Istituto Comprensivo "Don Bosco" – Gela

Via Trapani 1, 93012 Gela (CL)

Codice meccanografico: CLIC823001

Progetto

IA Consapevole: Intelligenza Artificiale al servizio di tutti

Il corso è stato realizzato ai sensi della Circolare n. 12 del 10/07/2025 e del D.D.G. 2940 del 05/12/2025

Guida operativa e Kit di replicabilità



Anno scolastico 2025/2026

Prefazione

L'Istituto Comprensivo "Don Bosco" di Gela presenta con particolare soddisfazione questo kit di restituzione e disseminazione del percorso "IA Consapevole – Intelligenza Artificiale al servizio di tutti", esito di un lavoro strutturato e condiviso che ha visto docenti e alunni impegnati, insieme alle esperte dell'Università di Catania, in un cammino di ricerca e sperimentazione didattica. Questo progetto nasce dalla scelta consapevole di affrontare in modo attivo e responsabile le trasformazioni tecnologiche in atto, trasformandole in opportunità formative per l'intera comunità scolastica.

L'iniziativa, realizzata nell'anno scolastico 2025/2026 grazie al sostegno della Regione Siciliana, ha rappresentato per il nostro istituto un'opportunità qualificante per riflettere in maniera critica e strutturata sulle potenzialità e sui rischi dell'Intelligenza Artificiale nella didattica e nella vita lavorativa. Attraverso un percorso articolato in momenti di approfondimento teorico e attività laboratoriali, l'IA è stata affrontata non come mera innovazione tecnica, ma come strumento per promuovere pensiero critico, creatività, cittadinanza digitale e responsabilità etica.

A guidare il progetto è stata l'idea di educare i nostri studenti a non farsi travolgere dalle novità, ma a comprenderle, valutarle e orientarle, affinché il progresso digitale non riduca ma, al contrario, valorizzi la libertà, i diritti e il bene comune. In questa prospettiva, l'uso dell'IA in classe diventa un esercizio concreto di discernimento e responsabilità.

Il kit qui presentato, rilasciato in forma aperta e liberamente adattabile da altre istituzioni scolastiche, documenta le tappe del percorso svolto nei diversi ordini di scuola, dall'infanzia alla secondaria di primo grado, e offre strumenti operativi per chi desideri replicare o rimodulare l'esperienza nel proprio contesto. Esso illustra l'articolazione delle fasi, le scelte metodologiche, le attività laboratoriali sviluppate con gli alunni, le modalità di valutazione e di monitoraggio, restituendo la ricchezza di un lavoro costruito in modo partecipato e supportato dal contributo scientifico delle docenti esperte dell'Università di Catania.

I dati di monitoraggio raccolti presso i docenti evidenziano un elevato grado di soddisfazione rispetto alla qualità della formazione, al bilanciamento tra teoria e pratica, alla motivazione a sperimentare in autonomia e alla percezione di utilità degli strumenti di IA per l'inclusione, la collaborazione e la costruzione di un curricolo verticale. Allo stesso tempo, emergono con chiarezza condizioni e risorse ritenute necessarie per dare continuità al progetto – come un potenziamento della formazione, infrastrutture tecnologiche adeguate e un supporto tecnico dedicato – che orientano le future scelte strategiche dell'istituto.

Questo percorso non si esaurisce nel prodotto finale né nell'evento conclusivo, ma si inserisce in una visione più ampia di innovazione didattica e di sviluppo delle competenze digitali e di cittadinanza responsabile. La pratica quotidiana del "pensare prima di chiedere", del riflettere sui prompt, sugli errori e sulle opportunità offerte dall'IA, segna una direzione educativa precisa: formare persone capaci di governare il cambiamento, senza esserne sopraffatte, coniugando competenza tecnologica, senso critico e attenzione alla persona.

Rivolgo un sincero ringraziamento ai docenti che hanno partecipato con professionalità e dedizione, agli alunni e alle famiglie che hanno accolto con fiducia questa proposta formativa, al personale che ha curato il coordinamento organizzativo e didattico, e alle docenti dell'Università di Catania per il loro prezioso apporto scientifico. Auspico che questo kit possa essere non solo memoria del lavoro svolto, ma soprattutto strumento vivo di condivisione, confronto e crescita comune, a servizio di una scuola che sceglie di abitare il tempo presente guidata dall'idea che la tecnologia debba sempre rimanere al servizio dell'uomo e mai il contrario.

La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Rosalba Marchisciana

Nota pastorale

Oggi l'intelligenza artificiale è considerata una tecnologia "a scopo generale" (general purpose), perché può essere applicata a una vastità di ambiti e non in uno o pochi contesti specifici, così come lo sono stati nella storia l'invenzione della ruota, della stampa, dell'elettricità, del computer, di internet, ecc. Certamente si tratta di uno strumento che, come quelli citati, ha la possibilità di far compiere un balzo in avanti all'umanità, di farla progredire nel cammino verso la pace, verso una migliore qualità della vita, della salute, della comunicazione, delle relazioni, anche dell'evangelizzazione, se usata per il bene e al servizio della verità; ma ci stiamo rendendo conto che ha anche la possibilità di peggiorarla o affossarla se usato male e asservito a logiche di dominio e potere sull'altro.

Diviene importante allora non solo la formazione tecnica sulle possibilità e le modalità d'uso di questa nuova tecnologia, ma anche e soprattutto la formazione e l'educazione delle coscienze nel suo utilizzo. Ecco che è fondamentale il ruolo di educatori, insegnanti, genitori, pastori nel formarsi e nell'accompagnare le nuove generazioni a un uso "intelligente" e saggio dell'intelligenza artificiale, sottolineandone le possibilità benefiche e i rischi che ne comporta l'utilizzo.

Che ben vengano allora percorsi di educazione nelle scuole, negli oratori e nelle altre agenzie educative su questa rivoluzione del nostro secolo.

Don Antonio Lauretta SDB

Incaricato dell'Oratorio-Centro Giovanile "San Domenico Savio" di Gela

Indice |

Prefazione 4
Nota pastorale 6
1. Presentazione del progetto 10
Dati di riferimento 11
2. Obiettivi e competenze attese 12
3. Struttura del percorso e cronoprogramma 13
4. Metodologie didattiche 15
5. Strumenti e risorse necessarie 16
Strumenti digitali 16
Attrezzature minime necessarie 17
Competenze umane richieste 17
6. Revisione e Questionari 19
Risultati monitoraggio per i docenti partecipanti ai laboratori 19
Risultati monitoraggio per gli Alunni partecipanti ai laboratori 22
Risultati monitoraggio di fine progetto per l'intero corpo docente 27
7. Checklist operativa per la replicabilità 31
Prima di iniziare 31
Durante il progetto 31
Al termine del progetto 32
8. Prodotti finali e disseminazione 33
Canali di disseminazione 33
Note conclusive 34
KIT DI REPLICABILITÀ 38
GLOSSARIO TECNICO 62
Riferimenti Bibliografici 64
Allegati Questionari 66

1. Presentazione del progetto

Con la Circolare n.12 del 10 Luglio 2025 e il D.D.G. n.2940 del 5 Dicembre 2025, la Regione Siciliana invita le scuole di ogni ordine e grado a presentare progetti di innovazione didattica per promuovere l'uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale. Nello specifico, il finanziamento approvato a favore del nostro Istituto è stato investito per realizzare un solido percorso formativo rivolto in primis al corpo docente. Questa scelta strategica ha innescato un virtuoso effetto a cascata sugli alunni, permettendo di portare direttamente in classe lo studio dell'Intelligenza Artificiale. L'intervento ha consentito all'intera comunità scolastica di esplorare le potenzialità degli strumenti di IA generativa nel campo della didattica e nell'uso quotidiano, promuovendone al contempo un impiego profondamente etico, consapevole e responsabile.

La formazione giunge da docenti esperte dell'Università di Catania, Prof.ssa Daniela Giordano, docente Ordinario di Sistemi di Elaborazione delle Informazioni presso il Dipartimento di Ingegneria Elettrica Elettronica e Informatica (DIEEI) e dalla Dott.ssa Federica Abramo, docente di Didattica delle Lingue Moderne presso il Dipartimento di Scienze Umanistiche.

La collaborazione con i docenti universitari ha garantito che l'eccellenza della ricerca accademica si trasformasse in un'opportunità di crescita concreta per gli alunni, permettendo loro di sperimentare strumenti d'avanguardia con la guida di docenti preparati e aggiornati.

Il progetto dal titolo "IA Consapevole: Intelligenza Artificiale al servizio di tutti" si sviluppa secondo un percorso verticale che coinvolge tutti, dai bambini della Scuola dell'Infanzia agli alunni della Scuola Secondaria di I Grado. Nello specifico, il progetto ha impegnato docenti e alunni in 30 ore di attività formative e laboratoriali, trasformando l'IA in un catalizzatore per lo sviluppo del pensiero critico, della creatività e della cittadinanza digitale.

Attraverso metodologie attive quali il *project-based learning* e lo storytelling digitale, i partecipanti hanno collaborato alla creazione di prodotti multimediali attraverso l'uso di strumenti di IA generativa, operando una sintesi tra etica tecnologica e narrazione collettiva.

Il progetto ha utilizzato strumenti di IA generativa per affrontare il tema delle "Fake News" secondo un curriculum verticale tra i diversi ordini di scuola: i bambini della Scuola Primaria hanno analizzato il concetto di disinformazione e si sono cimentati nella stesura di testi narrativi fantastici e nelle rappresentazioni grafiche; i bambini più piccoli della Scuola dell'Infanzia hanno ricevuto le storie dai compagni più grandi, hanno dato vita ai personaggi e alle vicende attraverso una produzione artistica libera e sensoriale, utilizzando svariate tecniche di coloritura — tra cui tempere, pastelli e acquerelli — per esprimere graficamente le emozioni e i tratti distintivi della narrazione; gli alunni della scuola secondaria hanno infine digitalizzato il materiale prodotto,

utilizzando strumenti di IA generativa per trasformare i disegni e le storie dei bambini in immagini animate e video.

Attraverso laboratori di *prompt design*, gli alunni hanno imparato a dialogare con l'IA, passando da una fruizione passiva a una creazione attiva e consapevole allenando competenze linguistiche e il pensiero logico necessario per guidare gli strumenti tecnologici.

L'uso diretto dell'IA ha permesso agli alunni di toccare con mano come i sistemi possano generare risposte errate o "allucinazioni". Creando contenuti sintetici, gli studenti hanno sviluppato la capacità di riconoscere meccanismi di manipolazione e bias, imparando che l'IA deve essere governata con senso critico per non diventare un veicolo di disinformazione.

Le immagini animate e i video prodotti non sono stati solo esercizi tecnici, ma strumenti di sensibilizzazione per la comunità scolastica e territoriale, volti a diffondere una cultura digitale responsabile e a educare al discernimento.

Dati di riferimento



FIGURA 1. DATI DI RIFERIMENTO

2. Obiettivi e competenze attese

L'ambizione principale del progetto è stata quella di promuovere una cultura digitale che fosse al contempo innovativa e responsabile. Gli obiettivi non si sono limitati al semplice utilizzo tecnico degli strumenti, ma hanno mirato allo sviluppo di competenze trasversali in linea con i framework europei DigComp 2.2 e LifeComp (Figura 2). Per i docenti, la finalità era acquisire la capacità di progettare "didattica aumentata", personalizzando l'apprendimento e gestendo con consapevolezza i rischi legati alla privacy e ai bias algoritmici. Per gli alunni, il focus è stato posto sulla media literacy e sul pensiero critico: imparare a dialogare con le macchine attraverso il *prompt design* è diventato un esercizio di logica e creatività, volto a formare cittadini capaci di distinguere la realtà dalle allucinazioni dei sistemi sintetici (Figura 3).



FIGURA 2. OBIETTIVI PROGETTUALI

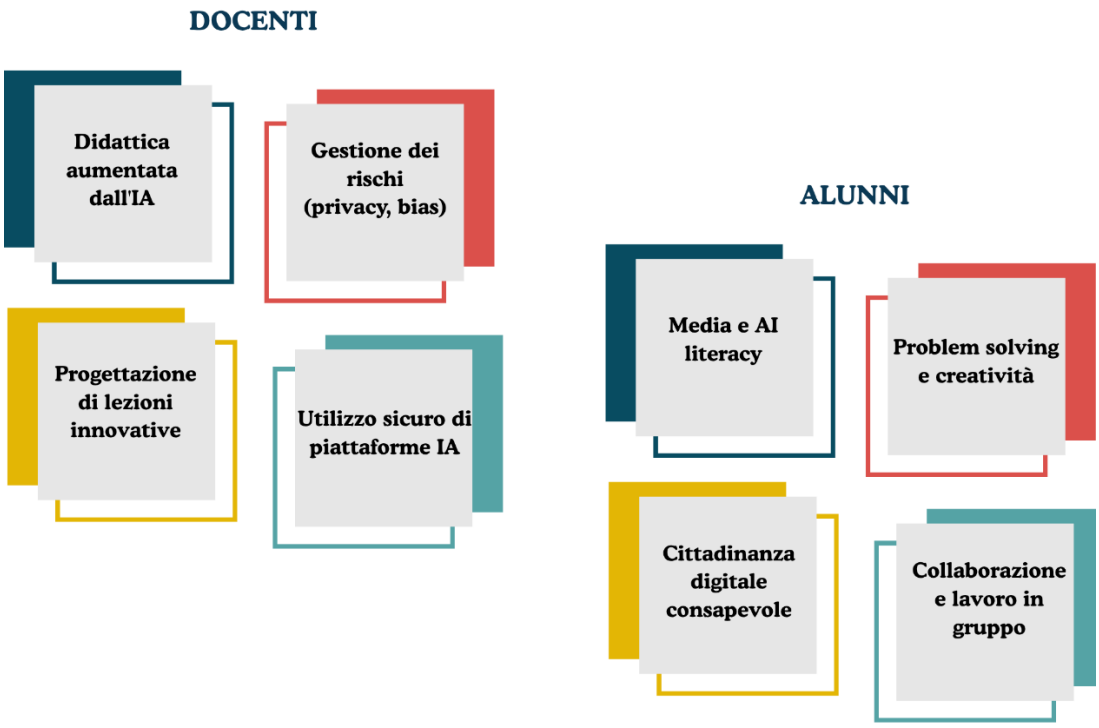


FIGURA 3. COMPETENZE ATTESE DOCENTI E ALUNNI

3. Struttura del percorso e cronoprogramma

Il Progetto IA Consapevole si è sviluppato in 6 fasi, articolate secondo lo schema grafico rappresentato in Figura 4. Dopo la fase di presentazione, sono partite le due fasi formative (tematica e metodologica) per i docenti. A seguire è iniziata la fase in cui vengono ideati, creati e prodotti i contenuti a partire dalla Scuola Primaria e dell'Infanzia per finire con la Scuola Secondaria di I Grado secondo un curricolo verticale. Il processo prosegue con una fase di revisione e definizione dei lavori e la generazione di questionari per docenti e alunni per il monitoraggio delle competenze apprese, obiettivi raggiunti, e osservazioni di carattere metodologico. L'ultima fase riguarda l'evento finale di disseminazione aperto alle istituzioni territoriali e alle famiglie.

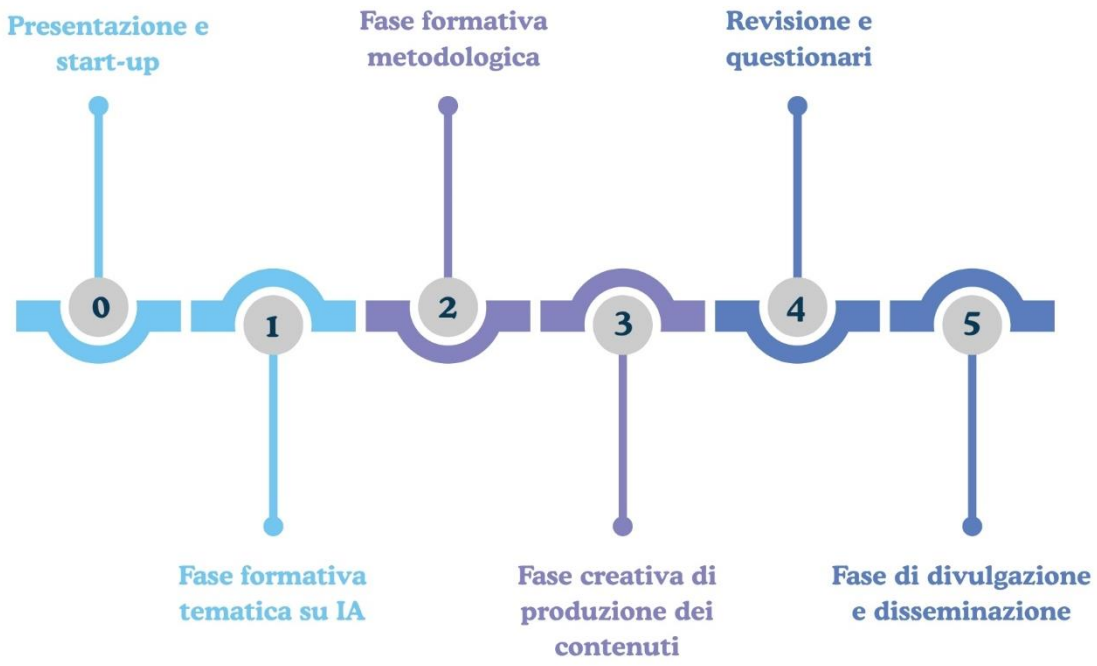


FIGURA 4. FASI DEL PROGETTO

Il progetto si è sviluppato nell'arco di quattro mesi, da gennaio ad aprile 2026, seguendo una logica modulare e incrementale (Tabella 1).

TABELLA 1. CRONOPROGRAMMA ATTIVITÀ

	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile
Fase 0				
Fase 1				
Fase 2				
Fase 3				
Fase 4				
Fase 5				

Fasi Iniziali e Formazione (Gennaio - Marzo)

- **Fase 0 - Presentazione e start-up:** dedicata alla presentazione preliminare del progetto ai docenti dell'intero Istituto Comprensivo.
- **Fase 1 - Formazione tematica sull'IA:** 10 ore di formazione per i docenti con tre incontri in presenza con docenti esperti dell'Università di Catania focalizzati su IA generativa, gestione dei rischi (privacy, bias, deepfake) ed etica.
- **Fase 2 - Formazione metodologica:** rivolto ai docenti coinvolti direttamente nella formazione e attività laboratoriali per la programmazione delle attività e la strutturazione dello storytelling verticale.

Fase Creativa e Produzione (Marzo - Aprile)

- **Fase 3 – Fase creativa di produzione dei contenuti:** ha rappresentato il cuore operativo del progetto con **20 ore** di attività laboratoriali dedicate agli alunni. Le attività hanno previsto una struttura verticale per plessi e ordini di scuola:
    - Scuola Primaria: scrittura collaborativa della trama e della storia.
    - Scuola dell'Infanzia: realizzazione e colorazione di disegni basati sulla storia.
    - Scuola Secondaria di I Grado: laboratori di *prompt design* e generazione di immagini tramite strumenti di IA.

Monitoraggio e Disseminazione (Aprile)

- **Fase 4 - Revisione e questionari:** docenti e alunni visionano i prodotti multimediali e compilano questionari di monitoraggio (tramite Google Moduli) per valutare le competenze apprese.

  Fase 5 – Fase di divulgazione e disseminazione: evento pubblico aperto alle famiglie e al territorio per la presentazione dei lavori finali.

4. Metodologie didattiche

L'impianto metodologico del progetto si fonda su un'architettura pedagogica studiata per trasformare l'alunno da fruitore passivo a creatore critico di contenuti digitale. Attraverso i laboratori di prompt design, gli studenti acquisiscono la capacità di dialogare con le IA generative imparando a scrivere istruzioni precise per ottenere asset visivi e video coerenti allenando direttamente la proprietà di linguaggio e il pensiero logico. Questa attività pratica viene sostenuta dall'apprendimento cooperativo, che prevede l'organizzazione del lavoro in piccoli gruppi eterogenei per favorire il confronto tra pari e la collaborazione tra docenti di diverse aree disciplinari, garantendo un ambiente inclusivo anche per gli alunni con bisogni educativi speciali. Il motore creativo del percorso è rappresentato dallo Storytelling digitale, una metodologia che permette di trasformare brevi testi narrativi in cortometraggi o gallerie di immagini, utilizzando software semplificati che mettono al centro la struttura logica della storia e la qualità del contenuto. Tutto il processo converge verso il Project-Based Learning (PBL), dove ogni singola attività è finalizzata alla realizzazione di un prodotto multimediale concreto e fruibile, arricchito da elementi sonori e accessibile tramite link digitali, permettendo così agli studenti di percepire la tecnologia come uno strumento operativo per scopi reali. Infine, l'approccio STEAM e Inclusione garantisce che l'intelligenza artificiale sia il filo conduttore tra discipline scientifiche e umanistiche, utilizzando materiali accessibili per assicurare che il progresso digitale sia un terreno comune di crescita per l'intera comunità scolastica (Figura 5).

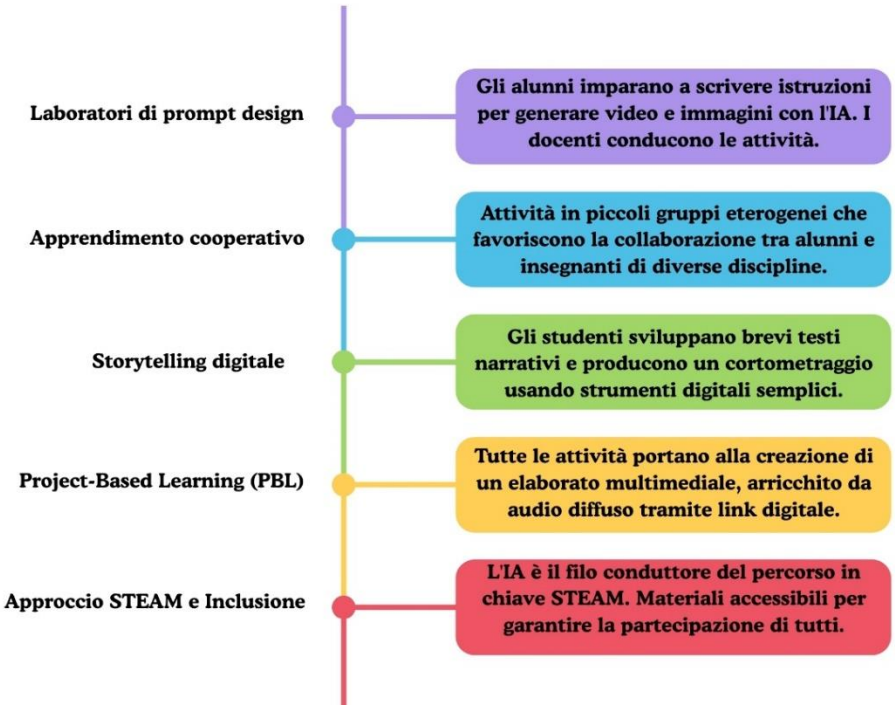


FIGURA 5. METODOLOGIE DIDATTICHE ADOTTATE

5. Strumenti e risorse necessarie

Strumenti digitali

L'infrastruttura tecnologica del progetto si avvale di una suite di strumenti digitali all'avanguardia, selezionati per coprire l'intero spettro della produzione multimediale aumentata dall'intelligenza artificiale. Come illustrato nell'infografica degli strumenti in Figura 6, l'ecosistema si apre con Google Workspace for Education, che funge da pilastro organizzativo e collaborativo per la gestione dei flussi di lavoro scolastici. Per quanto riguarda la generazione e l'analisi del testo, il kit integra tre dei principali modelli linguistici attuali: Google Gemini e ChatGPT, offrendo così una varietà di motori computazionali per le attività di ricerca e sintesi. La fase creativa dedicata al comparto visivo e video è affidata a Grok e Flow, strumenti che permettono di manipolare asset digitali in modo intuitivo, mentre Capcut ha permesso di mettere insieme le varie scene generate da Grok e Flow. Canva viene utilizzato come piattaforma versatile per l'integrazione di design e grafica. Infine, il tassello sonoro e narrativo viene completato da ElevenLabs, una tecnologia specializzata nella sintesi vocale realistica che permette di dare voce ai contenuti prodotti, chiudendo così un ciclo di produzione digitale completo e professionale.

Il coordinamento per l'utilizzo degli strumenti è stato garantito dai referenti interni e dal supporto costante dei tutor del team digitale.

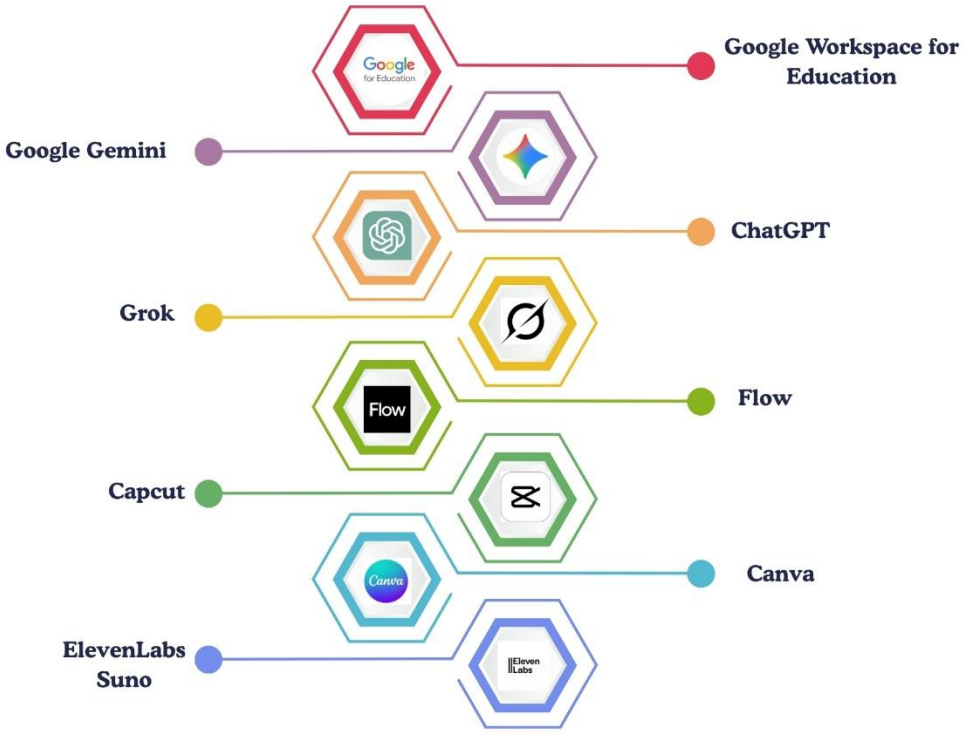


FIGURA 6. STRUMENTI E PIATTAFORME DIGITALI UTILIZZATI

Attrezzature minime necessarie

Per garantire una corretta implementazione dei laboratori e la piena fruizione degli strumenti digitali, l'Istituto deve disporre di una dotazione tecnologica fondamentale che permetta l'interazione costante con le piattaforme di Intelligenza Artificiale. Come illustrato nel kit operativo, i pilastri di questa infrastruttura sono rappresentati da dispositivi hardware versatili come tablet, notebook o smartphone, necessari per permettere agli alunni di operare in mobilità o in piccoli gruppi cooperativi. A questi si affianca l'indispensabile presenza di un proiettore o di una Lavagna Interattiva Multimediale (LIM), strumenti centrali per la visione collettiva dei materiali e per la conduzione dei seminari interattivi. Prerequisito trasversale e inderogabile è una connessione internet stabile e ad alta velocità, senza la quale l'accesso ai modelli linguistici e ai software di generazione multimediale risulterebbe compromesso (Figura 7).

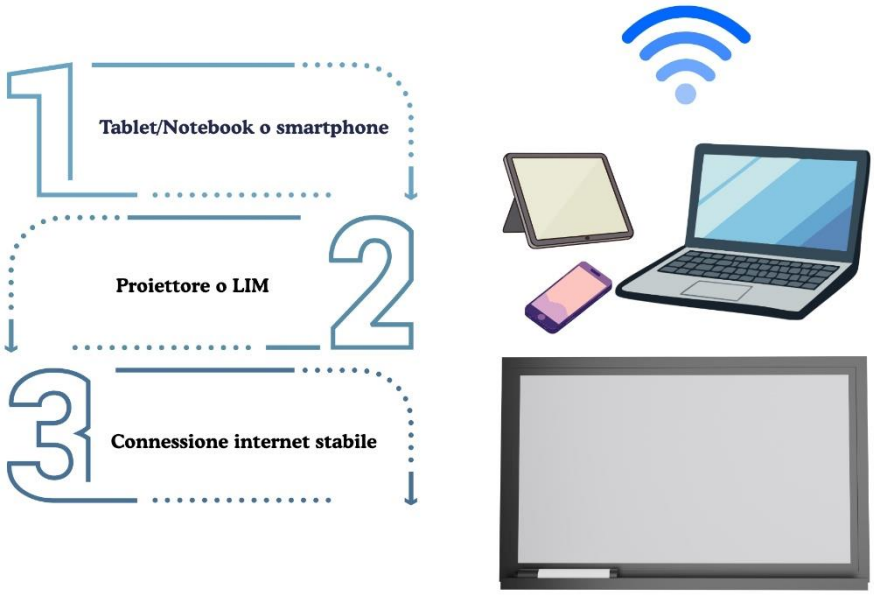


FIGURA 7. STRUMENTI HARDWARE NECESSARI

Competenze umane richieste

Il successo del progetto "IA Consapevole" non risiede esclusivamente nella disponibilità di tecnologie all'avanguardia, ma nella qualità del capitale umano e nella capacità di collaborazione dei diversi attori coinvolti. Al corpo docente è richiesta un'evoluzione professionale che integri la "didattica aumentata" e la progettazione di lezioni innovative, mantenendo una vigilanza costante sulla gestione dei rischi — come la tutela della privacy e l'analisi dei bias algoritmici — e garantendo un utilizzo sicuro delle piattaforme. Per gli alunni, l'obiettivo è la transizione da fruitori

passivi a protagonisti critici dell'ecosistema digitale, maturando competenze in *media e AI literacy*, *problem solving* creativo e cittadinanza consapevole, il tutto all'interno di una cornice di apprendimento cooperativo. Questa rete di competenze è supportata da una struttura organizzativa definita e sinergica: dalla supervisione del Dirigente Scolastico, dal coordinamento operativo dei Docenti Referenti e del Team Digitale, fino al supporto scientifico del Partner Universitario, assicurando che la tecnologia rimanga sempre uno strumento al servizio della crescita della persona (Figura 8).

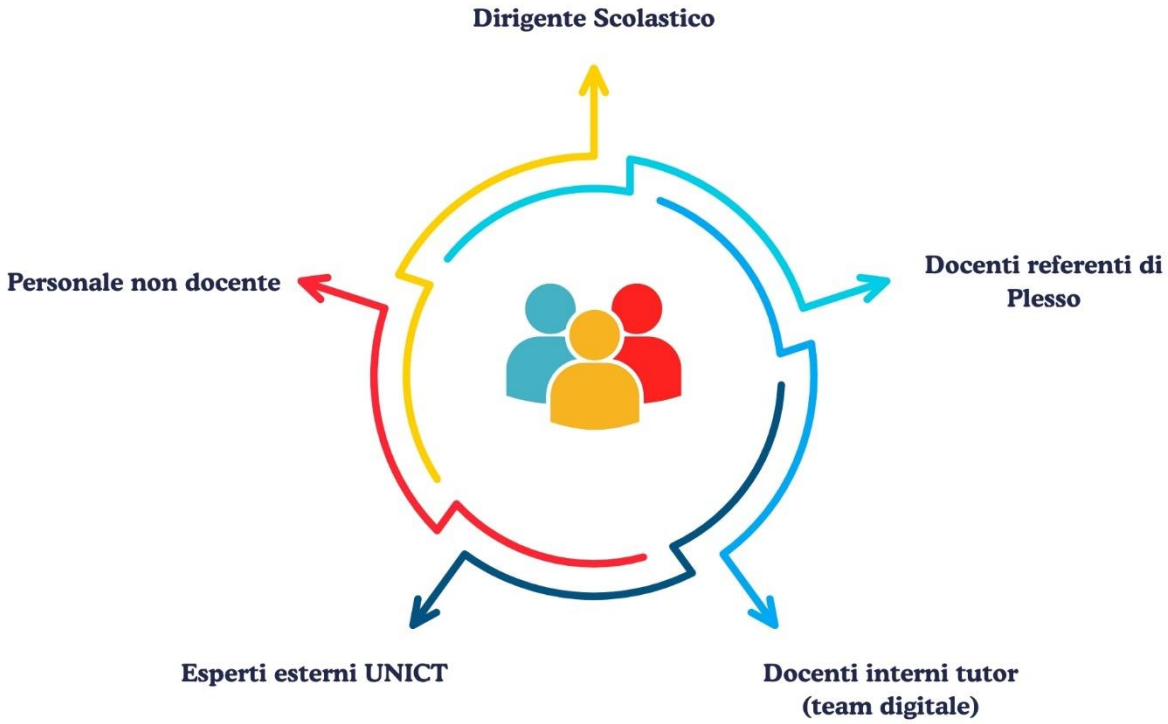


FIGURA 8. RUOLO DEL PERSONALE SCOLASTICO

6. Revisione e Questionari

A seguito delle attività laboratoriali con gli alunni i docenti esperti, in collaborazione con i docenti dell'Istituto, hanno provveduto alla stesura di questionari da somministrare a docenti e alunni. Un primo questionario è destinato ai soli docenti che hanno partecipato attivamente al corso di formazione e alle attività laboratoriali con gli alunni, un secondo questionario è rivolto agli alunni della Scuola Secondaria di I Grado che hanno partecipato alle attività laboratoriali, mentre un terzo questionario è dedicato all'intero corpo docenti (includendo sia per coloro che hanno partecipato alle attività di formazione e laboratorio sia quelli che non hanno partecipato).

I questionari di monitoraggio del progetto, sviluppati dal team di ricerca dell'Università di Catania sono stati adattati al progetto tenendo conto dei principali framework di riferimento internazionali, ovvero Intelligent-TPAK e ABCE per valutare il livello di "IA readiness" (conoscenza e utilizzo consapevole di tecnologie di Intelligenza Artificiale per la didattica); nonché tenendo conto delle linee guida della comunità Europea sull'uso etico dell'Intelligenza Artificiale per l'insegnamento e l'apprendimento (https://op.europa.eu/s/AfY2).

Sulla base delle schede di monitoraggio predisposte, emerge il quadro di un progetto educativo sull'Intelligenza Artificiale che ha coinvolto attivamente sia il corpo docente che gli studenti, con esiti ampiamente positivi ma anche con alcune criticità logistiche segnalate.

L'analisi dei dati raccolti tramite le schede di monitoraggio evidenzia un successo significativo, ma offre anche spunti di riflessione per le future edizioni.

I tre questionari sono disponibili in allegato al kit.

- Scheda di monitoraggio per i Docenti partecipanti ai laboratori;
- Scheda di monitoraggio per gli Alunni partecipanti ai laboratori;
- Scheda di fine progetto per il corpo docente;

Risultati monitoraggio per i docenti partecipanti ai laboratori

Il primo sondaggio è stato somministrato ai 43 docenti che hanno partecipato attivamente alla formazione con le esperte universitarie e ai laboratori didattici di IA con gli alunni. Il grafico evidenzia una distribuzione che abbraccia diversi gradi scolastici e ambiti disciplinari. Il dato principale che emerge è la prevalenza della scuola secondaria di primo grado, che costituisce oltre

la metà del campione (55,8%), seguita da una solida rappresentanza della scuola dell'infanzia e della primaria (Figura 9).

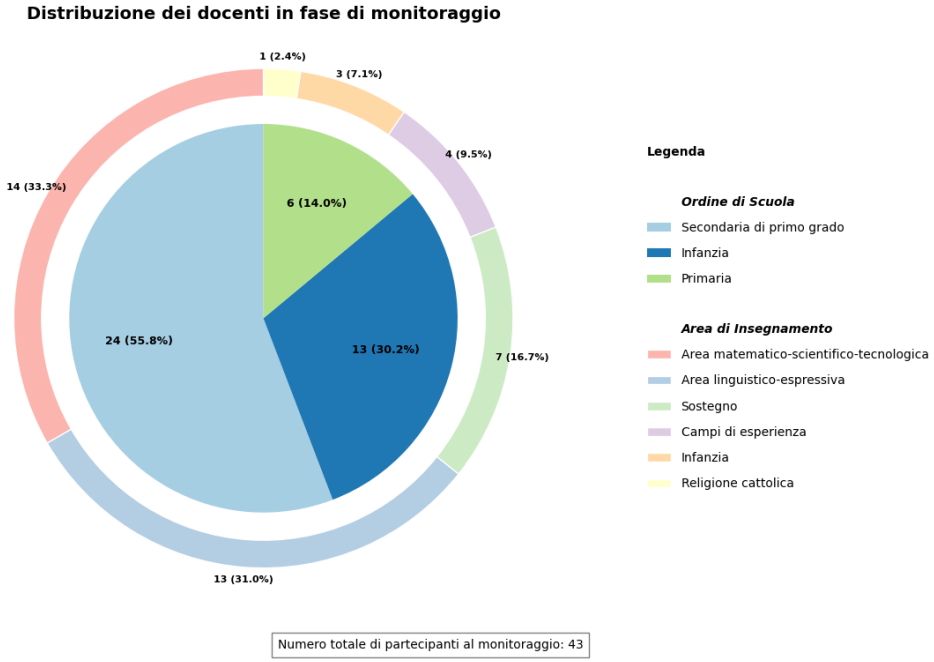


FIGURA 9. DISTRIBUZIONE DEI DOCENTI CHE HANNO PARTECIPATO AL MONITORAGGIO

Sotto il profilo disciplinare, il progetto ha saputo attrarre profili eterogenei: sebbene l'area matematico-scientifico-tecnologica sia la più numerosa, si riscontra un interesse quasi paritetico da parte dell'area linguistico-espressiva, oltre a una significativa partecipazione dei docenti di sostegno. Ciò suggerisce che il progetto di IA è stato percepito come uno strumento multidisciplinare e inclusivo, capace di coinvolgere docenti di diverse aree pedagogiche.

I 43 docenti in questione hanno espresso un apprezzamento altissimo per la qualità della formazione, con quasi il 70% che ha assegnato il punteggio massimo (Figura 10).

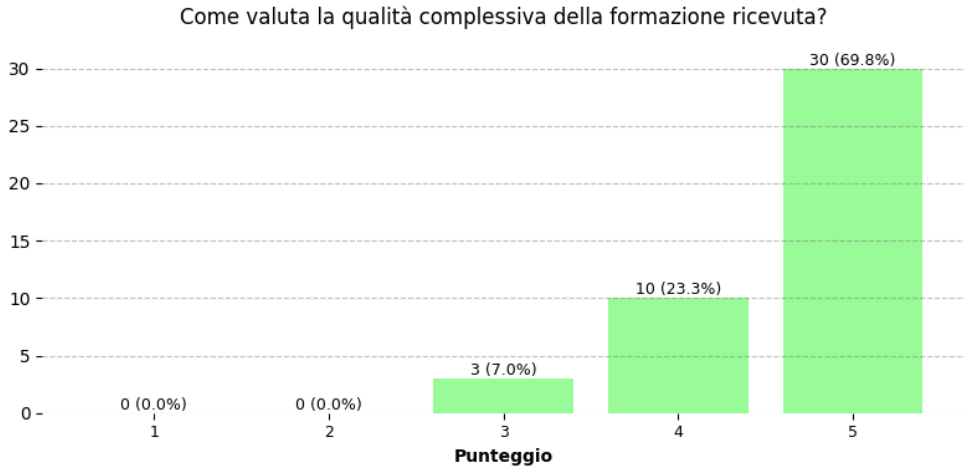


FIGURA 10. VALUTAZIONE QUALITATIVA DELLA FORMAZIONE DOCENTI

Il bilanciamento tra teoria e pratica è stato giudicato molto positivamente, permettendo di integrare l'IA in attività di storytelling e progetti creativi (Figura 11).

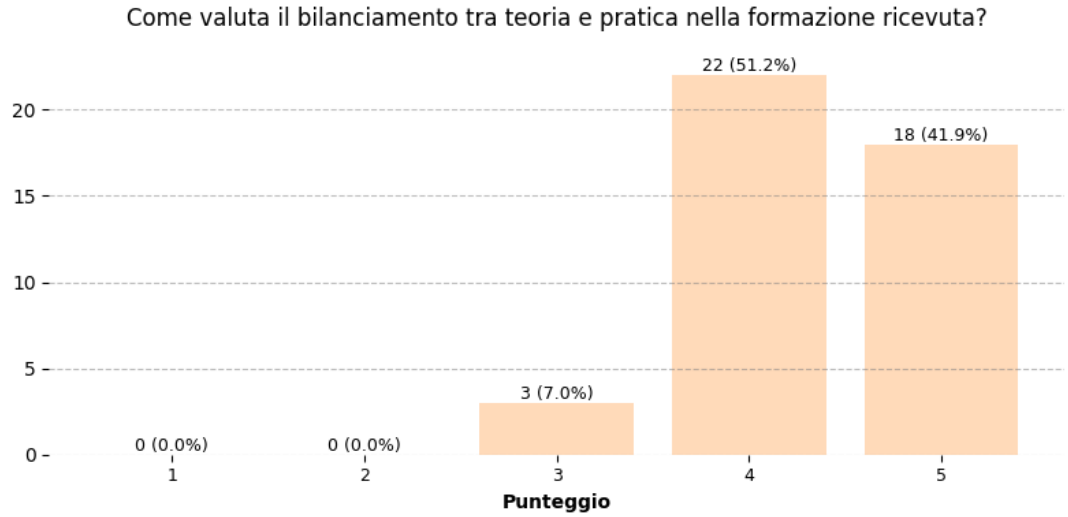


FIGURA 11. VALUTAZIONE BILANCIAMENTO TRA TEORIA E PRATICA NELLA FORMAZIONE DOCENTI

Inoltre, è emerso chiaramente un aumento del coinvolgimento degli studenti, riscontrato quasi dal 50% degli insegnanti (Figura 12). Tuttavia, sono state segnalate criticità strutturali: la necessità di infrastrutture tecnologiche più moderne e l'acquisizione di licenze software specifiche sono priorità indicate per garantire la continuità del metodo (Figura 13).

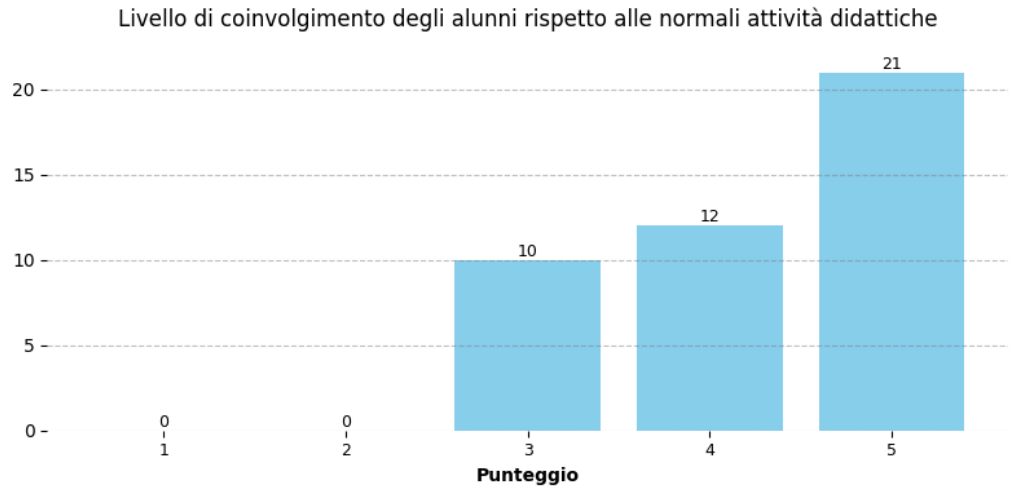


FIGURA 12. LIVELLO DI COINVOLGIMENTO DEGLI ALUNNI PERCEPITO DAGLI INSEGNANTI

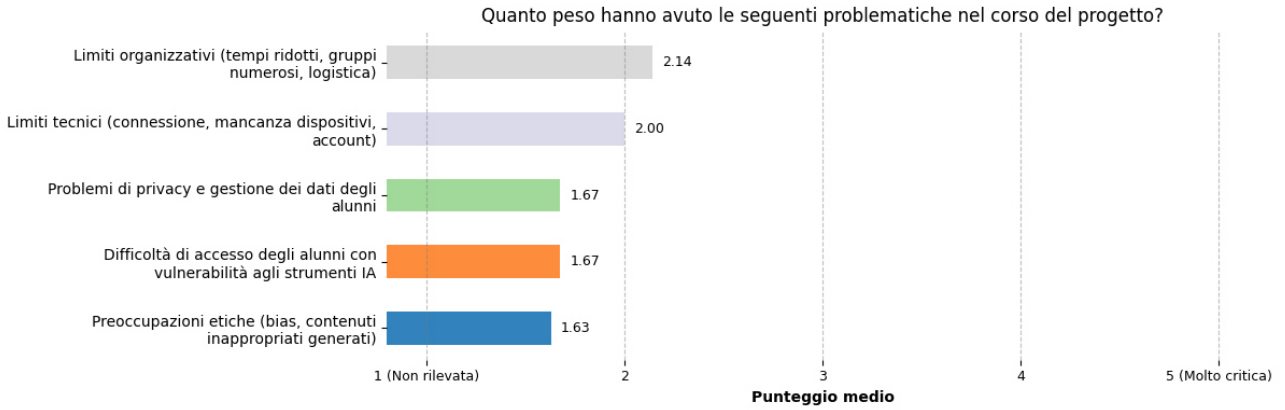


FIGURA 13. PUNTI DI FORZA E CRITICITÀ

Risultati monitoraggio per gli Alunni partecipanti ai laboratori

Il secondo sondaggio è stato somministrato ad un campione di 61 alunni della scuola secondaria di I grado che hanno partecipato attivamente ai laboratori didattici di IA. Il grafico mostra la distribuzione per classe con una netta prevalenza degli studenti di seconda media, che rappresentano il gruppo più numeroso con 27 partecipanti (44,3%). Seguono i ragazzi di terza media con 20 presenze (32,8%) e, infine, le classi di prima media con 14 alunni (23%). Questi dati evidenziano un forte interesse per le attività legate all'intelligenza artificiale soprattutto nelle classi intermedie, pur garantendo una partecipazione equilibrata e rappresentativa di tutto l'ordine di scuola secondaria (Figura 14).

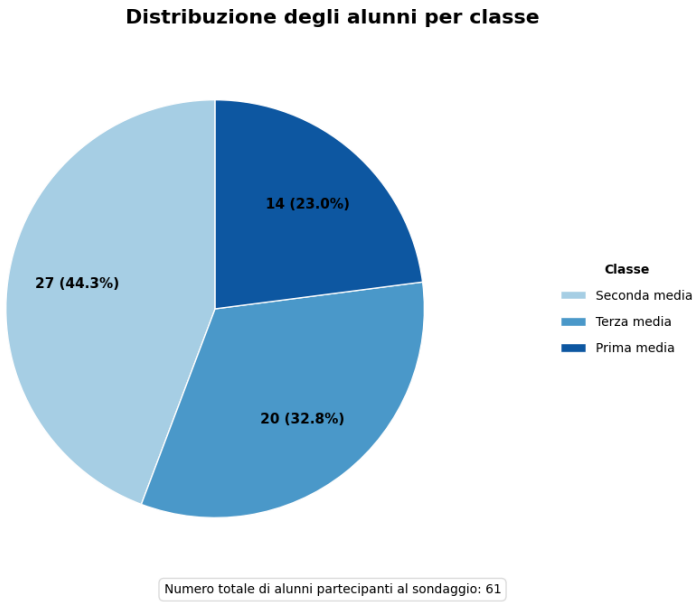


FIGURA 14.DISTRIBUZIONE ALUNNI PARTECIPANTI AL MONITORAGGIO

Gli alunni hanno mostrato un entusiasmo travolgente. I grafici di seguito (Figura 15, Figura 16Figura 17Figura 18) analizzano l'esperienza dei partecipanti nella formulazione dei prompt, rivelando un percorso di apprendimento positivo nonostante le sfide tecniche. La maggior parte degli utenti ha valutato la facilità di scrittura con un punteggio intermedio (65%), evidenziando però difficoltà ricorrenti come la necessità di specificare troppi dettagli o i frequenti fraintendimenti da parte dell'IA.

Questo si riflette nel numero di tentativi necessari: circa la metà del campione ha dovuto riformulare le richieste tra le 3 e le 5 volte per ottenere un risultato soddisfacente. Tuttavia, il dato finale è incoraggiante: quasi i due terzi dei partecipanti (63,9%) percepisce un netto miglioramento nelle proprie competenze di *prompting* rispetto all'inizio del progetto. In sintesi, i risultati mostrano che, sebbene l'interazione con l'IA richieda pazienza e precisione, il percorso formativo ha efficacemente fornito agli utenti una maggiore consapevolezza e abilità operativa.

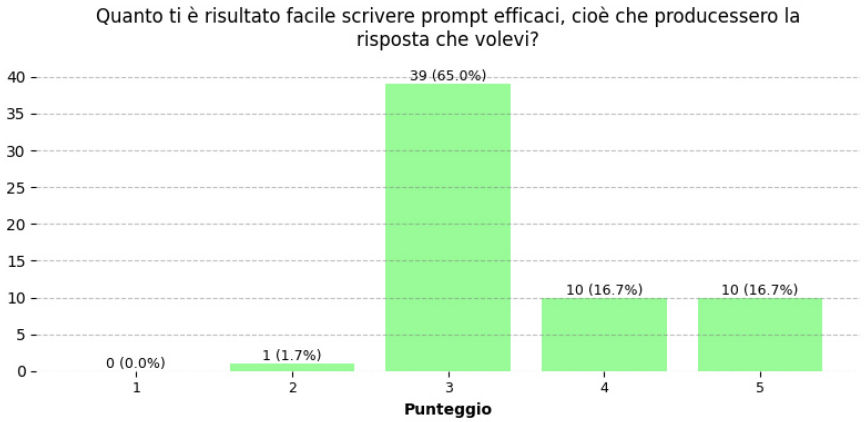


FIGURA 15.LIVELLO DI DIFFICOLTÀ PERCEPITO NELLA FORMULAZIONE DEI PROMPT

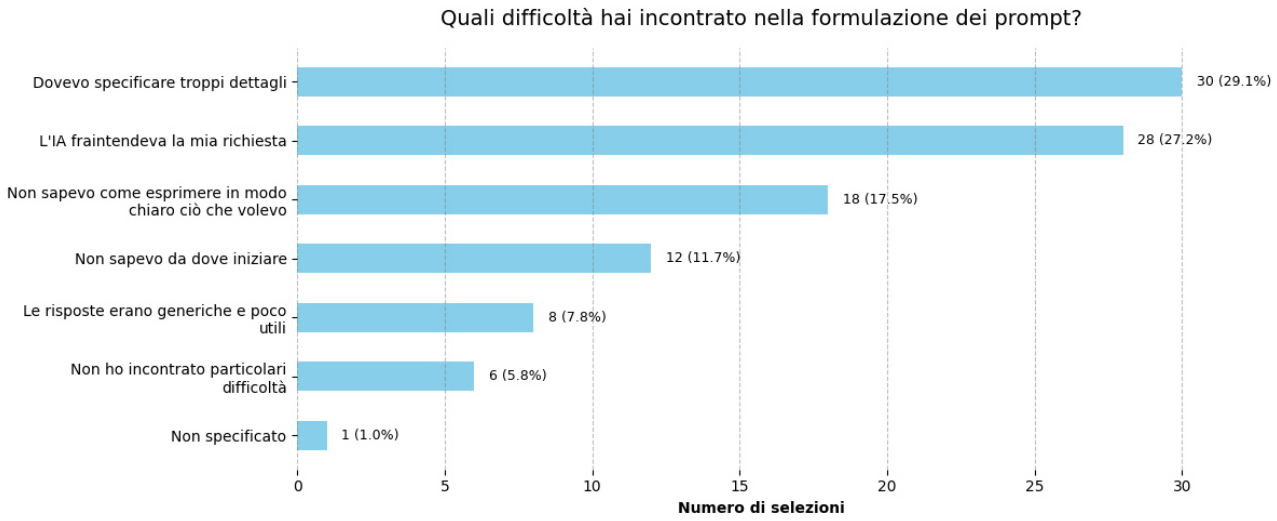


FIGURA 16.TIPOLOGIE DI DIFFICOLTÀ PERCEPITA NELLA FORMULAZIONE DEI PROMPT

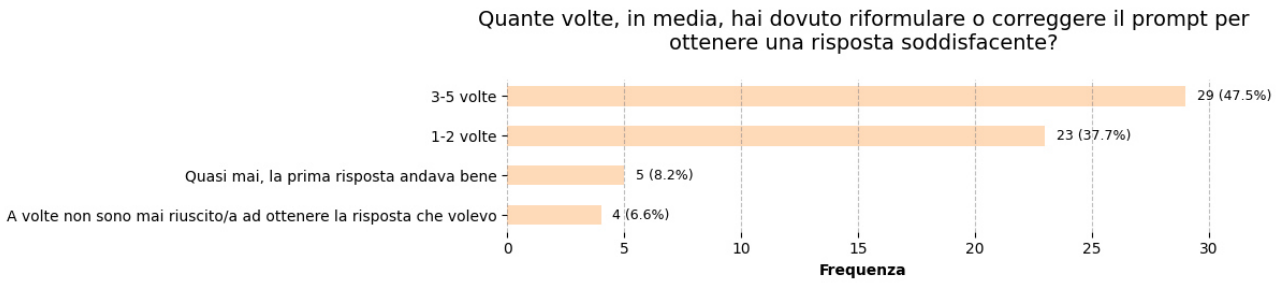


FIGURA 17. VALUTAZIONE DEI TENTATIVI NECESSARI PER LA FORMULAZIONE DEI PROMPT

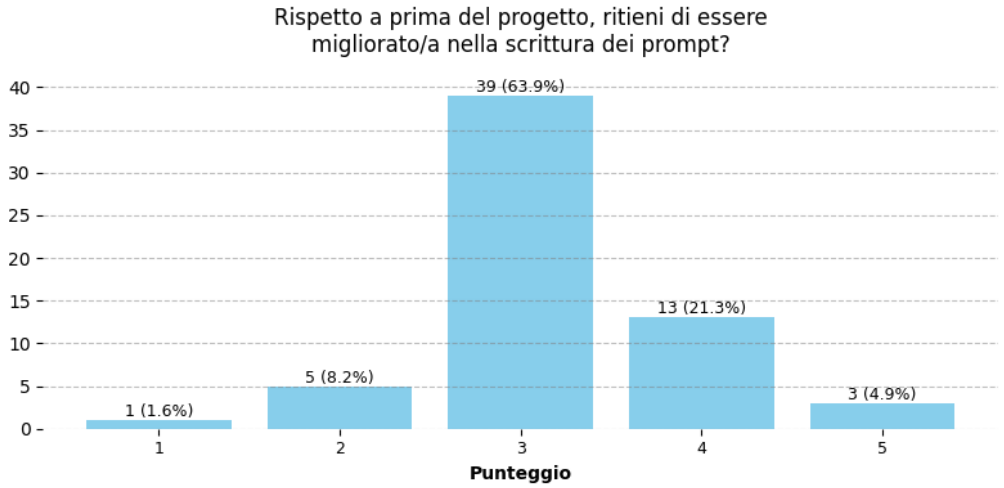


FIGURA 18. PERCEZIONE DI MIGLIORAMENTO NELLA SCRITTURA DEL PROMPT

Le attività più amate sono state quelle legate alle animazioni e alla creazione di audio/musica (Figura 19).

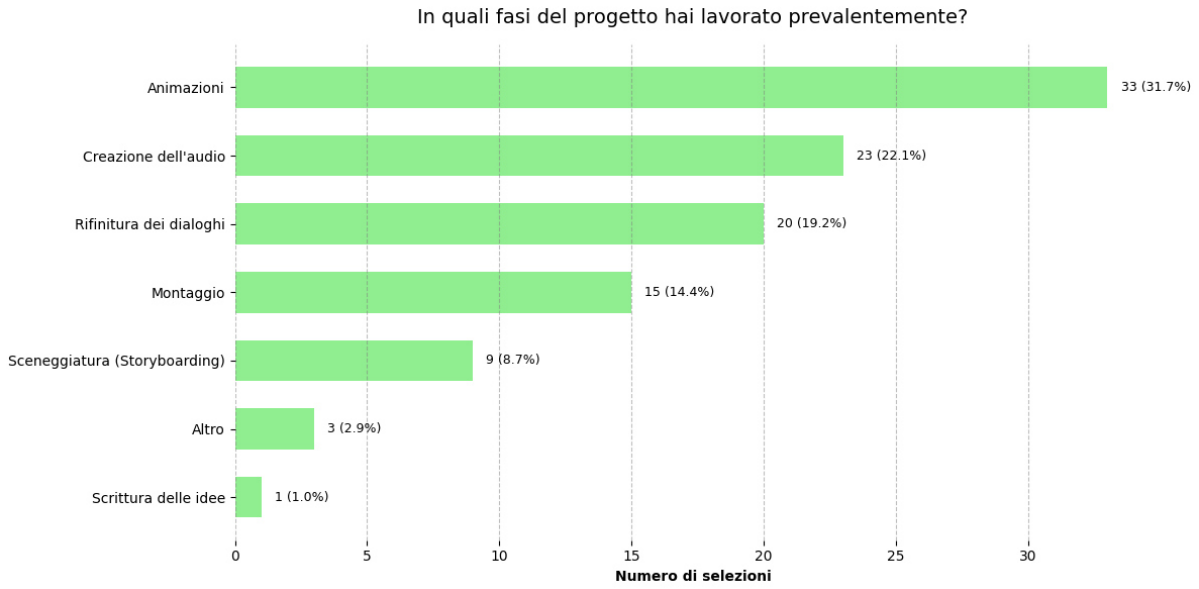


FIGURA 19. FASI DEL PROGETTO IN CUI SI È LAVORATO PREVALENTEMENTE

Sul piano etico, il monitoraggio ha confermato l'efficacia del percorso: il 65% dei partecipanti ha compreso il rischio di inesattezze dell'IA, sviluppando un approccio critico verso la veridicità dei contenuti generati. Questo aspetto è risultato fondamentale per affrontare il tema delle fake news, argomento centrale del progetto: gli studenti hanno imparato a non considerare l'intelligenza artificiale come una fonte infallibile, acquisendo strumenti per la verifica delle fonti e il fact-checking. Parallelamente, l'80% () ha dimostrato di saper riconoscere le dinamiche del cyberbullismo e l'importanza della privacy (64%) (Figura 16), consolidando una consapevolezza digitale che unisce l'etica dell'informazione alla tutela della propria identità online.

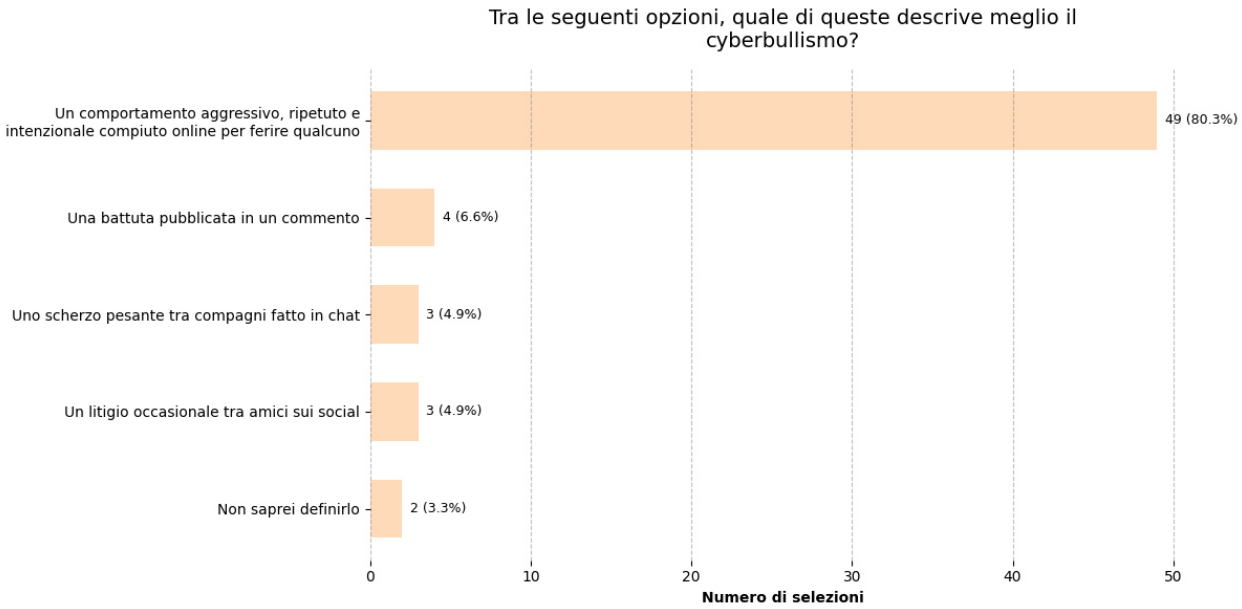


FIGURA 20. RICONOSCIMENTO DEL CYBERBULLISMO

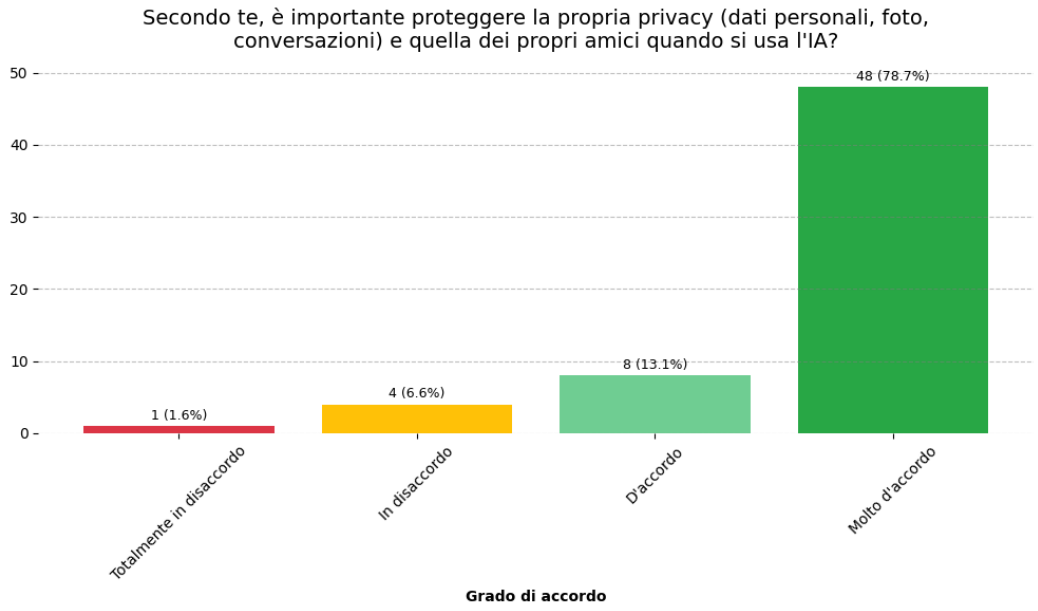


FIGURA 21. CONSAPEVOLEZZA DELL'IMPORTANZA DELLA PRIVACY

Nonostante i problemi di lentezza dei computer e di stabilità della rete, l'87% dei ragazzi desidera integrare stabilmente queste tecnologie nel proprio studio futuro (Figura 22).

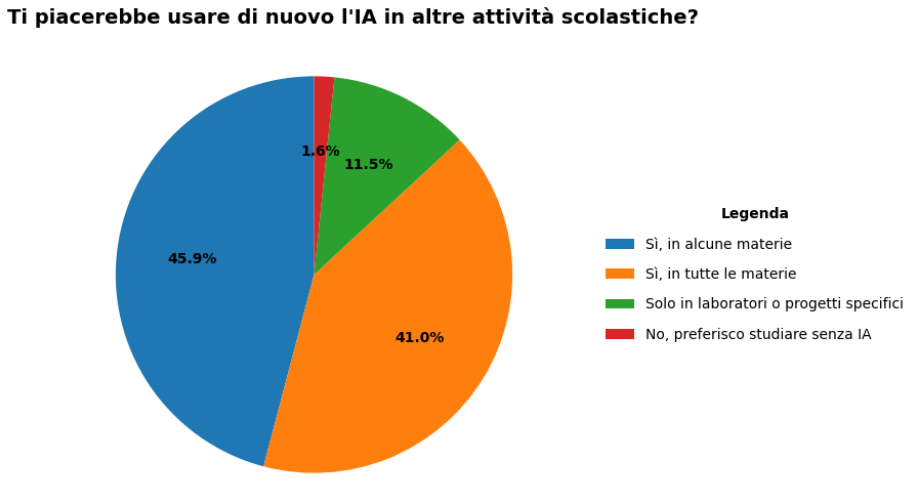


FIGURA 22. VOLONTÀ DI UTILIZZO DELL'IA NELLE DIVERSE DISCIPLINE SCOLASTICHE

L'analisi del gradimento mostra un successo formativo significativo: oltre i tre quarti della platea studentesca (77,6%) dichiara un incremento netto della propria consapevolezza critica (livello 4+livello5). Il dato più rilevante è la prevalenza del punteggio massimo, che conferma l'efficacia delle metodologie adottate nel promuovere un approccio etico e responsabile alle tecnologie emergenti (Figura 23).

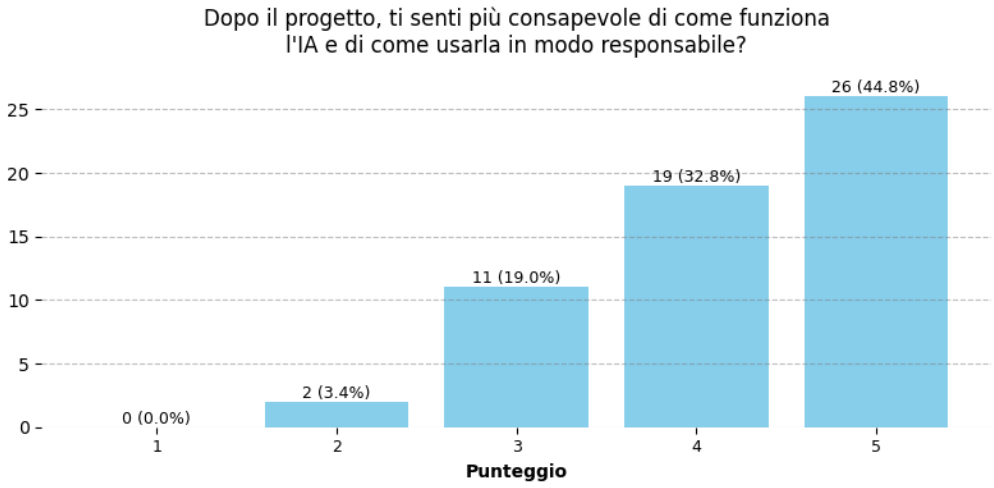


FIGURA 23. CONSAPEVOLEZZA SULL'USO DELL'IA

Risultati monitoraggio di fine progetto per l'intero corpo docente

Il questionario somministrato all'intera comunità dei docenti durante l'evento di disseminazione finale ha messo specialmente in evidenza alcuni aspetti interessanti in relazione all'impatto dell'intero progetto, che sono descritti di seguito.

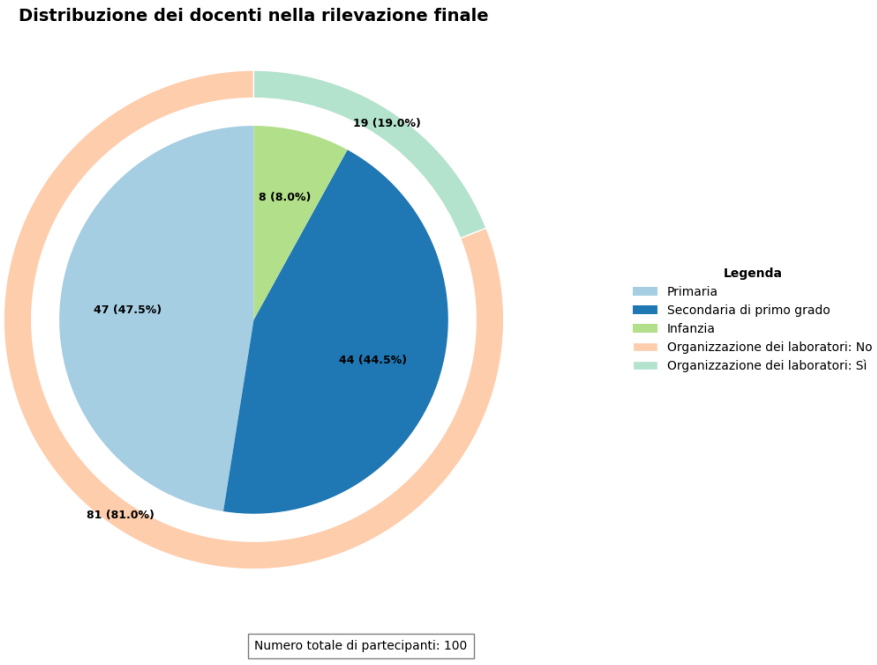


FIGURA 24. DISTRIBUZIONE DOCENTI CHE HANNO PARTECIPATO ALLA RILEVAZIONE FINALE

Il grafico mostra la distribuzione dei 100 docenti che hanno risposto alla rilevazione finale, offrendo una panoramica dell'interesse generato dal progetto nell'intero istituto. La partecipazione è risultata equamente bilanciata tra la scuola primaria (47%) e la secondaria di primo grado (44%), con una presenza minore della scuola dell'infanzia (Figura 24).

Dall'analisi emerge che, sebbene il monitoraggio abbia coinvolto una platea estesa, il nucleo operativo che ha effettivamente svolto sia la formazione che i laboratori con gli alunni corrisponde al 19% del campione. Questo risultato evidenzia come, a fronte di un gruppo di lavoro ristretto e specializzato che ha attuato il progetto, la tematica dell'Intelligenza Artificiale sia riuscita a stimolare l'attenzione di una comunità docente molto più ampia, inclusi coloro che non hanno partecipato direttamente alle attività.

L'utilizzo delle tecnologie di IA risulta abbastanza diffuso: il 73% dei rispondenti utilizza prevalentemente strumenti di generazione testuale, il 51% strumenti per la generazione di immagini

video, e quasi il 23% si è cimentato nell'utilizzo di strumenti per la generazione di giochi interattivi (Figura 25).

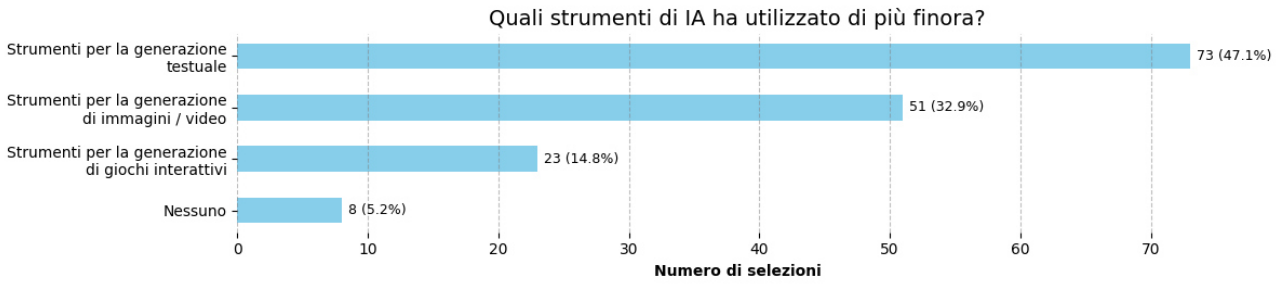


FIGURA 25.USO DEGLI STRUMENTI DI IA

Spiccano, per utilità percepita, l'aiuto in fase di supporto alla didattica inclusiva (22%) e progettazione didattica (19%) (Figura 26).

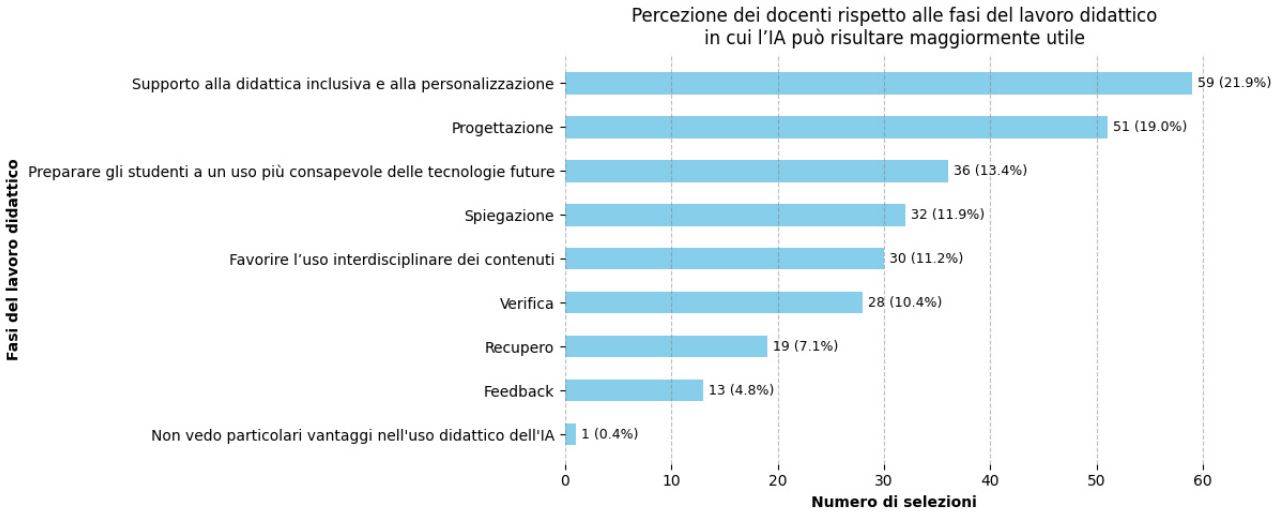


FIGURA 26. UTILITÀ PERCEPITA DEGLI STRUMENTI DI IA

Dal punto di vista della consapevolezza sull'utilizzo etico della tecnologia, il quadro evidenzia una comunità attenta e consapevole al problema della gestione dell'utilizzo dell'IA da parte degli studenti e delle implicazioni per il processo di valutazione (Figura 27).

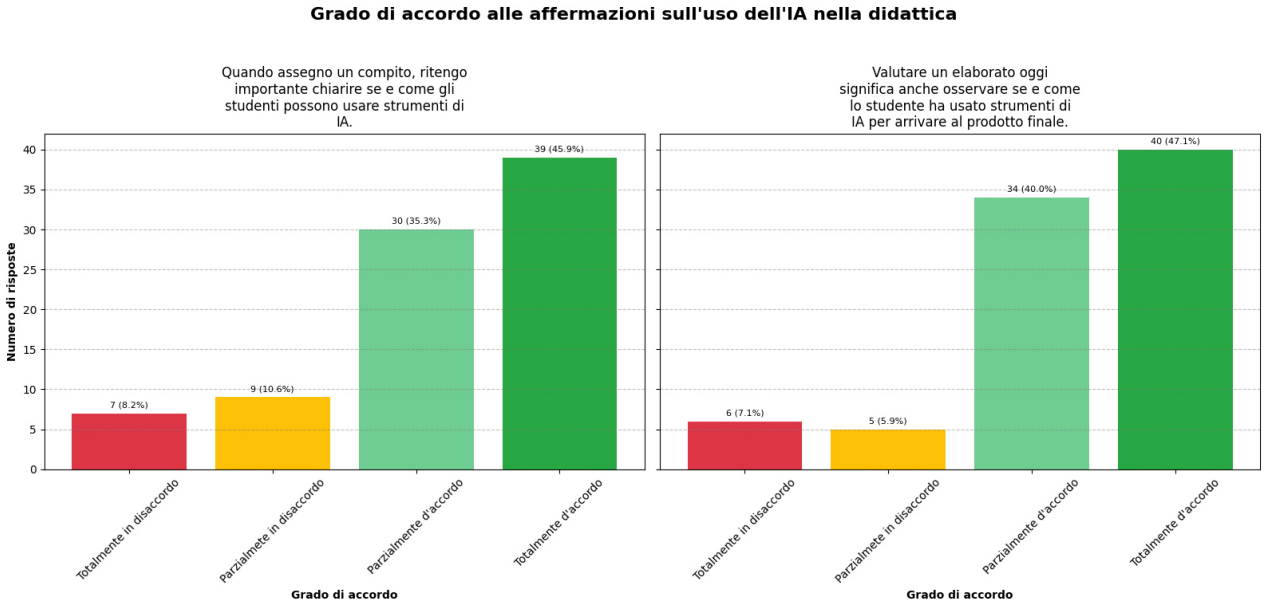


FIGURA 27. CONSAPEVOLEZZA SULL'UTILIZZO ETICO DELLA TECNOLOGIA

Tra le attività considerate assolutamente non delegabili all'IA spiccano: la valutazione finale dello studente (23,5%), la responsabilità etica delle decisioni prese in ambito scolastico (16,9%) e l'interpretazione dei bisogni educativi individuali (16,3%) (Figura 28).

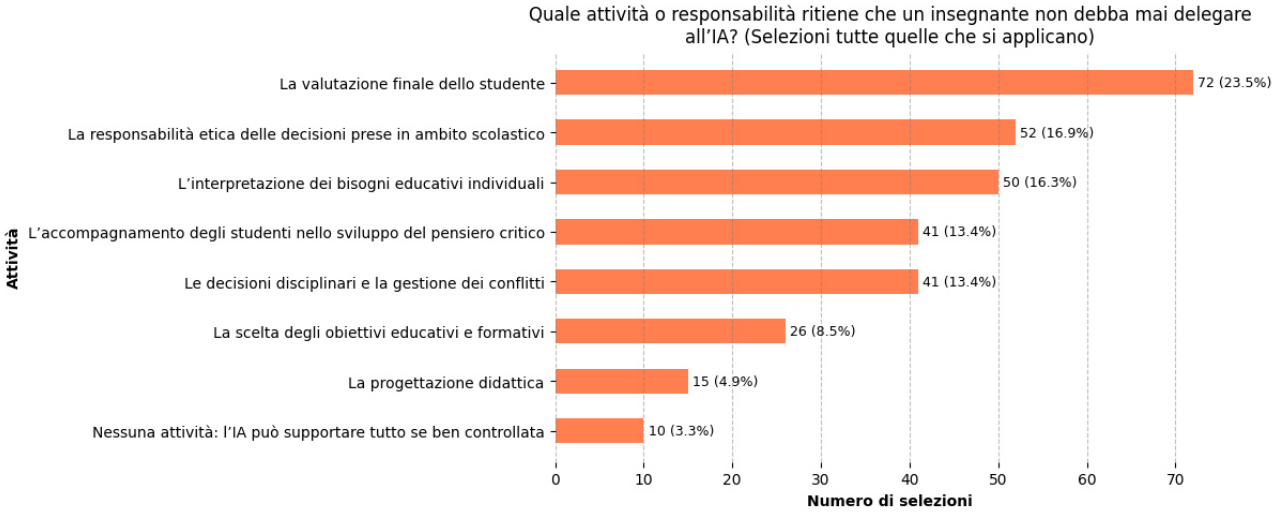


FIGURA 28. ATTIVITÀ NON DELEGABILI ALL'IA

Infine, dal punto di vista dei bisogni percepiti allo scopo di un'efficace integrazione dell'IA nella pratica didattica, i temi più selezionati sono: maggiore formazione pratica su strumenti e casi d'uso reali (70%), maggiore tempo per sperimentare e progettare attività con l'IA (66%) e momenti strutturati di confronto tra docenti che hanno già sperimentato e chi è ancora in fase iniziale (59%) (Figura 29). Riguardo questo punto è interessante riportare che il 97% dei docenti concorda con

l’affermazione per cui “il progetto ha creato un clima che favorisce e incoraggia gli scambi di esperienze e la condivisione di prassi efficaci sull’uso dell’IA fra i docenti” (Figura 30).

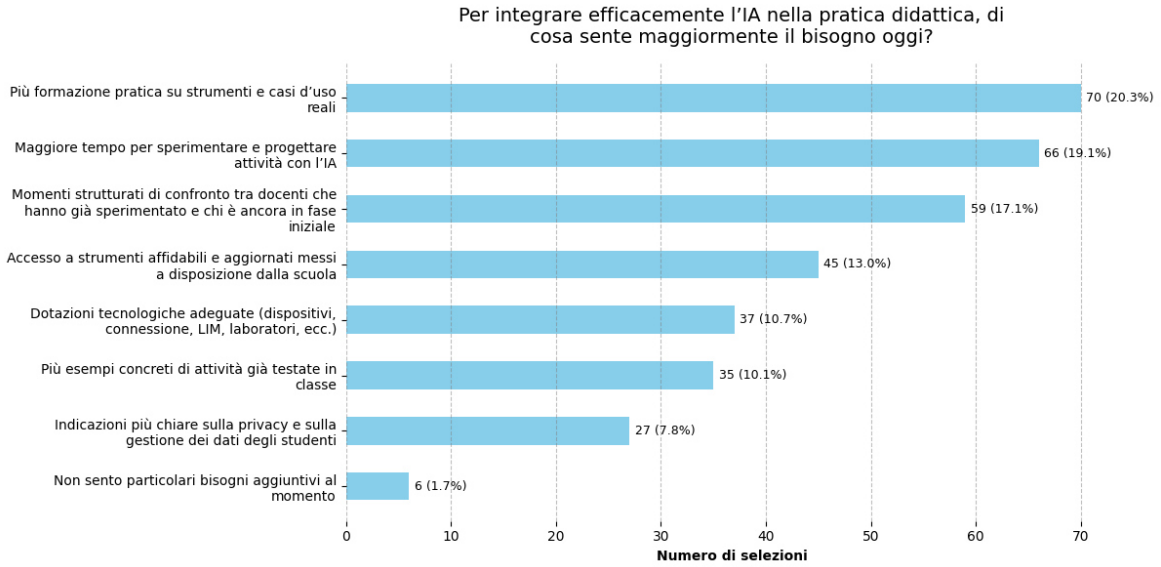


FIGURA 29. EFFICACIA DELL'IA NELLA DIDATTICA

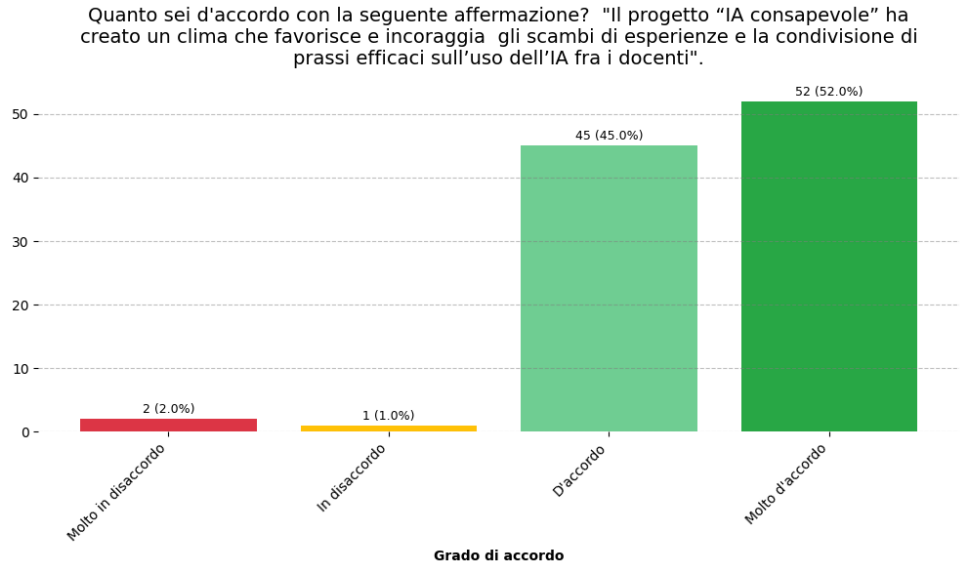


FIGURA 30.IA COME STRUMENTO PER FAVORIRE E INCORAGGIARE SCAMBI DI ESPERIENZA E CONDIVISIONE DI PRASSI

I risultati ottenuti con la somministrazione dei questionari pilota, sviluppati durante il progetto, ne sottolineano l’utilità pratica ai fini del monitoraggio dello stesso e della progettazione di successive azioni formative mirate.

7. Checklist operativa per la replicabilità

Per le scuole che intendono intraprendere questo percorso, la preparazione deve partire da una solida pianificazione istituzionale, verificando la disponibilità di connettività e dispositivi adeguati. Durante lo svolgimento, è cruciale non trascurare la formazione etica sui bias e sulla privacy prima di passare alla parte creativa. La fase laboratoriale deve essere flessibile per accogliere le esigenze degli alunni BES. Al termine, la cura nel montaggio finale e l'organizzazione di un evento pubblico sono passaggi fondamentali per valorizzare il lavoro svolto e garantire che il progetto non rimanga confinato nelle aule, ma diventi patrimonio della comunità.

Di seguito si suggerisce una check list rapida come linea guida per una corretta gestione del progetto dalla fase progettuale fino alla chiusura con l'evento finale e la disseminazione.

Prima di iniziare

☐	Costituire il gruppo di progetto (referente + team digitale)
☐	Verificare la disponibilità di dispositivi (tablet/smartphone) e connessione internet
☐	Individuare eventuali esperti esterni o partner universitari
☐	Pianificare il calendario delle attività (cronoprogramma)
☐	Deliberare il progetto in Collegio Docenti e Consiglio d'Istituto

Durante il progetto

☐	Realizzare i seminari di formazione docenti (almeno 3 incontri)
☐	Avviare le attività in classe con approccio laboratoriale
☐	Monitorare il coinvolgimento degli alunni BES con strumenti compensativi
☐	Raccogliere documentazione fotografica/video delle attività
☐	Monitoraggi intermedi delle attività laboratoriali

Al termine del progetto

☐	Montare e rifinire i video
☐	Somministrare questionari a docenti e alunni
☐	Organizzare l'evento pubblico di disseminazione
☐	Raccogliere i feedback di alunni e docenti
☐	Pubblicare il prodotto finale sul sito web della scuola (con QR code)
☐	Redigere kit di replicabilità

8. Prodotti finali e disseminazione

Il risultato finale di questa sperimentazione è una ricca produzione multimediale che include immagini animate e video, tutti arricchiti da narrazioni vocali. Questi prodotti sono stati resi accessibili tramite il sito web della scuola e attraverso QR code posizionati fisicamente nell'istituto, creando un percorso espositivo digitale e fisico. La disseminazione attraverso i canali social istituzionali e la partecipazione a convegni sull'innovazione scolastica assicurano che l'esperienza dell'IC "Don Bosco" di Gela possa servire da ispirazione e modello replicabile per altre realtà educative (Figura 31).

Canali di disseminazione



FIGURA 31. CANALI DI DISSEMINAZIONE

Note conclusive

La sperimentazione didattica effettuata dall'Istituto Comprensivo Don Bosco con il progetto "IA Consapevole" si configura a pieno titolo come un modello versatile dal quale trarre ispirazione per introdurre efficacemente l'IA in ambito scolastico.

Le tematiche da trattare, indicate dalla Circolare n. 12 del 10/07/2025 della Regione Siciliana insieme a precisi requisiti realizzativi, sono state affrontate con un approccio metodologico che risponde in modo originale alla necessità di coinvolgere attivamente, in un tempo relativamente limitato, tutti gli ordini dell'Istituto, dalla Scuola dell'Infanzia alla Primaria, alla Secondaria di primo grado, proponendo un mix di attività che massimizza l'impatto e la trasferibilità delle conoscenze e competenze a contesti diversi. Si inizia con un intervento informativo sulle tecnologie IA rivolto a tutti i docenti dell'Istituto, con l'obiettivo di comprendere i principi di funzionamento dell'IA e le opportunità e i rischi connessi al suo utilizzo. Si procede quindi con una fase laboratoriale pratica e dimostrativa, rivolta a un gruppo più ristretto di docenti, comprendente coloro che condurranno poi a loro volta i laboratori con gli studenti e coloro maggiormente interessati a sperimentare l'IA nelle rispettive discipline.

Il primo laboratorio è dedicato all'arte del "prompting", visto come abilità trasversale che deve essere acquisita da docenti e studenti per essere in grado di instaurare un dialogo produttivo con l'IA e generare artefatti utili, e a una rassegna delle principali piattaforme che rendono possibile la creazione di materiali digitali interattivi soprattutto adatti ai più piccoli e agli allievi con bisogni speciali. Il risultato del primo laboratorio è l'acquisizione di consapevolezza sullo strumento operativo: il prompting va proposto agli allievi come pratica riflessiva e di strutturazione del pensiero e della comunicazione.

Il secondo laboratorio affronta l'utilizzo dell'IA generativa per creare immagini, animazioni, audio e video con un preciso intento comunicativo. Il focus è pratico, con enfasi sulle limitazioni degli strumenti e sugli accorgimenti per aggirarle; proprio questo approccio "hands-on" rappresenta però un'opportunità per sviluppare e consolidare capacità critiche, necessarie sia a perseguire la coerenza visuale e narrativa del prodotto creato, sia ad analizzare i contenuti generati per rilevarne potenziali pregiudizi, allucinazioni e incongruenze.

Con queste basi "minime" si sviluppa il cuore del progetto: scegliendo un tema rilevante dal punto di vista sociale e personale, e strettamente connesso all'uso consapevole dell'IA, in questo caso il fenomeno delle "Fake news", e trattandolo con l'approccio del "curriculum verticale". Diversi i

potenti motori creativi e motivazionali attivati: la fantasia degli alunni delle primarie per inventare le storie sul tema, e quella dei piccoli per illustrarle con i propri disegni, la rielaborazione degli allievi della secondaria per trasformare questi input in un prodotto multimediale, la sensibilità degli insegnanti nel proporre metodo, contenuti e strumenti e guidare i propri studenti durante i laboratori. Non ultimo, sapere che il prodotto finale di ciascun plesso sarebbe pubblicato sul sito della scuola. Che curiosità!

Questa esperienza di "curriculum verticale" realizza una peculiare sinergia fra le varie fasi del processo, grazie alla quale la freschezza e l'originalità delle storie inventate sono state la matrice di prodotti che hanno rispettato la creatività visuale e narrativa dei ragazzi. L'IA è stata utilizzata, anzi "pilotata" per dare vita e animare, per le capacità espressive, per sperimentare l'essere registi e sceneggiatori e mai per generare le idee di partenza. E in questo dialogo tra plessi, e tra classi, tra docenti, e tra studenti, l'IA è stata, contemporaneamente, oggetto di indagine, di scrutinio critico, e strumento abilitante. Chiudono il cerchio, in questo modello, due ulteriori momenti formativi all'impronta della condivisione: da allievi ad allievi, famiglie e rappresentanti delle istituzioni, la restituzione di quanto realizzato e appreso; da docenti a docenti, in un incontro plenario, una riflessione collettiva su quanto sperimentato. Quest'ultimo momento di formazione prende le mosse dalla restituzione dei lavori realizzati e dei risultati del processo di monitoraggio del progetto, e mette al centro la condivisione delle migliori pratiche emerse, i margini di miglioramento, e un'ulteriore riflessione sull'utilizzo etico della tecnologia.

I risultati del monitoraggio, parte integrante del modello proposto, attuato attraverso la somministrazione di questionari dedicati rivolti ai docenti e agli allievi, hanno messo in luce alcuni aspetti che credo sia opportuno sottolineare. Dall'analisi delle risposte alla domanda aperta "Qual è la cosa più importante che hai imparato?" emerge che gli studenti non ricordano soprattutto "come usare l'IA", ma "come non usarla male" menzionando ricorrentemente i pilastri della consapevolezza sull'IA: "non fidarsi ciecamente + non delegare completamente". Nel complesso, il progetto, coerentemente con gli obiettivi iniziali, sembra aver favorito soprattutto lo sviluppo di una "AI literacy" critica, più che il semplice apprendimento strumentale.

L'Intelligenza Artificiale è uno strumento, una tecnologia che oggi abilita scenari un tempo impensabili e porta con sé nuovi dilemmi e nuove sfide. Oggi più che mai è necessario conoscerla e interrogarsi su cosa significhi utilizzarla responsabilmente, soprattutto in ambito educativo. Questo Kit di replicabilità vuole essere uno strumento pratico per facilitare nuove sperimentazioni, nella consapevolezza che sarà proprio la pratica condivisa a guidare la produzione di risposte più solide e consapevoli. Ma da osservatrice e parte attiva in questo progetto, mi corre l'obbligo di evidenziare,

ai fini della replicabilità, quello che secondo me è il "fattore X" per il successo. Ho avuto il privilegio di incontrare in questo progetto una comunità di docenti vibrante ed entusiasta, con una coralità di intenti e di risorse immaginative fuori dal comune.

Al di là degli obiettivi formativi specifici, questa cultura vissuta di dialogo ed apertura ha permeato tre aspetti trasversali che contraddistinguono il progetto "IA consapevole": l'attenzione costante alla comunità nella sua interezza (discenti, docenti, e famiglie); gli allievi, realmente al centro con il ruolo di protagonisti indiscussi del processo creativo e critico; e la consapevolezza che il processo stesso è un importante prodotto che dà valore aggiunto al progetto. Il tutto accompagnato da un'azione di coordinamento da parte dei docenti referenti del progetto agile e puntuale, che, operando anche on-line e condividendo gli sviluppi del progetto passo dopo passo, ha efficacemente travalicato i confini dei laboratori e dei plessi fisici. Tenere sempre ben presenti queste dimensioni, qualunque sarà il modo di interpretare la replicabilità del progetto, non potrà che aumentarne il potenziale trasformativo e le possibilità di successo.

Prof.ssa Daniela Giordano
Ph.D. Educational Technology
Ordinaria di Intelligenza Artificiale
Università degli Studi di Catania

KIT DI REPLICABILITÀ

SCHEDE OPERATIVE

Strumenti pronti all'uso per docenti e coordinatori di progetto

---

Elenco schede operative

Fase 0: Presentazione e start up

Fase 1: Formazione docenti: IA, strumenti e metodi

- Fase 1.1: Scheda operativa Seminario 1
- Fase 1.2: Scheda operativa Seminario 2
- Fase 1.3: Scheda operativa Seminario 3

Fase 2: Progettazione attività

Fase 3: Fase creativa e produzione dei contenuti

- Fase 3.1: Scuola Primaria
- Fase 3.2: Scuola dell'Infanzia
- Fase 3.3: Scuola Secondaria di I grado

Fase 4: Revisione e questionari

Fase 5: Evento finale e disseminazione

Ogni scheda include: descrizione, obiettivi, docenti e alunni coinvolti, attività, strumenti, durata, output con punti di forza, criticità, suggerimenti per il miglioramento.

Il seguente kit di replicabilità è uno strumento operativo rilasciato in forma aperta pensato per essere liberamente adottato da altre istituzioni scolastiche o enti di formazione che desiderano replicare il percorso "IA Consapevole: Intelligenza Artificiale al servizio di tutti" finanziato dalla Regione Siciliana e realizzato dall'Istituto Comprensivo "Don Bosco" di Gela nel corso dell'anno scolastico 2025–2026.

Le pagine che seguono documentano il progetto realizzato facendo in modo di conciliare esigenze di chiarezza, esaustività e di sintesi al fine di dare la possibilità a chi ne avesse voglia di replicare il progetto presso la propria Istituzione Scolastica. Coscienti del fatto che, per quanto possa essere dettagliato il kit di replicabilità, la documentazione non potrà sostituirsi al personale che ha effettivamente lavorato al progetto. Dunque si mettono a disposizione i riferimenti da contattare per qualsiasi chiarimento, dubbio o condivisione di idee.

Sito web della scuola: https://www.icdonboscogela.edu.it/
Contatti telefonici: 0933911598
Email: CLIC823001@istruzione.it
PEC: clic823001@pec.istruzione.it
Indirizzo: Via Trapani 1, 93012 Gela (CL)

FASE 0 | PRESENTAZIONE E START-UP

Descrizione: Presentazione del progetto finanziato dalla Regione Siciliana con la Circolare n. 12 del 10/07/2025 e del D.D.G. 2940 del 05/12/2025. Il progetto è stato presentato ai docenti di tutti gli ordini di scuola con particolare riferimento ai docenti facenti parte del team digitale e referenti di plesso. Il coinvolgimento di tutti i docenti è dovuto alla verticalità del progetto che prevede l'intervento di tutti e tre gli ordini di scuola (infanzia, primaria e secondaria di primo grado). L'incontro mira a creare una visione condivisa prima dell'avvio tecnico.

Obiettivi: Divulgazione interna | Coinvolgimento docenti | Governance istituzionale | Allineamento strategico | Engagement del team | Trasparenza finanziaria

Docenti coinvolti	• Dirigente • Docenti dell'Istituto • Docenti esperti Università di Catania
Attività	• Riunione di presentazione del progetto • Raccolta dati di consenso alla partecipazione attiva ai laboratori
Strumenti	• Notebook/smartphone/tablet • Connessione internet • Documento di presentazione progetto
Tempi	1 ora

OUTPUT

Condivisione del documento approvato e finanziato dalla Regione Siciliana (D.D.G. n. 2940 del 05/12/2025) nell'ambito dell'iniziativa *"Educazione e Innovazione: l'IA nella scuola siciliana del futuro"*.

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO

Punti di forza	• Il coinvolgimento del Team interdisciplinare favorisce integrazione dei saperi e approcci didattici diversificati. • Chiarezza degli obiettivi finanziati e forte commitment istituzionale. L'uso di sessioni plenarie ha permesso un allineamento rapido di tutto il personale coinvolto. • La condivisione del progetto permette di raccogliere immediati feedback e proposte operative
Criticità	• Difficoltà nel trovare spazi e tempi comuni di co-progettazione nel monte ore istituzionale.
Suggerimenti di miglioramento	• Prevedere incontri periodici brevi (max 30 min) di allineamento; usare canali digitali per ammortizzare i tempi. • Creare presentazione riassuntiva del progetto per una maggiore rapidità di lettura • Si consiglia di utilizzare sondaggi rapidi per raccogliere immediatamente le disponibilità e i feedback dei docenti.

FASE 1 | FORMAZIONE DOCENTI: IA, STRUMENTI E METODI

Descrizione: Seminari di formazione in presenza rivolti a tutti i docenti o a parte dei docenti dell'istituto. L'obiettivo è costruire competenze d'uso consapevole e critico dell'Intelligenza Artificiale generativa, con immediata applicabilità didattica.

I seminari sono progettati come un percorso unitario e progressivo: dalla comprensione tecnologica e culturale dell'IA (Seminario 1), all'uso concreto in classe per diversi ordini scolastici e discipline (Seminario 2), fino alla produzione creativa multimediale (Seminario 3). Ciascun seminario può tuttavia essere replicato in modo modulare e indipendente.

Obiettivi generali:

- Comprendere cos'è l'IA generativa, come funziona e quali implicazioni etiche, sociali e normative comporta
- Saper scrivere prompt efficaci usando framework riconosciuti in ambito educativo
- Conoscere e saper scegliere tra i principali strumenti LLM (ChatGPT, Claude, Gemini, Perplexity AI) in base al contesto d'uso
- Acquisire strategie didattiche concrete per integrare l'IA nella progettazione e nella pratica d'aula
- Produrre materiali multimediali con il supporto dell'IA, da utilizzare nelle fasi successive del progetto

Docenti coinvolti	• Dirigente • Docenti dell'Istituto • Docenti esperti Università di Catania
Attività	• Seminario 1: Introduzione all'Intelligenza Artificiale • Seminario 2: IA generativa e Didattica • Seminario 3: IA e produzione multimediale
Strumenti	• Notebook/smartphone/tablet • Connessione internet • Slide di presentazione
Tempi	10 ore

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO

Punti di forza	• Con una strutturazione minima di 3 seminari da 3 ore ciascuno gli obiettivi prefissati sono realizzabili. • Usare il tema prescelto per lo storytelling come filo conduttore per organizzare le dimostrazioni del seminario 3. • Erogazione ravvicinata di Seminario 1 e Seminario 2 per tenere alta motivazione e interesse
Criticità	• Formulazione dei criteri per definire chi (oltre al team digitale) prenderà parte ai laboratori pratici, in caso di numero di postazioni limitate. • Gestione delle presenze.
Suggerimenti di miglioramento	• Con più tempo a disposizione sia il Seminario 2 che il Seminario 3 potrebbero essere erogati in un formato che preveda due momenti distinti (es. 2h + 2h) dedicando più spazio alla pratica individuale dei docenti. La fase 2 potrebbe quindi variare da un minimo di 9 ore a un max di circa 11-15 ore. • Distanziare di almeno una settimana Seminario 2 e Seminario 3 per dare tempo ai docenti di sperimentare indipendentemente i metodi e gli ambienti proposti nel Seminario 2.

FASE 1.1 | Scheda operativa Seminario 1

INTRODUZIONE ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE	**Obiettivi** • Comprendere cosa è l'IA generativa e come funziona a grandi linee (LLM, Deep Learning) • Conoscere lo scenario tecnologico attuale e come questo può intervenire nella didattica • Riflettere sulle implicazioni etiche, sociali, normative e sul ruolo del docente nell'era dell'IA • Fare una prima esperienza pratica di *prompting* con diversi strumenti a confronto **Contenuti** • Introduzione all'IA e al Deep Learning (spiegazione accessibile, senza tecnicismi) • Cosa c'è dietro ChatGPT: i Large Language Models e i modelli di reasoning • Le problematiche (bias, errori, allucinazioni) e come riconoscerle • Impatto sul mondo del lavoro e sulla scuola • Aspetti etici, normativi e di tutela dei dati • Primi esempi demo live di *prompting*
Docenti coinvolti	• Dirigente • Docenti referenti di progetto • Coordinatori di plesso • Team digitale • Docenti dell'istituto interessati alla formazione • Docenti esperti Università di Catania.
Alunni coinvolti	Non previsti in questa fase. I docenti sono i destinatari diretti; gli alunni beneficeranno indirettamente attraverso la ricaduta nelle pratiche d'aula (Fase 3).
Strumenti	• PC o tablet con connessione Internet per il formatore (proiettore/LIM per la demo) • Account su ChatGPT, Claude, Gemini, Perplexity AI (almeno il formatore; consigliato anche per i partecipanti)
Tempi	3 ore in plenaria

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO	
Punti di forza	• Approccio divulgativo efficace anche per docenti senza esperienza in IA. • I framework di prompting sono concreti e subito sperimentabili. • Tutti entrano subito a contatto con gli strumenti e possono testare in autonomia i prompt presentati dai formatori.
Criticità	• Eterogeneità del pubblico (diversi livelli di competenza in IA e diverse discipline). • Rischio di dover restare in superficie su temi etici complessi a causa del poco tempo • Difficoltà a gestire i tempi.
Suggerimenti di miglioramento	• Prevedere un breve questionario d'ingresso su livello di competenze e discipline insegnate, per calibrare il livello e preparare materiali ad hoc su base disciplinare. • Suddividere l'incontro in due parti: una teorica e una laboratoriale. • Riservare tempo a sufficienza per domande/dubbi finali da approfondire nel seminario 2.

Documentazione fotografica fase 1.1









FASE 1.2 | Scheda operativa Seminario 2	
IA GENERATIVA E DIDATTICA	**Obiettivi** • Comprendere come l'IA può innovare la didattica per infanzia, primaria e secondaria di primo grado • Conoscere e saper utilizzare strumenti di IA per progettazione didattica, differenziazione e valutazione • Sviluppare pensiero critico sull'uso dell'IA: opportunità, rischi e come trasformarli in strumenti di supporto per l'apprendimento • Applicare gli strumenti di IA alle diverse discipline scolastiche **Contenuti** • Formazione personalizzata con IA: mito o realtà? Diversi approcci pedagogici a confronto • L'importanza del prompt e il prompt chaining • Framework di prompting per la didattica: RAFT, RACE, TRACI, Chain-of-Thought con esempi pratici e dimostrazioni d'uso • Bias e allucinazioni • Approcci pedagogici supportati dall'IA: Flipped Classroom, Ludicizzazione (Gamification), Apprendimento Cooperativo, Didattica Inclusiva, Didattica per competenze **Attività e dimostrazioni pratiche** • ChatGPT, Gemini, Perplexity AI, Canva AI, Gamma AI – differenze, criticità e punti di forza • MagicSchool AI: programmazione didattica, testi semplificati, compiti differenziati, materiali per attività gamificate, rubriche di valutazione • Generazione di immagini da testo e creazione di materiali visivi per la didattica: ChatGPT, Leonardo AI, Grok AI • Chatbot personalizzati: simulare il dialogo con personaggi storici e/o letterari • Momento di co-creazione: i docenti collaborano alla creazione di un prompt efficace per creare un chatbot personalizzato di Achille (o qualsiasi altro personaggio storico e/o letterario) • Dimostrazione di Gamification per BES sulla piattaforma Educaplay
Docenti coinvolti	• Dirigente • Docenti referenti di progetto • Docenti coordinatori di plesso • Team digitale • Docenti dell'istituto interessati alla formazione • Docenti esperti Università di Catania.
Alunni coinvolti	Non previsti in questa fase. I docenti sono i destinatari diretti; gli alunni beneficeranno indirettamente attraverso la ricaduta nelle pratiche d'aula (Fase 3).
Strumenti	• PC o tablet con connessione Internet per il formatore (proiettore/LIM per la demo) • Account gratuiti su ChatGPT, Claude.ai, Gemini, Perplexity AI, Gamma AI, Canva AI, MagicSchool AI, Educaplay
Tempi	3 ore in laboratorio

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO	
Punti di forza	• Alternanza di contenuto teorico ed esempi pratici consentono di mantenere alta l'attenzione. • MagicSchool AI è molto apprezzato per immediatezza e utilità pratica. • EducaPlay colpisce per il potenziale di adattamento per studenti BES.
Criticità	• La registrazione degli strumenti richiede tempo. Più ore seminariali alternate da più attività pratiche laboratoriali consentono di trasformare l'esperienza in apprendimento. • Resistenze legate a timori sulla privacy e sull'uso.
Suggerimenti di miglioramento	• Dedicare più tempo possibile alla sperimentazione pratica dei diversi framework e far partecipare attivamente i docenti alla demo live. • Aula o luogo dell'incontro comodo affinché tutti possano usare i dispositivi digitali personali per testare gli esempi di prompt. • Se possibile prevedere un formato di erogazione da 2,5 ore

FASE 1.3 | Scheda operativa Seminario 3

IA GENERATIVA E PRODUZIONE MULTIMEDIALE	**Obiettivi** • Comprendere come l'IA generativa trasforma il processo di produzione di contenuti multimediali • Sapere realizzare tramite prompting sequenze animate (video) partendo da immagini, coordinando movimento e voce dei personaggi • Personalizzare la voce e il commento sonoro delle sequenze • Comprendere l'impatto dell'IA sui processi creativi ed espressivi **Contenuti** • Il rapporto fra multimedialità, apprendimento, comunicazione e creatività • Impatto dell'IA sul processo di generazione di contenuti multimediali • Modelli linguistici fondazionali per generare video e audio: ChatGPT, Gemini, Grok AI. Caratteristiche e limitazioni. Focus sui bias tipici • Raccolte open source di componenti multimediali: Pixabay • Strumenti per la sintesi vocale e la trascrizione del parlato: Elevenlabs • Cenni agli strumenti per creare musica (Suno.com) **Attività e dimostrazioni pratiche** • Dimostrazione del processo iterativo di prompting per creare ambientazione e personaggi. Generazioni di sequenze video con Grok • Tecniche per ottenere passaggi coerenti fra una scena e la successiva e per estendere la durata di una scena oltre i limiti delle versioni free degli strumenti • LLM Arena per confrontare modelli di IA generativa • Inserimento di voci ed effetti sonori con Pixabay ed Eleven Labs. • Dimostrazione del montaggio video con CupCut • Presentazione di spunti progettuali per la realizzazione dei prodotti multimediali nei laboratori con gli studenti
Docenti coinvolti	• Dirigente • Docenti referenti di progetto • Docenti coordinatori di plesso • Team digitale • Docenti esperti Università di Catania
Alunni coinvolti	Non previsti in questa fase. I docenti sono i destinatari diretti; gli alunni beneficeranno indirettamente attraverso la ricaduta nelle pratiche d'aula (Fase 3).
Strumenti	• PC o tablet con connessione Internet per il formatore (proiettore/LIM per la demo) • Account gratuiti su ChatGPT, Gemini, Grok, Pixabay, Eleven Labs. Software di montaggio video (e.g., CapCut)
Tempi	3 ore in laboratorio

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO	
Punti di forza	• Partire dal mostrare un piccolo prototipo di video attinente all'uso etico dell'IA (in questo caso le "Fake news") catalizza l'attenzione e fornisce un contesto chiaro e integrato. • Mostrare passo dopo passo il processo di costruzione del prototipo, replicando e modificando in diretta un paio di scene chiarisce la metodologia e il ruolo di ciascuno strumento.
Criticità	• La registrazione degli strumenti richiede tempo. Qualche partecipante può decidere di limitarsi a seguire la dimostrazione anziché replicare quanto il docente dimostra. • Gli strumenti per supportare la sceneggiatura e il montaggio restano nello sfondo (rispetto alla metodologia di generazione dei video) e si può generare la sensazione che sia richiesto un impegno consistente aggiuntivo per replicare autonomamente il laboratorio.
Suggerimenti di miglioramento	• Aula o luogo dell'incontro comodo affinché tutti possano usare i dispositivi digitali personali per testare gli esempi di prompt. • Se possibile prevedere un formato di erogazione dei contenuti su due laboratori distinti (2,5h + 2,5h) di cui il secondo dedicato al montaggio e a forme più sofisticate di personalizzazione e sincronizzazione dell'audio, e generazione della musica (piuttosto che selezionarla da media stock).

Documentazione fotografica fase 1.3






FASE 2 | PROGETTAZIONE ATTVITA'

Descrizione e obiettivi: A conclusione della formazione tematica, il team dei docenti ha avviato una sessione di co-progettazione operativa per definire l'architettura dello storytelling verticale, in stretta osservanza delle linee guida del progetto approvato. La scelta del tema "Fake News" è stata validata per la sua trasversalità tra i bambini di 5 anni e gli alunni di 14 anni.

Obiettivi: Definizione attività | Strutturazione storytelling verticale | Scelta del tema | Coinvolgimento docenti | Verticalità didattica | Cronoprogramma | Integrazione STEAM |

Docenti coinvolti	• Docenti coordinatori di plesso • Docenti referenti di progetto • Team digitale • Docenti di sostegno • Docenti esperti Università di Catania
Attività	• Definizione del Tema Centrale: è stato selezionato il contrasto alle fake news come fulcro del prodotto multimediale, garantendo un argomento trasversale capace di unire i tre ordini di scuola • Selezione del Target e dei Ruoli: sono state individuate le classi partecipanti in base all'età e al livello di competenza, assegnando ruoli specifici ai docenti coinvolti (Team Digitale, Arte, Italiano e Tecnologia). • Integrazione dell'IA e Metodologie: sono stati scelti gli strumenti di Intelligenza Artificiale più idonei tra quelli presentati nel corso di formazione, definendo al contempo le metodologie didattiche per l'implementazione laboratoriale. • Pianificazione Operativa: è stato elaborato un cronoprogramma dettagliato per coordinare il passaggio dei materiali tra i plessi e assicurare la coerenza narrativa del prodotto finale. • Strumenti cloud: è stato scelto Google Drive come repository di condivisione dei documenti e prodotti finali
Strumenti	• Notebook/smartphone/tablet • Connessione internet • LIM/Monitor interattivo • Google documenti condiviso per la strutturazione dello storytelling verticale
Tempi	1 ora

OUTPUT

L'output principale di questa fase è il Documento Tecnico-Metodologico, scaturito dalla sessione di co-progettazione tra i docenti. Il processo ha portato alla definizione dei seguenti elementi costitutivi:

- Struttura narrativa: presentazione della bozza strutturale dello storytelling verticale, con la definizione del flusso narrativo che collega i tre ordini di scuola.
- Selezione del tipo di prodotto: scelta formale del prodotto multimediale finale e del tema portante focalizzato sulle fake news.
- Piano operativo: definizione analitica delle attività laboratoriali, della ripartizione dei ruoli tra i docenti e dei tempi di consegna dei materiali.

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO	
Punti di forza	• La disponibilità di una struttura predefinita garantisce una visione d'insieme coerente per tutti i partecipanti, facilitando la condivisione di idee creative e l'allineamento degli obiettivi didattici.
Criticità	• Il lavoro è stato parzialmente condizionato dai tempi ridotti e dalla naturale stanchezza del personale a seguito della sessione formativa propedeutica.
Suggerimenti di miglioramento	• Per ottimizzare la fruizione del materiale da parte di tutti i docenti coinvolti, si suggerisce di sintetizzare il documento finale in una presentazione visiva (slide), garantendo così una consultazione più rapida e intuitiva delle fasi operative.

FASE 3.1 | FASE CREATIVA E PRODUZIONE DEI CONTENUTI SCUOLA PRIMARIA

Descrizione: In questa fase, gli alunni della Scuola Primaria assumono il ruolo di sceneggiatori e narratori del progetto. Sotto la guida dei docenti, il lavoro si articola attraverso sessioni di scrittura creativa cooperativa volte a delineare l'universo narrativo dello storytelling.

Obiettivi: | Consapevolezza sulle Fake News e loro conseguenze | Storyboarding | Scritura cooperativa | Decalogo Fake News | Pensiero critico | Alfabetizzazione informatica

Docenti coinvolti	• Docenti di classe • Docenti di sostegno
Alunni coinvolti	• Bambini della Scuola Primaria classi quinte
Attività	• Brainstorming su tema Fake News • Ideazione e Caratterizzazione: invenzione collettiva dei personaggi e definizione dei loro tratti distintivi e ruoli all'interno della vicenda. • Scrittura dei Dialoghi: costruzione di sceneggiature coerenti e significative per ogni sequenza della storia. • Strutturazione dello Storyboard: suddivisione del racconto in scene, con il lavoro organizzato in piccoli gruppi cooperativi, ciascuno responsabile dello sviluppo completo di una singola scena.
Strumenti	• Materiale di cancelleria (penne, matite, colori, cartelloni) • Connessione internet • Monitor interattivo
Tempi	• Periodo svolgimento dell'attività: 3-10 Marzo (una settimana scolastica)

OUTPUT

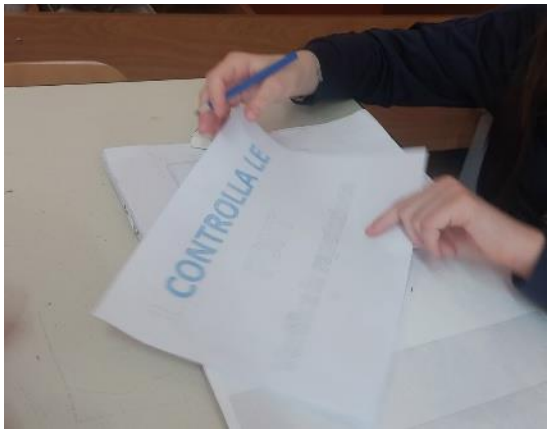
L'output della Fase 3.1, che vede come protagonisti gli alunni della Scuola Primaria nel ruolo di sceneggiatori e narratori, consiste in un kit narrativo completo organizzato per singole scene. Questo pacchetto di materiali include il testo dei dialoghi e le didascalie, accompagnati da schizzi e disegni a mano libera che definiscono l'estetica dei personaggi e delle ambientazioni. Il lavoro produce inoltre una suddivisione analitica del racconto in sequenze, dove ogni gruppo cooperativo consegna lo sviluppo completo della scena di cui è stato responsabile. Un elemento fondamentale di questa fase è la creazione di un decalogo sulle Fake News, che sintetizza la consapevolezza critica maturata dai bambini durante le attività di brainstorming e alfabetizzazione informatica. Questi prodotti costituiscono la base creativa essenziale che verrà poi trasmessa alla Scuola dell'Infanzia per la colorazione e alla scuola secondaria per la definitiva trasposizione digitale.

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO	
Punti di forza	• Sviluppo di elevate competenze creative, comunicative e di pensiero critico sul tema delle *fake news*. • Forte inclusione degli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) grazie alla metodologia cooperativa. • Maturazione di una consapevolezza precoce sulla necessità di verificare le fonti.
Criticità	• Eccessiva contrazione dei tempi per lo svolgimento di attività di scrittura cooperativa così articolate. • Difficoltà nel coordinare la coerenza narrativa tra i diversi gruppi di lavoro.
Suggerimenti di miglioramento	• Estendere il periodo dedicato al laboratorio, integrandolo stabilmente nel monte ore di Educazione Civica. • Pianificare il laboratorio su un periodo più lungo (2-3 settimane).

Documentazione fotografica fase 3.1









FASE 3.2 | FASE CREATIVA E PRODUZIONE DEI CONTENUTI SCUOLA INFANZIA

Descrizione: In questa fase, i bambini della Scuola dell'Infanzia contribuiscono al progetto attraverso attività artistiche concrete, trasformando i concetti narrativi in elaborati visivi.

Obiettivi: | **Apprendimento sensoriale** | **Caratterizzazione cromatica** | **Emozioni e colori** | **Semplici concetti di notizia vera e falsa** | **Coinvolgimento bambini BES** |

Docenti coinvolti	• Docenti di classe • Docenti di sostegno
Alunni coinvolti	• Bambini di 5 anni dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia
Attività	• Mediazione Narrativa: i docenti espongono una versione semplificata della storia ideata dalla Scuola Primaria, adattando i concetti di "notizia vera" e "notizia falsa" al target d'età. Il tema viene introdotto utilizzando analogie comprensibili, come l'idea di qualcuno che racconta fatti non veri per fare uno "scherzo". • Produzione Artistica Libera: i bambini interpretano i personaggi della storia attraverso il disegno e la colorazione, utilizzando una varietà di tecniche e strumenti come tempere, pastelli, acquerelli e materiali di recupero.
Strumenti	• Materiale di cancelleria (penne, matite, colori)
Tempi	• Periodo svolgimento dell'attività: 11-16 Marzo (una settimana scolastica)

OUTPUT

L'output della Fase 3.2 consiste nella generazione della componente visiva e cromatica del progetto, affidata alla creatività degli alunni della Scuola dell'Infanzia. In questa fase, i bambini operano una vera e propria caratterizzazione emotiva dei personaggi e delle ambientazioni ideate dai compagni più grandi: attraverso l'uso istintivo del colore, associano tonalità calde e luminose alle figure positive e colori freddi o cupi a quelle negative, fornendo così un'immediata chiave di lettura narrativa ai disegni. Il lavoro si conclude con la digitalizzazione dei manufatti artistici: ogni elaborato viene fotografato e catalogato per essere trasmesso agli studenti della scuola secondaria. Questo passaggio trasforma i disegni analogici in asset digitali pronti per la successiva animazione, garantendo la continuità del flusso di lavoro tra i diversi ordini di scuola e preservando l'autenticità del tratto grafico infantile all'interno del prodotto multimediale finale.

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO	
Punti di forza	• Sviluppo della creatività visiva e rafforzamento della capacità di associare colori ed emozioni. • Coinvolgimento attivo dei bambini più piccoli che iniziano a maturare una prima idea di veridicità delle informazioni. • Forte valenza inclusiva grazie all'approccio sensoriale e collaborativo.
Criticità	• Difficoltà nel trasmettere il concetto astratto di "notizia falsa" a bambini di 5 anni senza rischiare eccessive semplificazioni. • Tempi d'attuazione ristretti se le attività si concentrano esclusivamente nell'orario antimeridiano.
Suggerimenti di miglioramento	• Utilizzare il concetto di "bugia" o "scherzo" come ponte logico per rendere il fenomeno delle fake news tangibile e appropriato all'età. • Pianificare il laboratorio su un periodo più lungo (2-3 settimane).

Documentazione fotografica fase 3.2









FASE 3.3 | FASE CREATIVA E PRODUZIONE DEI CONTENUTI SCUOLA SECONDARIA

Descrizione: I ragazzi della scuola secondaria agiscono come registi digitali, raccogliendo i testi e i dialoghi della primaria e le sagome colorate dell'infanzia per trasformarli in un video multimediale tramite strumenti di IA. Le operazioni includono la digitalizzazione, l'animazione dei personaggi, la generazione di sfondi e il montaggio finale con doppiaggio e sottotitoli.

Obiettivi: | **Formazione IA** | **Formazione riconoscimento fake news** | **Sviluppo competenze di prompt design** | **Sviluppo competenze creative** | **Etica dell'IA**

Docenti coinvolti	• Docenti di classe • Docenti di sostegno • Team digitale
Alunni coinvolti	• Alunni delle classi terze della Scuola Secondaria di I Grado
Attività	• Formazione su Fake News e Intelligenza Artificiale • Centralizzazione dei Materiali: raccolta e catalogazione dei contributi analogici e testuali (sceneggiature della primaria, disegni e sagome colorate dell'infanzia) tramite cartelle condivise su Google Drive. • Elaborazione con Intelligenza Artificiale: utilizzo di strumenti di IA generativa (come Grok, Flow e Leonardo) per animare le sagome dei bambini e generare sfondi coerenti con le scene descritte nello storyboard. • Post-Produzione e Montaggio: integrazione delle tracce audio (voci narranti e musiche generate con Suno) e inserimento di sottotitoli per garantire l'accessibilità universale del video tramite software come CapCut.
Strumenti	• Notebook/tablet/Smartphone • Connessione internet • Monitor interattivo • Presentazioni (slide) su Fake News • Presentazioni (slide) su Intelligenza Artificiale e strumenti • Account istituzionale per condivisione dei lavori in rete • Google Drive • App di Intelligenza artificiale per creazione scene animate: Grok, Flow, Pixverse • App di montaggio video: CapCut • App di registrazione audio: Elevenlabs
Tempi	• Periodo svolgimento dell'attività: 17 Marzo – 11 Aprile

OUTPUT

L'output della Fase 3.3 rappresenta il culmine dell'intero progetto e consiste nella produzione di tre video-storytelling animati (uno per ciascun plesso dell'Istituto), della durata di circa 3-5 minuti ciascuno. In questa fase finale, gli studenti della scuola secondaria agiscono come veri e propri "registi digitali", orchestrando l'integrazione tra la creatività umana dei compagni più piccoli e le potenzialità avanzate dell'Intelligenza Artificiale. Il loro lavoro si concentra sulla trasposizione multimediale: partendo dalle sceneggiature e dai dialoghi scritti dalla Scuola Primaria, i ragazzi utilizzano strumenti di IA generativa per animare i disegni colorati dai bambini dell'infanzia, dando vita a personaggi e scenari. Il processo include la generazione di tracce audio (voci e colonne sonore) e il montaggio video, con l'obiettivo di mantenere una rigorosa coerenza narrativa e visiva. Il risultato è un'opera collettiva che non solo documenta il contrasto alle *fake news*, ma dimostra come la tecnologia possa diventare un ponte tra diverse età, trasformando disegni analogici e testi creativi in un prodotto digitale professionale e inclusivo.

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO	
Punti di forza	• Elevato coinvolgimento degli studenti nel ruolo di esperti digitali e *problem solver*. • Valorizzazione della "filiera" creativa: i ragazzi vedono l'importanza di ogni singolo contributo (anche dei più piccoli) per la riuscita del filmato. • Sviluppo di competenze avanzate di *prompt design* e montaggio video professionale.
Criticità	• Le diverse curve di apprendimento degli alunni nell'uso di software complessi possono creare disparità nel lavoro di gruppo. • I tempi di rendering e le limitazioni tecniche di alcuni strumenti IA possono rallentare la consegna finale • Il monte ore previsto risulta insufficiente a causa della natura limitata delle versioni gratuite delle applicazioni, che richiedono numerosi tentativi e dilatano sensibilmente i tempi di produzione. • La necessità di inserire prompt estremamente dettagliati e specifici per ottenere risultati coerenti rappresenta un ostacolo tecnico significativo per gli studenti. • Si riscontra spesso una perdita di dettagli originali della storia dovuta ai limiti degli algoritmi. L'insorgenza di "allucinazioni" dell'IA può generare elementi visivi o testuali incongruenti con lo storyboard. • Difficoltà nel mantenere la continuità stilistica, con frequenti perdite di uniformità negli sfondi (ambientazione) e variazioni timbriche o di tono nelle voci dei personaggi durante lo sviluppo delle diverse scene.
Suggerimenti di miglioramento	• Implementare sessioni di peer-tutoring, in cui gli studenti con maggiori competenze tecniche supportano i compagni nelle fasi più critiche del montaggio. • Valutare l'acquisto di abbonamenti (versioni *Pro* o *Premium*) per le applicazioni chiave (es. Grok, Flow o ElevenLabs) al fine di sbloccare funzionalità avanzate, ridurre i tempi di attesa e migliorare la qualità dell'output. • Fornire agli studenti una lista di prompt già testati e ottimizzati dai docenti per le ambientazioni e i personaggi principali, così da ridurre i tentativi a vuoto e garantire la coerenza visiva e sonora. • Prevedere una fase preliminare più estesa dedicata esclusivamente alla sperimentazione tecnica, per minimizzare l'impatto delle criticità durante la produzione effettiva.

Documentazione fotografica fase 3.3









FASE 4 | REVISIONE E QUESTIONARI

Descrizione: Questa fase rappresenta il momento del controllo qualità e della misurazione dell'efficacia didattica. A seguito delle attività laboratoriali con gli alunni i docenti esperti, in collaborazione con i docenti dell'Istituto, hanno provveduto alla stesura di questionari da somministrare a docenti e alunni. Un questionario era destinato ai soli docenti che hanno partecipato attivamente al corso di formazione e alle attività laboratoriali con gli alunni, un secondo questionario è stato rivolto agli alunni della Scuola Secondaria di I Grado che hanno partecipato alle attività laboratoriali, mentre un terzo questionario è dedicato all'intero corpo docenti (sia per coloro che hanno partecipato alle attività di formazione e laboratorio sia quelli che non hanno partecipato).

Obiettivi: | Impatto percorso formativo

Docenti coinvolti	• Referenti di progetto • Docenti coordinatori di plesso • Docenti di classe • Team digitale • Docenti esperti Università di Catania
Attività	• Revisione Tecnica e Narrativa: verifica della coerenza tra lo storyboard della primaria, i disegni dell'infanzia e il montaggio finale della secondaria. In questa fase si correggono eventuali "allucinazioni" dell'IA o salti logici nella narrazione. • Monitoraggio degli Apprendimenti: somministrazione di strumenti di valutazione per misurare l'acquisizione di competenze digitali e critiche (Media Literacy). • Validazione Scientifica: revisione dei prodotti finali in collaborazione con esperti universitari (es. Università di Catania) per garantirne il rigore metodologico. • Realizzazione e somministrazione dei questionari per alunni e docenti
Strumenti	• Notebook/tablet/Smartphone • Connessione internet • Google meet • Google moduli
Tempi	2 ore

OUTPUT

L'output della Fase 4 rappresenta il momento cruciale della validazione e della misurazione dell'efficacia didattica dell'intero percorso. In questa fase, il lavoro si concretizza nella produzione della versione definitiva dei video, pronti per la diffusione pubblica dopo un attento controllo di qualità. Parallelamente, l'output include la preparazione dei tre questionari di monitoraggio da somministrare a docenti e alunni. Questo insieme di prodotti validati e dati analitici costituisce la base oggettiva per attestare lo sviluppo di una "AI literacy" critica e per orientare i futuri miglioramenti del progetto. I questionari di monitoraggio del progetto, sviluppati dal team di ricerca dell'Università di Catania sono stati adattati al progetto tenendo conto dei principali framework di riferimento internazionali, ovvero Intelligent-TPAK e ABCE per valutare il livello di "IA readiness" (conoscenza e utilizzo consapevole di tecnologie di Intelligenza Artificiale per la didattica); nonché tenendo conto delle linee guida della comunità Europea sull'uso etico dell'Intelligenza Artificiale per l'insegnamento e l'apprendimento. Come menzionato nella parte introduttiva, i questionari sono tre: due sono stati somministrati rispettivamente ai docenti ed agli studenti che hanno preso parte ai laboratori, ed uno (finale) è stato somministrato all'intera comunità dei docenti.

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO	
Punti di forza	• Validazione Esterna: Il coinvolgimento di partner universitari conferisce prestigio e autorevolezza scientifica ai materiali prodotti. • Riflessione Metacognitiva: I questionari permettono a docenti e studenti di riflettere sul proprio processo di apprendimento e sull'uso etico dell'IA. • Dati per il Miglioramento: La raccolta strutturata di feedback fornisce indicazioni preziose per correggere il tiro nelle annualità successive
Criticità	• Survey Fatigue (Stanchezza da sondaggio): Il rischio di somministrare troppi questionari in un tempo ridotto, portando a risposte sbrigative o poco attendibili. • Tempi di Revisione: La correzione delle bozze video e dei materiali prodotti richiede sessioni di lavoro intensive che spesso si sovrappongono alle scadenze di fine progetto.
Suggerimenti di miglioramento	• Gamification della Valutazione: Rendere i questionari per gli alunni più accattivanti e interattivi (usando strumenti come Kahoot o quiz grafici su Google Forms) per contrastare la stanchezza. • Sintesi Visuale: Tradurre i risultati dei questionari in infografiche (usando Canva) per rendere i dati di impatto facilmente comunicabili durante l'evento finale.

FASE 5 | EVENTO FINALE E DISSEMINAZIONE

Descrizione: Questa fase rappresenta il momento culminante del progetto, in cui i risultati del lavoro verticale (Infanzia, Primaria, Secondaria) vengono presentati ufficialmente alla comunità scolastica e al territorio. L'obiettivo è trasformare il prodotto multimediale in uno strumento di sensibilizzazione sociale sul tema delle *fake news* e dell'uso consapevole dell'IA. L'evento conclusivo del progetto si è tenuto il **27 Aprile 2026** presso l'Auditorium dell'Istituto Comprensivo. L'iniziativa è stata concepita come un momento di democrazia partecipativa e trasparenza, volto a presentare gli esiti del percorso "IA Consapevole" alle massime autorità locali e regionali, alle famiglie e alla comunità educante. L'evento è stato suddiviso in tre parti: la mattina gli alunni partecipanti al progetto espongono le loro riflessioni sui video prodotto alla presenza dei docenti, delle istituzioni e delle famiglie. Un secondo momento ha previsto una conferenza stampa per divulgazione dell'evento. Un terzo momento è stato riservato ai docenti per riflettere in plenaria sul lavoro svolto condividendo punti i forza, criticità e suggerimenti per il miglioramento della replicabilità del progetto.

Obiettivi: | **Impatto territoriale** | **Restituzione sociale**

Docenti coinvolti	• Docenti Istituto • Docenti esperti Università di Catania
Alunni coinvolti	• Tutti gli alunni della scuola secondaria coinvolti nelle fasi di produzione.
Persone esterne	• Famiglie • Istituzioni: Sindaco e Assessore all'Istruzione della città di Gela • Parroco dell'Oratorio Salesiano di Gela • Dirigente dell'ambito Territoriale di Caltanissetta-Enna Ufficio V-USR Sicilia • Assessore Regionale all'Istruzione e alla formazione professionale della Regione Siciliana.
Attività	• Organizzazione di una giornata di presentazione con proiezione del video storytelling e mostra dei disegni originali. • Visione dei video e riflessioni con gli alunni della secondaria i quali mostrano come hanno usato l'IA per creare il video. • Interventi Istituzioni • Intervento Docenti Università di Catania
Strumenti	• Notebook/tablet/Smartphone • Connessione internet • Monitor interattivo
Tempi	4 ore suddivise in 2 ore mattina con alunni, famiglie e istituzioni e 2 ore pomeriggio solo docenti

OUTPUT

In questa fase è stata realizzata una locandina per invitare le Istituzioni e le famiglie alla partecipazione all'evento finale del progetto. Inoltre è stata prodotto la prima bozza del kit di replicabilità.

PUNTI DI FORZA, CRITICITA' E SUGGERIMENTI DI MIGLIORAMENTO	
Punti di forza	• Impatto Territoriale: La presentazione pubblica rafforza il legame tra scuola e famiglia, rendendo il progetto un servizio per l'intera comunità. • Soddisfazione e Autostima: Vedere il proprio lavoro proiettato e apprezzato pubblicamente aumenta il senso di autoefficacia di alunni e docenti. • Sostenibilità: Il "Decalogo" rimane come risorsa permanente all'interno delle scuole. • Coinvolgimento Stampa Locale: Invitare testate giornalistiche locali per dare risonanza esterna all'iniziativa finanziata dalla Regione Siciliana.
Criticità	• Complessità Logistica: Coordinare la presenza di autorità, esperti universitari e famiglie richiede uno sforzo organizzativo notevole. • Visibilità Digitale: Senza un'adeguata strategia di comunicazione, il prodotto finale rischia di rimanere confinato all'interno della scuola
Suggerimenti di miglioramento	• Utilizzo di QR Code: Inserire QR Code su ogni materiale cartaceo prodotto (volantini, poster) per permettere la fruizione immediata del video via smartphone. • Digital Showcase: Creare una pagina dedicata permanente sul sito della scuola dove ospitare tutti i materiali prodotti, suddivisi per anno e plesso, facilitando la consultazione futura.

Documentazione fotografica fase 5













GLOSSARIO TECNICO

Area Intelligenza Artificiale

Intelligenza Artificiale Generativa (GenAI): Sistemi di IA in grado di creare nuovi contenuti (testi, immagini, video, audio) partendo da dati esistenti su cui sono stati addestrati.

Prompt Design / Engineering: L'arte e la tecnica di scrivere istruzioni testuali specifiche (prompt) per guidare l'IA verso l'output desiderato.

Allucinazione (IA): Fenomeno in cui l'IA genera informazioni plausibili ma errate, distorte o totalmente inventate, non presenti nei dati di input.

Deepfake: Contenuti multimediali (immagini, video o audio) sintetici creati tramite IA che rappresentano persone o eventi in modo estremamente realistico ma falso.

Bias Visivo/Cognitivo: Pregiudizi o distorsioni nei dati di addestramento dell'IA che possono riflettersi in risultati stereotipati o non equi.

Algoritmo: Sequenza di istruzioni ben definite, finalizzate alla risoluzione, di un problema o di una classe di problemi. Un algoritmo può essere tradotto in software (attraverso opportuni linguaggi di programmazione) ed essere così eseguito da un computer.

Artificial Neural Network (ANN, Rete Neurale Artificiale): Un modello altamente astratto e semplificato del cervello umano utilizzato nel Machine Learning (ML). Un insieme di unità (neuroni di input) riceve un dato (ad esempio, i pixel di una foto), esegue semplici calcoli su di essi e li passa allo strato successivo di unità (neuroni intermedi), Lo strato finale (neuroni di output) fornisce la risposta (ad esempio, l'oggetto contenuto nell'immagine). I neuroni intermedi sono spesso organizzati in strati (layers). Il comportamento della ANN dipende da un insieme di parametri, detti pesi e bias, che vengono opportunatamente adattati durante l'addestramento (trining) della ANN.

Cloud computing: Paradigma di design di strutture informatiche e di erogazione di servizi che prevede la disponibilità di risorse on-demand (tipicamente risorse di calcolo e di storage). I servizi sono erogati per mezzo di server, spesso in maniera del tutto trasparente all'utente finale. La possibilità di scalare facilmente le risorse è fra le chiavi di successo del paradignma cloud, specialmente in ambito dell'IoT e dell'AI.

Deep Learning (DL, Apprendimento Profondo): Famiglia di algoritmi di Machine Learning basati su reti neurali con un alto numero di strato (layer). Con l'aumentare dellla profondità della rete, essa diventa più adatta a descrivere modelli progressivamente più astratti.

Metaverso: Termine coniato dall'autore di libri di fantascienza Neal Town Stephenson per indicare un universo virtuale, parallelo a quello reale, in cui ciascun individuo è rappresentato dal proprio avatar.

Area Produzione Multimediale

Storyboarding: La rappresentazione grafica, sotto forma di sequenze di disegni, della struttura narrativa di un video o di un fumetto.

Regia Digitale: Il processo di coordinamento tecnico dei materiali analogici (disegni) e la loro trasformazione in un prodotto video animato tramite software.

Post-Produzione: Fase finale della lavorazione di un video che include montaggio, correzione colore, aggiunta di audio, voci narranti e sottotitoli.

Rendering: Processo informatico di generazione di un'immagine o di un video a partire da un modello o da un insieme di dati elaborati dall'IA.

Area Media Literacy e Cittadinanza Digitale

Fake News (Notizie False): Informazioni false, spesso sensazionalistiche, diffuse sotto forma di notizie reali per ingannare o manipolare il pubblico.

Fact-checking: La pratica di verificare i fatti e l'attendibilità delle fonti di una notizia prima della sua condivisione.

Cittadinanza Digitale: L'insieme di diritti e doveri che guidano l'uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali e della rete.

Decalogo: Insieme di 10 regole pratiche e sintetiche per guidare un comportamento corretto (in questo caso, per non cadere nelle trappole della disinformazione).

Area Metodologica Didattica

Storytelling Verticale: Tecnica narrativa che coinvolge alunni di diversi ordini scolastici (Infanzia, Primaria, Secondaria) in un percorso collaborativo unico.

STEAM: Approccio didattico che integra discipline diverse: Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics.

Project-Based Learning (PBL): Metodologia che focalizza l'apprendimento sulla realizzazione di un progetto concreto e significativo.

Disseminazione: L'insieme delle azioni volte a diffondere i risultati e i prodotti di un progetto all'esterno della scuola.

Riferimenti Bibliografici

Assessorato regionale dell'Istruzione e della Formazione Professionale ha supportato l'innovazione digitale e metodologica con Circolare n. 22 del 06/11/2023, Circolare n. 24 del 31/10/2024 e Circolare n. 6 del 16/04/2025, Circolare n.12 del 10/07/2025

Baker, R. S. J. D., & Siemens, G. (2014). Educational data mining and learning analytics. In Learning Analytics (riferimento utile per il legame tra dati, apprendimento e scuola).

Commissione europea. (2022). Orientamenti etici per gli educatori sull'uso dell'intelligenza artificiale (IA) e dei dati nell'insegnamento e nell'apprendimento.

Järvelä, S., Zhao, G., Nguyen, A., & Chen, H. (2025). Hybrid intelligence: Human-AI coevolution and learning. British Journal of Educational Technology, 56, 455–468.

Lu X., Sclar M. Hallinan S., Mireshghallah N., Liu J., Han S., Ettinger A., Jiang L., Chandu K., Dziri N. e Choi Y. (2024). AI as Humanity's Salieri: Quantifying Linguistic Creativity of Language Models via Systematic Attribution of Machine Text Against Web Test, "OperRewiew.net".

Messeri L. e Crockett M. (2024). Artificiale Intelligence and Illusions of Understanding in Scientific Research, "Nature", vol 627, n..8002.

Michelini, M.-C., & Crescentini, S. (2024). L'Intelligenza Artificiale a scuola. Pedagogia più Didattica, Erickson.

Ministero dell'Istruzione e del Merito. Linee guida per l'introduzione dell'intelligenza artificiale nelle istituzioni scolastiche (2025).

Panciroli, C., & Rivoltella, P. C. (2023). Pedagogia algoritmica. Per una riflessione educativa sull'intelligenza artificiale. Brescia: Scholé.

Parlamento europeo e Consiglio dell'Unione europea. (2024). Regolamento (UE) 2024/1689 sull'intelligenza artificiale (AI Act).

Ranieri, M., Cuomo, S., & Biagini, G. (2023). Scuola e intelligenza artificiale. Percorsi di alfabetizzazione critica. Roma: Carocci.

The Intelligent-TPACK Framework link: https://intelligent-tpack.ai/

Tsz Kit Ng D., Wu W., Ka Lok Leung J., and Kin Fung Chiu T. (2024). Design and validation of the AI literacy questionnaire: The affective, behavioural, cognitive and ethical approach. British Journal of Educational Technology, 2024;55:1082–1104.

Togelius J. (2024). Artificial General Intelligence, MIT Press, Cambridge, MA.

ALLEGATI QUESTIONARI

Scheda di valutazione – Alunni

Progetto "IA Consapevole: intelligenza artificiale al servizio di tutti"

Vi chiediamo di compilare il seguente questionario, che ci aiuterà a comprendere meglio l'impatto del progetto e a trarre spunti per interventi futuri.

I dati raccolti verranno trattati nel rispetto della legge sulla Privacy e del GDPR. Il questionario verrà trattato in forma anonima e i dati raccolti verranno resi pubblici solo in forma aggregata.

* Indica una domanda obbligatoria

Sezione 1 – Dati generali

Informazioni anagrafiche di base (anonime).

1. A quale classe appartieni? *

- ☐ Prima media
- ☐ Seconda media
- ☐ Terza media

2. A quale plesso appartieni? *

- ☐ "Falcone - Borsellino"
- ☐ "Alemanna"
- ☐ "San Sebastiano"

3. Sezione *

---

4. Età *

- ☐ 11 anni
- ☐ 12 anni
- ☐ 13 anni
- ☐ 14 anni
- ☐ 15 anni o più

Sezione 2 – Accesso agli strumenti digitali

Queste domande servono a capire se hai avuto facilità o difficoltà nell'accedere ai dispositivi necessari al progetto.

5. A scuola, con quale frequenza hai potuto utilizzare un PC o un tablet durante le attività del progetto? *

- ☐ Sempre, ogni volta che serviva
- ☐ Quasi sempre
- ☐ Qualche volta
- ☐ Raramente
- ☐ Mai, ho lavorato solo con carta e penna o osservando i compagni

6. A scuola hai lavorato con un dispositivo individuale o condiviso con altri compagni? *

- ☐ Dispositivo individuale (uno a testa)
- ☐ Condiviso in coppia
- ☐ Condiviso in gruppo (3 o più persone)

7. A casa hai un PC, un tablet o un altro dispositivo che ti permette di usare l'Intelligenza Artificiale? *

- ☐ Sì, ho un dispositivo tutto mio
- ☐ Sì, ma lo condivido con la famiglia
- ☐ Ho solo lo smartphone
- ☐ No, non ho dispositivi adatti

8. Come valuti la qualità della connessione internet durante le attività con l'IA? *

Aspetto	Scarsa	Sufficiente	Discreta	Buona	Ottima
A scuola	○	○	○	○	○
A casa	○	○	○	○	○

9. La facilità (o difficoltà) di accesso al PC ha influito sul tuo lavoro nel progetto? *

- ☐ Sì, la facilità di accesso mi ha aiutato molto
- ☐ Sì, in parte
- ☐ No, non ha fatto differenza
- ☐ Sì, le difficoltà di accesso mi hanno rallentato
- ☐ Le difficoltà di accesso mi hanno impedito di svolgere alcune attività

10. Dove hai usato di più l'IA durante il progetto? *

- ☐ Soprattutto a scuola
- ☐ Soprattutto a casa
- ☐ Più o meno allo stesso modo
- ☐ Non l'ho usata personalmente

11. Avevi già usato l'IA prima del progetto? *

- ☐ No, mai
- ☐ Sì, qualche volta
- ☐ Sì, spesso

Sezione 3 – Interazione con l'IA e scrittura dei prompt

Un prompt è la richiesta o la domanda che si scrive all'IA per ottenere una risposta.

12. Quanto ti è risultato FACILE scrivere prompt efficaci, cioè che producessero la risposta che volevi? *

Molto difficile	1	2	3	4	5	*Molto facile*
	○	○	○	○	○	

13. Quante volte, in media, hai dovuto riformulare o correggere il prompt per ottenere una risposta soddisfacente? *

- ☐ Quasi mai, la prima risposta andava bene
- ☐ 1–2 volte
- ☐ 3–5 volte
- ☐ Più di 5 volte
- ☐ A volte non sono mai riuscito/a ad ottenere la risposta che volevo

14. Quali difficoltà hai incontrato nella formulazione dei prompt? *

(Puoi scegliere più opzioni)

- ☐ Non sapevo da dove iniziare
- ☐ Non sapevo come esprimere in modo chiaro ciò che volevo
- ☐ L'IA fraintendeva la mia richiesta
- ☐ Le risposte erano generiche e poco utili
- ☐ Dovevo specificare troppi dettagli
- ☐ Non ho incontrato particolari difficoltà
- ☐ Altro: _____

15. Durante il progetto hai imparato tecniche o "trucchi" per scrivere prompt migliori (ad esempio: dare un ruolo all'IA, dare esempi, chiedere passo passo)? *

---

16. Rispetto a prima del progetto, ritieni di essere migliorato/a nella scrittura dei prompt? *

Per nulla	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Moltissimo*
	○	○	○	○	○	

17. In quali fasi del progetto hai lavorato prevalentemente? *

- ☐ Sceneggiatura (Storyboarding)
- ☐ Rifinitura dei dialoghi
- ☐ Animazioni
- ☐ Creazione dell'audio
- ☐ Montaggio
- ☐ Revisione
- ☐ Altro: _____

18. Strumenti IA utilizzati *

(Seleziona tutti quelli usati)

- ☐ ChatGPT
- ☐ Google Gemini
- ☐ Canva (AI features)
- ☐ Grok
- ☐ LM Arena
- ☐ Pixverse
- ☐ DeeVid
- ☐ Pixabay
- ☐ Eleven Labs
- ☐ SUNO
- ☐ Non ho usato direttamente strumenti IA
- ☐ Altro: _____

19. Hai avuto qualcuna delle seguenti difficoltà nell'utilizzo degli strumenti di IA durante il progetto? *

(Puoi scegliere più opzioni)

- ☐ Non capivo bene cosa dovevo fare
- ☐ Avevo bisogno di aiuto da parte dell'insegnante
- ☐ Lo strumento non funzionava bene / dava errori
- ☐ Non riuscivo a ottenere il risultato che volevo
- ☐ Non ho avuto nessuna difficoltà

20. Quale aspetto del lavoro che hai svolto con l'IA ti ha interessato/coinvolto maggiormente? *

Sezione 4 – Valutazione complessiva del progetto IA consapevole

21. Quanto ti è piaciuta questa esperienza nel complesso? *

Per niente	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Moltissimo*
	○	○	○	○	○	

22. Quanto ritieni UTILE ciò che hai imparato durante il progetto? *

Per niente utile	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Molto utile*
	○	○	○	○	○	

23. Dopo il progetto, ti senti più consapevole di come funziona l'IA e di come usarla in modo responsabile? *

Per niente	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Molto di più*
	○	○	○	○	○	

24. Qual è la cosa più importante che hai imparato? *

---

25. Cosa miglioreresti dell'organizzazione dei laboratori? *

---

26. Ti piacerebbe usare di nuovo l'IA in altre attività scolastiche? *

- ☐ Sì, in tutte le materie
- ☐ Sì, in alcune materie
- ☐ Solo in laboratori o progetti specifici
- ☐ No, preferisco studiare senza IA
- ☐ Non so

27. Se vuoi, lascia un commento libero, un suggerimento o una riflessione sul progetto e sull'IA

Sezione 5 – Pensiero critico sull'IA

Queste sono le domande più importanti: ci interessa capire COME pensi all'IA, non solo come la usi.

28. Secondo te, le risposte dell'IA sono sempre corrette? *

Non sono mai corrette	1	2	3	4	5	*Sono sempre corrette*
	○	○	○	○	○	

29. Quando usi l'IA, quanto spesso verifichi le informazioni che ti fornisce consultando altre fonti (libri, siti ufficiali, insegnanti…)? *

- ☐ Mai
- ☐ Raramente
- ☐ Qualche volta
- ☐ Quasi sempre
- ☐ Sempre

30. Prima del progetto, sapevi che l'IA può "inventare" risposte false o imprecise (il fenomeno delle "allucinazioni")? *

- ☐ No, e non l'ho ancora capito bene
- ☐ No, l'ho scoperto durante il progetto
- ☐ Ne avevo sentito parlare
- ☐ Sì, lo sapevo

31. Quanto pensi che l'IA possa influenzare le tue opinioni o il tuo modo di vedere le cose? *

Per nulla	1	2	3	4	5	*Moltissimo*
	○	○	○	○	○	

32. Pensi che l'IA possa sostituire l'insegnante? *

- ☐ Sì, del tutto
- ☐ Sì, in alcune materie
- ☐ Può aiutare l'insegnante ma non sostituirlo
- ☐ No, non può sostituirlo
- ☐ Non so
- ☐ Altro: _____

33. Pensi che usare troppo l'IA possa ridurre la tua capacità di pensare in autonomia o di ragionare? *

Per nulla	1	2	3	4	5	*Moltissimo*
	○	○	○	○	○	

34. Pensi che usare troppo l'IA possa ridurre la tua capacità di essere creativo/a? *

Per nulla	1	2	3	4	5	*Moltissimo*
	○	○	○	○	○	

35. Quali sono, secondo te, i principali VANTAGGI dell'uso dell'IA a scuola e nello studio? *

---

36. Quali sono, secondo te, i principali RISCHI o aspetti negativi dell'uso dell'IA? *

---

37. Secondo te, è importante proteggere la propria privacy (dati personali, foto, conversazioni) e quella dei propri amici quando si usa l'IA? *

Per nulla	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Moltissimo*
	○	○	○	○	○	

38. Pensi che l'IA possa favorire la diffusione di "fake news"? *

- ☐ Sì, è un rischio importante
- ☐ Sì, ogni tanto può succedere
- ☐ No, secondo me aiuta a riconoscerle
- ☐ Non so
- ☐ Altro: _____

39. Ritieni giusto dichiarare (ad esempio all'insegnante) quando un compito è stato svolto con l'aiuto dell'IA? *

- ☐ Sì, sempre
- ☐ Sì, ma solo se l'IA ha fatto la maggior parte del lavoro
- ☐ No, non è necessario

40. Quali materie scolastiche, secondo te, potrebbero beneficiare di più dall'uso dell'IA? *

(Puoi scegliere più opzioni)

- ☐ Italiano
- ☐ Storia e Geografia
- ☐ Matematica
- ☐ Scienze
- ☐ Tecnologia
- ☐ Arte e Immagine
- ☐ Musica
- ☐ Lingue straniere
- ☐ Educazione Fisica
- ☐ Educazione Civica
- ☐ Religione
- ☐ Altro: _____

Sezione 6 – Consapevolezza su fake news, sicurezza digitale e bullismo digitale

Questa sezione raccoglie le tue conoscenze e i tuoi comportamenti rispetto a tre temi fondamentali della vita online. Non ci sono risposte giuste o sbagliate: rispondi in base a ciò che davvero sai e fai.

Difesa dalle fake news

41. Secondo te, che cos'è una "fake news"? *

(Puoi scegliere più opzioni)

- ☐ Una notizia inventata o distorta, diffusa come se fosse vera
- ☐ Una notizia vera, ma vecchia, che torna a circolare
- ☐ Un errore di stampa in un giornale
- ☐ Una notizia con cui non siamo d'accordo
- ☐ Non lo so con precisione

42. Secondo te, quanto è diffuso il fenomeno delle "fake news"? *

- ☐ Molto: numerose "fake news" circolano ogni giorno
- ☐ È diffuso, ma non molto: solo ogni tanto circola una "fake news"
- ☐ Non è un fenomeno diffuso
- ☐ È un fenomeno molto raro

43. Quanto ti senti capace di riconoscere una "fake news" quando la incontri online? *

Per nulla capace	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Molto capace*
	○	○	○	○	○	

44. Quali strategie utilizzi per capire se un'informazione è vera o falsa? *

(Puoi scegliere più opzioni)

- ☐ Controllo la fonte (chi ha scritto la notizia, su quale sito)
- ☐ Cerco la stessa notizia su più siti per confrontarla
- ☐ Controllo la data di pubblicazione
- ☐ Guardo se il sito è una testata giornalistica riconosciuta
- ☐ Chiedo a un adulto di fiducia o all'insegnante
- ☐ Diffido delle notizie che mi fanno arrabbiare o emozionare molto
- ☐ Controllo se altri siti autorevoli la smentiscono
- ☐ Leggo i commenti degli altri utenti
- ☐ Di solito non verifico
- ☐ Non saprei come fare

45. In quali luoghi online ti capita più spesso di incontrare informazioni poco attendibili o "fake news"? *

(Puoi scegliere più opzioni)

- ☐ TikTok
- ☐ Instagram
- ☐ WhatsApp e messaggi diretti
- ☐ YouTube
- ☐ Facebook
- ☐ Telegram
- ☐ Motori di ricerca (Google, Bing…)
- ☐ Siti di notizie online

- ☐ Televisione e radio
- ☐ Forum o gruppi (Reddit, Discord…)
- ☐ Non me ne accorgo
- ☐ Altro: _____

Sicurezza digitale

46. Quali informazioni personali consideri RISCHIOSO condividere online (su app, chat, social, siti…)? *

(Puoi scegliere più opzioni)

- ☐ Nome e cognome completi
- ☐ Scuola frequentata e classe
- ☐ Indirizzo di casa
- ☐ Numero di telefono
- ☐ Foto personali o di familiari
- ☐ Posizione in tempo reale (geolocalizzazione)
- ☐ Password e credenziali
- ☐ Problemi personali, di salute o familiari
- ☐ Dati bancari (anche dei genitori)
- ☐ Tutte le precedenti
- ☐ Nessuno di questi mi sembra davvero rischioso

47. Come gestisci abitualmente le tue password? *

- ☐ Uso password diverse e complesse per ogni account
- ☐ Uso una password complessa, ma uguale per più siti/account
- ☐ Uso password semplici, facili da ricordare
- ☐ Uso sempre la stessa password per tutto
- ☐ Utilizzo un gestore di password (password manager, es. Google Password)
- ☐ Non ho account personali con password

48. Sai che cos'è il "phishing" (tentativo di truffa tramite e-mail, SMS o messaggi che sembrano veri)? *

- ☐ Sì, e saprei riconoscerlo
- ☐ Sì, ma non sempre saprei riconoscerlo
- ☐ Ne ho solo sentito parlare
- ☐ No, non so che cosa sia

Bullismo digitale (cyberbullismo)

49. Tra le seguenti opzioni, quale di queste descrive meglio il cyberbullismo? *

- ☐ Un comportamento aggressivo, ripetuto e intenzionale compiuto online per ferire qualcuno
- ☐ Un litigio occasionale tra amici sui social
- ☐ Uno scherzo pesante tra compagni fatto in chat
- ☐ Una battuta pubblicata in un commento
- ☐ Non saprei definirlo

50. In parole tue, come definiresti il cyberbullismo? *

51. Quali di queste situazioni consideri forme di cyberbullismo? *

(Puoi scegliere più opzioni)

- ☐ Insultare ripetutamente qualcuno sui social o in chat
- ☐ Escludere in modo intenzionale qualcuno dai gruppi WhatsApp o di classe
- ☐ Diffondere foto o video privati senza il consenso della persona
- ☐ Pubblicare video o foto per deridere qualcuno
- ☐ Creare finti profili per prendere in giro un compagno/a
- ☐ Inviare messaggi minacciosi, anche in forma anonima
- ☐ Diffondere pettegolezzi o voci false su qualcuno
- ☐ Condividere screenshot privati per metterli in ridicolo
- ☐ Nessuna di queste è cyberbullismo, sono solo scherzi

52. Se tu o un compagno/a foste vittima di cyberbullismo, a chi o a cosa vi rivolgereste? *

(Puoi scegliere più opzioni)

- ☐ A un genitore o a un adulto di famiglia
- ☐ A un insegnante, al referente bullismo o al Dirigente Scolastico
- ☐ Alla Polizia Postale
- ☐ Al numero 114 (Emergenza Infanzia)
- ☐ Al Telefono Azzurro (1.96.96)
- ☐ Allo sportello d'ascolto psicologico della scuola
- ☐ Segnalando il contenuto alla piattaforma (TikTok, Instagram, WhatsApp…)
- ☐ Bloccando la persona e conservando screenshot come prova
- ☐ Agli amici, senza coinvolgere adulti
- ☐ A nessuno, cercherei di risolvere da solo/a
- ☐ Non saprei a chi rivolgermi

Sezione 7 – La percezione dei genitori

Questa sezione riguarda ciò che pensi che i tuoi genitori (o chi si occupa di te) pensino dell'IA.

53. I tuoi genitori sanno che a scuola avete lavorato con l'IA? *

- ☐ Sì, gliel'ho raccontato io
- ☐ Sì, ma non in dettaglio
- ☐ Lo sanno tramite la scuola
- ☐ Non ne ho mai parlato
- ☐ No, non lo sanno

54. Secondo te, i tuoi genitori sono favorevoli all'uso dell'IA FUORI dalla scuola (per i tuoi compiti, a casa, per divertimento)? *

Per nulla favorevoli	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Molto favorevoli*
	○	○	○	○	○	

55. I tuoi genitori utilizzano l'IA? *

- ☐ Sì, entrambi
- ☐ Sì, uno dei due
- ☐ Non lo so
- ☐ No, nessuno dei due

56. In famiglia vi capita di parlare dell'IA, dei suoi usi o dei suoi rischi? *

- ☐ Sì, spesso
- ☐ Qualche volta
- ☐ Raramente
- ☐ Mai

57. Secondo te, quali sono le principali preoccupazioni dei tuoi genitori riguardo all'uso dell'IA da parte tua? *

(Puoi scegliere più opzioni)

- ☐ Che io non impari davvero e dipenda troppo dall'A.I.
- ☐ Che io passi troppo tempo davanti al PC o allo smartphone
- ☐ La sicurezza dei miei dati personali
- ☐ Il rischio di contenuti non adatti alla mia età
- ☐ Il rischio di "fake news" o informazioni sbagliate
- ☐ Il costo (abbonamenti, acquisti in app)
- ☐ Nessuna preoccupazione particolare
- ☐ Non lo so
- ☐ Altro: _____

Grazie di cuore per aver compilato il questionario! Le tue risposte ci aiuteranno a rendere ancora più interessanti e utili le attività sull'Intelligenza Artificiale. Un saluto, i tuoi insegnanti.

Scheda di monitoraggio – Docenti

Progetto "IA Consapevole: intelligenza artificiale al servizio di tutti"

Vi chiediamo di compilare il seguente questionario, che ci aiuterà a comprendere meglio l'impatto dell'intervento realizzato e a trarre spunti per interventi futuri.

I dati raccolti verranno trattati nel rispetto della legge sulla Privacy e del GDPR. Il questionario verrà trattato in forma anonima e i dati raccolti verranno resi pubblici solo in forma aggregata.

* Indica una domanda obbligatoria

Sezione 1 – Profilo docente

Informazioni socio-demografiche sui docenti coinvolti.

1. Plesso scolastico *

- ☐ "Giuseppe Lombardo Radice"
- ☐ "Falcone - Borsellino"
- ☐ "San Sebastiano"

2. Ordine di scuola *

(Seleziona tutte quelle che si applicano)

- ☐ Infanzia
- ☐ Primaria
- ☐ Secondaria di primo grado

3. Ambito disciplinare del proprio insegnamento *

- ☐ Area linguistico-espressiva
- ☐ Area matematico-scientifico-tecnologica
- ☐ Altro: _____

4. Quali classi ha seguito durante il progetto? *

- ☐ 1°
- ☐ 2°
- ☐ 3°
- ☐ 4°
- ☐ 5°
- ☐ Più classi

5. Temi trattati durante la formazione da lei seguita: *

- ☐ Introduzione all'IA e sue applicazioni nella didattica
- ☐ Utilizzo sicuro di strumenti e piattaforme IA
- ☐ Prompt design e creatività digitale
- ☐ Supporto all'inclusione e accessibilità (BES)
- ☐ Produzione multimediale con strumenti IA

6. Come valuta la qualità complessiva della formazione ricevuta? *

Insufficiente	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Eccellente*
	○	○	○	○	○	

7. Come valuta il bilanciamento tra teoria e pratica nella formazione ricevuta? *

Insufficiente (per nulla bilanciata)	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Eccellente (perfettamente bilanciata)*
	○	○	○	○	○	

8. Dopo la formazione, quanto si è sentito motivato nello sperimentare autonomamente le tecnologie proposte? *

Per niente	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Molto*
	○	○	○	○	○	

9. Dopo la formazione, quanto si è sentito in grado di condurre autonomamente i laboratori? *

Per niente	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Molto*
	○	○	○	○	○	

Sezione 2 – Profilo del gruppo progettuale seguito

Informazioni socio-demografiche sugli alunni coinvolti.

10. Nel suo gruppo progettuale erano presenti alunni con BES e/o disabilità? *

- ☐ Sì, uno
- ☐ Sì, alcuni
- ☐ Sì, molti
- ☐ No, nessuno

11. Nel suo gruppo progettuale erano presenti alunni stranieri? *

- ☐ Sì, uno
- ☐ Sì, alcuni
- ☐ Sì, molti
- ☐ No, nessuno

12. Come stimerebbe il livello socio-culturale prevalente del gruppo progettuale seguito? *

- ☐ Molto basso (prevalenza di contesti con bassa scolarizzazione e limitato accesso a risorse culturali)
- ☐ Basso
- ☐ Medio
- ☐ Alto (prevalenza di contesti con alta scolarizzazione e buone opportunità culturali)

13. In base alla sua esperienza, indichi quanto è diffusa, nel gruppo progettuale seguito, la disponibilità di dispositivi digitali personali *

- ☐ Per niente
- ☐ Poco
- ☐ Abbastanza
- ☐ Molto

Sezione 3 – Attività laboratoriale svolta con gli alunni

14. Strumenti IA utilizzati con gli alunni *

(Seleziona tutti quelli usati)

- ☐ ChatGPT
- ☐ Google Gemini
- ☐ Canva (AI features)
- ☐ Grok
- ☐ LM Arena
- ☐ Pixverse
- ☐ Gli alunni non hanno usato direttamente strumenti IA
- ☐ Altro: _____

15. Approccio didattico prevalente adottato *

(Seleziona tutte quelle che si applicano)

- ☐ Progetto specifico IA (tema: Fake News)
- ☐ Uso dell'IA in Disciplina singola (specificare in "Altro")
- ☐ Approccio interdisciplinare / STEAM
- ☐ Supporto all'inclusione e accessibilità
- ☐ Project-based learning (PBL)
- ☐ Storytelling digitale / apprendimento cooperativo
- ☐ Altro: _____

16. Nel suo gruppo progettuale quale modalità di apprendimento è risultata più evidente? *

- ☐ Una dimensione esplorativo-ludica
- ☐ Una dimensione operativo-procedurale
- ☐ Una dimensione espressivo-creativa
- ☐ Una dimensione riflessivo-critica
- ☐ Tutte allo stesso livello

17. Descriva liberamente quali attività ha svolto con gli alunni in fase laboratoriale. *

---

18. Livello di coinvolgimento attivo degli alunni durante il progetto rispetto al livello medio di coinvolgimento durante le normali attività didattiche *

Molto meno coinvolti	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Molto più coinvolti*
	○	○	○	○	○	

Sezione 4 – Vantaggi osservati degli strumenti IA

19. Che riscontro hanno avuto i seguenti aspetti nel corso del progetto? *

Aspetto	1 Non osservato	2	3	4	5 Molto rilevante
Aumento della motivazione e dell'interesse negli alunni	○	○	○	○	○
Personalizzazione del percorso di apprendimento	○	○	○	○	○
Supporto all'inclusione degli alunni con BES	○	○	○	○	○
Facilitazione del lavoro cooperativo	○	○	○	○	○
Sviluppo del pensiero critico e della media literacy	○	○	○	○	○
Efficacia nello sviluppo delle competenze digitali	○	○	○	○	○
Riduzione del divario digitale tra alunni con diversi background	○	○	○	○	○

Sezione 5 – Esperienza degli alunni e difficoltà riscontrate

20. Quanto peso hanno avuto le seguenti problematiche nel corso del progetto? *

Aspetto	1 Non rilevata	2	3	4	5 Molto critica
Limiti tecnici (connessione, mancanza dispositivi, account)	○	○	○	○	○
Limiti organizzativi (tempi ridotti, gruppi numerosi, logistica)	○	○	○	○	○
Difficoltà di accesso degli alunni con vulnerabilità agli strumenti IA	○	○	○	○	○
Preoccupazioni etiche (bias, contenuti inappropriati generati)	○	○	○	○	○
Problemi di privacy e gestione dei dati degli alunni	○	○	○	○	○

21. Se ha riscontrato difficoltà nell'accesso agli strumenti IA da parte di studenti con vulnerabilità nel proprio gruppo progettuale, può descriverci qual è stato l'aspetto critico? *

---

22. Si sono verificati durante lo svolgimento dei laboratori casi di generazioni di contenuti improprie, inappropriate e/o fuorvianti da parte dell'IA? *

- ☐ Sì
- ☐ No
- ☐ Non applicabile

23. Se sì, quanta consapevolezza di ciò ha riscontrato negli alunni?

Nessuna consapevolezza	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Massima consapevolezza*
	○	○	○	○	○	

24. Si sono verificati, durante lo svolgimento dei laboratori, casi di generazioni contenenti bias/pregiudizi (etnici, di genere o di altra tipologia)? *

- ☐ Sì
- ☐ No
- ☐ Non applicabile

25. Se sì, quanta consapevolezza di ciò ha riscontrato negli alunni?

Nessuna consapevolezza	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Massima consapevolezza*
	○	○	○	○	○	

26. Quanti tentativi ripetuti nella formulazione dei prompt per gli strumenti IA sono stati necessari prima che gli alunni ottenessero un risultato coerente con gli obiettivi dell'attività? *

- ☐ Pochi tentativi: gli alunni hanno ottenuto risultati soddisfacenti con il minimo sforzo
- ☐ Un numero consistente di tentativi: è stato necessario riflettere e rifinire il metodo di prompting per ottenere risultati soddisfacenti
- ☐ Molti tentativi: per gli alunni è stato difficile capire come strutturare i prompt per ottenere i risultati sperati
- ☐ Non applicabile

27. Nella sua percezione, qual è stato il livello medio di autoefficacia degli alunni nello svolgimento del progetto? *

Molto basso	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Alto*
	○	○	○	○	○	

28. Nella sua percezione, qual è il livello medio di dipendenza tecnologica degli alunni seguiti nel proprio gruppo progettuale? *

Molto basso	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Molto alto*
	○	○	○	○	○	

29. Valuti le modalità con cui gli alunni del gruppo da lei seguito hanno interagito con gli strumenti di IA e scelga quella prevalente: *

- ☐ Prevalente difficoltà operativa e cognitiva
- ☐ Difficoltà moderata con necessità di guida costante
- ☐ Interazione adeguata con supporto docente
- ☐ Interazione autonoma nella maggior parte dei casi
- ☐ Interazione pienamente autonoma e consapevole
- ☐ Non applicabile

Sezione 6 – Valutazione dei risultati ottenuti

30. Rispetto agli obiettivi del progetto, come valuta il livello di comprensione raggiunto dagli alunni del suo ordine di scuola? *

- ☐ Molto limitato
- ☐ Limitato
- ☐ Adeguato
- ☐ Buono
- ☐ Elevato

31. Come valuterebbe globalmente l'esito dell'esperienza laboratoriale? *

Molto negativo	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Molto positivo*
	○	○	○	○	○	

32. Nella sua opinione, è stato sacrificato qualcosa nel passaggio da idea a risultato multimediale finale? *

---

33. Quanto pensa che gli strumenti IA siano stati utili nel realizzare il passaggio tra ordini di scuola (Curriculum verticale)? *

Inutili o d'ostacolo	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Particolarmente utili*
	○	○	○	○	○	

34. Valuti l'impatto dei seguenti aspetti in relazione all'esperienza laboratoriale: *

Aspetto	**Nessun impatto osservato**	**Impatto scarso ma presente**	**Impatto moderato**	**Impatto elevato**
Miglioramento del clima di classe durante il progetto	○	○	○	○
Riduzione dell'ansia da prestazione degli alunni nelle attività digitali	○	○	○	○
Maggiore senso di appartenenza al gruppo classe	○	○	○	○
Interesse spontaneo degli alunni ad approfondire l'IA	○	○	○	○

35. Cosa l'ha colpita di più (in positivo e in negativo) dell'intera esperienza? *

---

36. Assegni un punteggio per priorità alle risorse aggiuntive che, secondo lei, sarebbero necessarie per garantire la continuità del progetto. *

1 stella: non prioritario — 5 stelle: massimamente prioritario

Risorsa	★ 1	★ 2	★ 3	★ 4	★ 5
Più ore di formazione per i docenti	○	○	○	○	○
Migliori infrastrutture tecnologiche (LIM, tablet, banda)	○	○	○	○	○
Supporto tecnico dedicato in orario scolastico	○	○	○	○	○
Spazio dedicato in orario pomeridiano	○	○	○	○	○
Finanziamento per licenze software IA	○	○	○	○	○

Scheda di fine progetto – Docenti

Progetto "IA Consapevole: intelligenza artificiale al servizio di tutti"

Vi chiediamo di compilare il seguente questionario finale, che ci aiuterà a comprendere meglio l'impatto dell'intervento realizzato e a trarre spunti per interventi futuri.

I dati raccolti verranno trattati nel rispetto della legge sulla Privacy e del GDPR. Il questionario verrà trattato in forma anonima e i dati raccolti verranno resi pubblici solo in forma aggregata.

* Indica una domanda obbligatoria

Sezione 1 – Profilo docente

Informazioni socio-demografiche anonime sui docenti coinvolti.

1. Plesso scolastico *

- ☐ "Giuseppe Lombardo Radice" / "Alemanna"
- ☐ "Falcone - Borsellino"
- ☐ "San Sebastiano"

2. Ordine di scuola *

(Seleziona tutte quelle che si applicano)

- ☐ Infanzia
- ☐ Primaria
- ☐ Secondaria di primo grado

3. Ambito disciplinare del proprio insegnamento *

- ☐ Area linguistico-espressiva
- ☐ Area matematico-scientifico-tecnologica
- ☐ Sostegno
- ☐ Campi di esperienza
- ☐ Altro: _____

4. Fai parte del gruppo di docenti che hanno organizzato i laboratori con gli studenti? *

- ☐ Sì
- ☐ No

Sezione 2 – Familiarità e autoefficacia con l'IA

5. Indica il tuo grado di accordo con le seguenti affermazioni: *

Affermazione	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Parzialmente d'accordo	Totalmente d'accordo
L'IA è rilevante per la mia vita quotidiana (personale e professionale).	○	○	○	○
So distinguere tra un semplice motore di ricerca e uno strumento di IA generativa (es. chatbot, generatori di immagini, assistenti didattici).	○	○	○	○
So formulare richieste (prompt) abbastanza precise da ottenere risposte utili per la mia attività didattica.	○	○	○	○
Mi sento in grado di imparare ad utilizzare gli strumenti IA di ultima generazione con dimestichezza.	○	○	○	○
Mi sento in grado di riconoscere quando una risposta generata dall'IA è incompleta, imprecisa o potenzialmente scorretta.	○	○	○	○

6. Quali strumenti di IA hai utilizzato di più finora? *

- ☐ Strumenti per la generazione testuale
- ☐ Strumenti per la generazione di immagini / video
- ☐ Strumenti per la generazione di giochi interattivi
- ☐ Nessuno
- ☐ Altro: _____

Sezione 3 – L'IA come supporto didattico

7. Quanto crede che l'IA possa aiutarla per supportare studenti con difficoltà di apprendimento o bisogni educativi specifici? *

Per nulla	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	*Molto*
	○	○	○	○	○	

8. Per quale/i fase/i del suo lavoro didattico crede che l'IA possa essere più utile? *

(Seleziona tutte quelle che si applicano)

- ☐ Progettazione
- ☐ Spiegazione
- ☐ Recupero
- ☐ Verifica
- ☐ Feedback
- ☐ Supporto alla didattica inclusiva e alla personalizzazione
- ☐ Favorire l'uso interdisciplinare dei contenuti
- ☐ Preparare gli studenti a un uso più consapevole delle tecnologie future
- ☐ Non vedo particolari vantaggi nell'uso didattico dell'IA
- ☐ Altro: _____

Sezione 4 – Ruolo del docente, valutazione e compiti

9. Indica il tuo grado di accordo con le seguenti affermazioni: *

Affermazione	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Parzialmente d'accordo	Totalmente d'accordo
Quando assegno un compito, ritengo importante chiarire se e come gli studenti possono usare strumenti di IA.	○	○	○	○
Valutare un elaborato oggi significa anche osservare se e come lo studente ha usato strumenti di IA per arrivare al prodotto finale.	○	○	○	○

10. Come valuterebbe un elaborato molto ben fatto ma molto diverso dallo stile abituale dello studente? *

(Seleziona tutte le opzioni che si avvicinano di più al suo approccio)

- ☐ Lo valuterei basandomi principalmente sulla qualità del prodotto finale, indipendentemente dagli strumenti utilizzati.
- ☐ Modificherei il tipo di verifica futura per renderla più autentica e meno facilmente delegabile all'IA.
- ☐ Ne parlerei con lo studente per chiarire il livello di autonomia nel lavoro svolto.
- ☐ Non saprei bene come gestire questa situazione.
- ☐ Altro: _____

11. Indica il tuo grado di accordo con le seguenti affermazioni: *

Affermazione	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Parzialmente d'accordo	Totalmente d'accordo
Con l'introduzione dell'IA, il ruolo del docente diventa ancora più necessario come guida metodologica e critica.	○	○	○	○
Credo di essere dotato degli strumenti necessari per accompagnare gli studenti nell'uso consapevole dell'IA.	○	○	○	○
L'IA sta impattando su cosa significhi insegnare la mia disciplina.	○	○	○	○
Temo che l'IA possa sostituire (nel lungo termine) il ruolo del docente.	○	○	○	○
Mi piacerebbe contribuire attivamente alla definizione di buone pratiche sull'uso dell'IA nella mia scuola.	○	○	○	○

12. Quale attività o responsabilità ritiene che un insegnante non debba mai delegare all'IA? *

(Seleziona tutte quelle che si applicano)

- ☐ La valutazione finale dello studente
- ☐ L'interpretazione dei bisogni educativi individuali
- ☐ Le decisioni disciplinari e la gestione dei conflitti
- ☐ La scelta degli obiettivi educativi e formativi
- ☐ La progettazione didattica
- ☐ La responsabilità etica delle decisioni prese in ambito scolastico
- ☐ L'accompagnamento degli studenti nello sviluppo del pensiero critico
- ☐ Nessuna attività: l'IA può supportare tutto se ben controllata
- ☐ Altro: _____

Sezione 5 – Etica, equità e responsabilità

13. In quale misura crede che gli studenti con vulnerabilità della sua scuola abbiano realmente lo stesso accesso agli strumenti di IA e alle stesse opportunità di utilizzo rispetto agli altri? *

Per nulla equo	1	2	3	4	5	*Pienamente equo*
	○	○	○	○	○	

14. Secondo lei, l'uso dell'IA a scuola tende principalmente a: *

Affermazione	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Parzialmente d'accordo	Molto d'accordo
Ridurre le disuguaglianze, offrendo maggiore supporto agli studenti con difficoltà di apprendimento.	○	○	○	○
Ridurre le disuguaglianze, favorendo una maggiore personalizzazione dei percorsi didattici.	○	○	○	○
Ridurre le disuguaglianze, offrendo un supporto continuo anche fuori dall'orario scolastico (es. tutor virtuale).	○	○	○	○
Amplificare le disuguaglianze, perché non tutti gli studenti hanno lo stesso accesso agli strumenti e alle competenze digitali.	○	○	○	○
Amplificare le disuguaglianze, perché gli studenti più fragili rischiano maggiore dipendenza e minore autonomia.	○	○	○	○
Dipende molto da come la scuola e i docenti guidano l'uso di questi strumenti.	○	○	○	○
Non ho ancora un'opinione chiara su questo tema.	○	○	○	○

Sezione 6 – Formazione e bisogni futuri

15. Indica il tuo grado di accordo con le seguenti affermazioni: *

Affermazione	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Parzialmente d'accordo	Totalmente d'accordo
La formazione ricevuta mi ha aiutato ad immaginare applicazioni concrete dell'IA nella mia disciplina.	○	○	○	○
Ho ancora bisogno di supporto pratico per integrare l'IA nelle attività quotidiane di insegnamento.	○	○	○	○
La scuola dovrebbe definire linee guida più chiare sull'uso dell'IA per docenti e studenti.	○	○	○	○
Il confronto tra colleghi è fondamentale per sviluppare un uso efficace e responsabile dell'IA.	○	○	○	○

16. Per integrare efficacemente l'IA nella pratica didattica, di cosa sente maggiormente il bisogno oggi? *

(Seleziona tutte le opzioni che ritiene rilevanti)

- ☐ Più formazione pratica su strumenti e casi d'uso reali
- ☐ Maggiore tempo per sperimentare e progettare attività con l'IA
- ☐ Accesso a strumenti affidabili e aggiornati messi a disposizione dalla scuola
- ☐ Dotazioni tecnologiche adeguate (dispositivi, connessione, LIM, laboratori, ecc.)
- ☐ Indicazioni più chiare sulla privacy e sulla gestione dei dati degli studenti
- ☐ Momenti strutturati di confronto tra docenti che hanno già sperimentato e chi è ancora in fase iniziale
- ☐ Più esempi concreti di attività già testate in classe
- ☐ Non sento particolari bisogni aggiuntivi al momento
- ☐ Altro: _____

17. Quanto sei d'accordo con la seguente affermazione? "Il progetto 'IA consapevole' ha creato un clima che favorisce e incoraggia gli scambi di esperienze e la condivisione di prassi efficaci sull'uso dell'IA fra i docenti". *

- ☐ Molto in disaccordo
- ☐ In disaccordo
- ☐ D'accordo
- ☐ Molto d'accordo