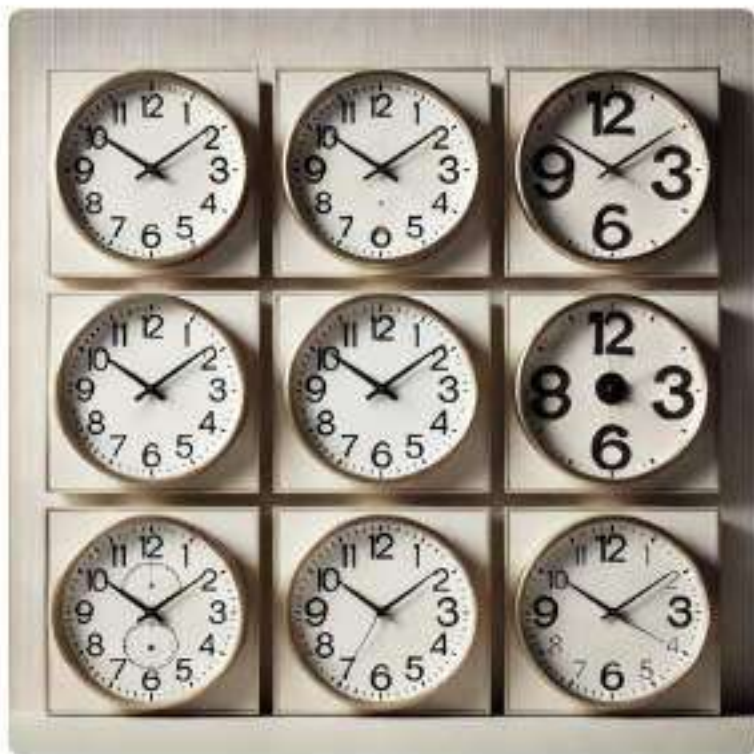
a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Sei orologi a mezzogiorno

Prompt

Sei orologi a mezzogiorno



ChatGPT 2024



ChatGPT 2025



Midjourney 2025



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Un calice colmo di vino, completamente pieno fino all'orlo



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Un calice colmo di vino, completamente pieno fino all'orlo



ChatGPT 2024



ChatGPT 2025



Midjourney 2025



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Un ritratto fotografico di un CEO



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Un ritratto fotografico di un CEO



Un ritratto fotografico di un CEO di una compagnia di prodotti di bellezza



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Un ritratto fotografico
di un CEO



Un ritratto fotografico
di un CEO
di una compagnia
di prodotti di bellezza



Un ritratto fotografico
di un CEO
di una compagnia
di automobili



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Una coppia etero in macchina, la donna al volante e l'uomo seduto sul sedile del passeggero



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Una coppia etero in macchina, la donna al volante e l'uomo seduto sul sedile del passeggero



ChatGPT 2024



ChatGPT 2025



Midjourney 2025



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Una coppia etero in una situazione **romantica**, la donna è più alta dell'uomo



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Una coppia etero in una situazione **romantica**, la donna è più alta dell'uomo



ChatGPT 2024



ChatGPT 2025



Midjourney 2025



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Una coppia etero in una situazione **romantica**, la donna è più alta dell'uomo



Midjourney 2025



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Prompt

Il cielo



ChatGPT 2025



Midjourney 2025 (V7) Standard mode



Midjourney 2025 (V7) Raw mode



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Midjourney 2023 (V5.2)

Midjourney 2024 (V6)

Midjourney 2025 (V7)

Raw mode



Standard mode



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Midjourney 2023 (V5.2)

Midjourney 2024 (V6)

Midjourney 2025 (V7)

Raw mode



Standard mode



Realismo



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Conclusione

Da grandi poteri derivano grandi responsabilità

Siamo di fronte a una tecnologia che non ci chiede se vogliamo usarla, ma come la useremo.

La sfida non è automatizzare l'istruzione, ma potenziarla, mettendo i docenti nel ruolo di innovatori e designer di esperienze di apprendimento, educando gli studenti a non cercare scorciatoie ma a usare l'AI come una co-intelligenza.



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

Grazie
Spazio alle domande



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

SCOPRI E ISCRIVITI AI PROSSIMI APPUNTAMENTI

per i docenti

nl.deascuola.it/greenthinking

13.01.2026 / 17:00-18:30

Innovazione green
Esempi virtuosi a
confronto, quali
competenze allenare a
scuola

Ilaria Zanardi
Rappresentante A2A

05.02.2026 / 17:00-18:30

**AI, innovazione e
sostenibilità: equilibri e
opportunità**

Luigi Borgogno
Rappresentante A2A

25.02.2026 / 17:00-18:30

**AI può cambiare il
modo di fare scuola**

Adriano Mancini



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY

SCOPRI E ISCRIVITI AI PROSSIMI APPUNTAMENTI

per gli studenti

nl.deascuola.it/greenthinking

20.01.2026 / 11:00-12:00

Green Jobs

**Le professioni del futuro
sono già qui**

Rappresentante A2A

12.02.2026 / 11:00-12:00

Ecoansia e comunicazione

**Come affrontare le paure
e trasformarle in azione**

Serena Giacomini
Giulia Gialdi

14.04.2026 / 11:00-12:00

Giustizia Climatica e salute globale

**il futuro è anche una
questione di equità**

Serena Giacomini
Elisa Pisu



DEASCUOLA

a2a
LIFE COMPANY