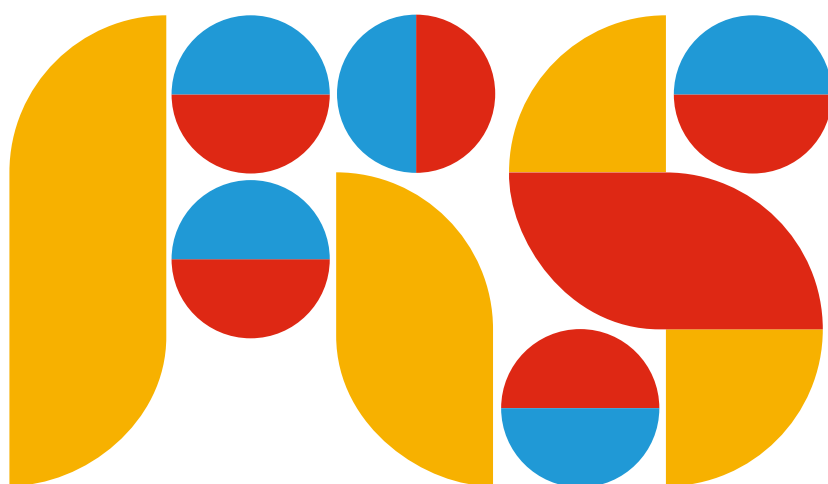




FESTIVAL DELL'INNOVAZIONE SCOLASTICA

INTELLIGENZA, INTELLIGENZE

Apprendere con l'IA: esperienze e impatti

4-6 settembre 2026

Villa dei Cedri,
Valdobbiadene (TV)

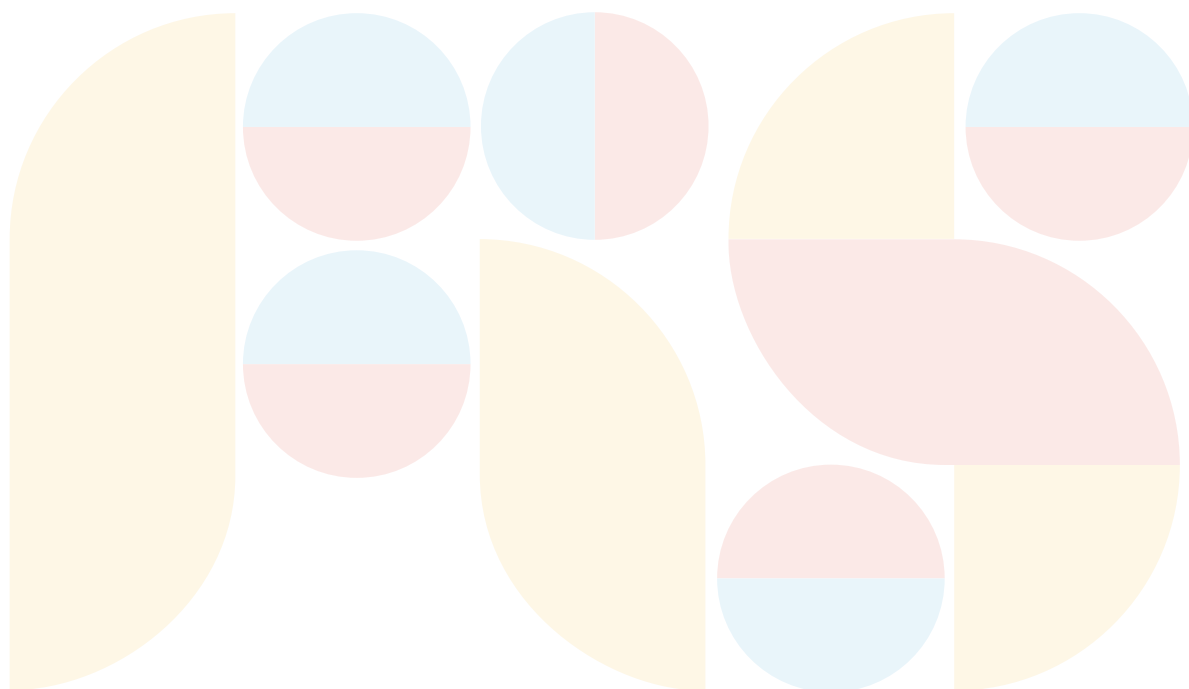
VI EDIZIONE



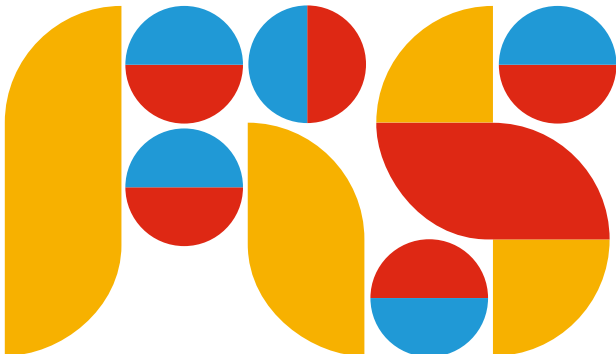


Indice

Benvenuti al Festival	1
I luoghi del Festival	4
Il programma del Festival	6
Presentazioni delle esperienze didattiche	17
Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Istituti Comprensivi	22
Scuola Secondaria di I grado	43
Scuola Secondaria di II grado e Formazione professionale	70
Rete per l'Innovazione Scolastica	107
Promotori del Festival	109
Restiamo in contatto	113



Benvenuti al



Spiegare il Festival a chi non vi ha mai partecipato è difficile, se non impossibile. È più facile e interessante esserci.

Perché il Festival non è un evento in cui degli "esperti" espongono le loro analisi e spiegano a docenti e dirigenti come la scuola dovrebbe essere.

Il Festival è un luogo in cui i protagonisti sono molti:

- innanzitutto le **scuole**, che presentano in varie forme le proprie esperienze didattiche;
- i rappresentanti delle **istituzioni**, chiamati a favorire la professionalità di chi lavora a scuola e la crescita delle nuove generazioni;
- i **partner** che operano attorno e dentro il mondo della scuola;
- i **volontari** che si dedicano all'allestimento e all'organizzazione dell'intero evento;
- i ragazzi e i docenti della **Scuola Professionale Dieffe**, che ci fanno gustare le eccellenze di questo territorio.

Protagoniste sono anche l'**Amministrazione Comunale** e la **Regione Veneto**, che fin dalla prima edizione hanno creduto nel Festival e ne hanno sostenuto l'avventura. Lo sono le aziende del territorio che, per il momento conviviale, offrono il **Prosecco Superiore DOCG di Valdobbiadene** e che, per l'ospitalità, mettono a disposizione delle *location* immerse nelle straordinarie colline ricoperte di vigneti, riconosciute **Patrimonio dell'Umanità UNESCO** dal 2019.



Nella VI edizione del 2026 protagonista inevitabile è anche **l'Intelligenza Artificiale**, che in poco più di due anni ha fatto irruzione nei percorsi scolastici ed educativi del nostro Paese. Molti docenti hanno già iniziato a confrontarsi con questa nuova realtà, affinché diventi uno strumento di supporto e non un sostituto dell'intelligenza umana e della creatività dei nostri giovani.

Un ruolo speciale, nell'edizione di quest'anno, è affidato anche alle scuole che, proprio in risposta a una emergenza educativa spesso drammatica, hanno aderito alla **sperimentazione ministeriale sulle Competenze Non Cognitive e Trasversali**. A partire dall'anno scolastico 2026/2027, questa sperimentazione proverà a percorrere la strada di un profondo rinnovamento della scuola.

Ma, in fondo, i veri protagonisti del Festival sono tutti coloro che ne scoprono il tesoro più prezioso: **l'incontro con educatori appassionati**, con i quali stringere relazioni autentiche e amicizie capaci di rendere possibile affrontare con coraggio e speranza il lavoro quotidiano della scuola, in un tempo difficile, ma ricco di sfide e di opportunità.

Benvenuti al Festival 2026!

***Il Comitato Promotore
del Festival dell'Innovazione Scolastica***

Un saluto dal Sindaco di Valdobbiadene

Gentili Dirigenti scolastici,
Docenti e Amministratori provenienti da tutta Italia,

è per me un orgoglio darvi il benvenuto a Valdobbiadene per la sesta edizione del Festival nazionale dell'Innovazione Scolastica.

Valdobbiadene è una terra conosciuta nel mondo per la sua bellezza, le colline **patrimonio dell'umanità Unesco** e per il **Valdobbiadene prosecco DOCG**. Ma oggi, e per tutta la durata di questo festival, Valdobbiadene dimostra di essere molto di più: un laboratorio a cielo aperto di futuro, idee e didattica all'avanguardia.

Il tema di questa edizione 2026 – "Intelligenza, intelligenze. Apprendere con l'IA: esperienze e impatti" – tocca uno dei nodi cruciali del nostro tempo. L'intelligenza artificiale non è più un'ipotesi del futuro, ma una realtà presente nelle nostre vite e nelle aule. Parliamo di intelligenze al plurale perché la vera sfida non è sostituire la mente e il cuore dell'uomo, ma capire come le nuove tecnologie possano diventare alleati straordinari per valorizzare l'unicità di ciascun studente, personalizzare la formazione e stimolare il pensiero critico.

Se Valdobbiadene può ospitare un evento di questa portata nazionale, lo si deve innanzitutto alla straordinaria forza e reattività della rete scolastica locale. Desidero rivolgere un sentito e doveroso ringraziamento all'**Associazione Festival dell'Innovazione Scolastica APS**, alla scuola di ristorazione **Dieffe**, all'**ISISS Giuseppe Verdi** e a tutti i collaboratori e sostenitori del festival che hanno dimostrato una visione lungimirante e una capacità organizzativa esemplare.

La sinergia quotidiana tra l'Amministrazione, le scuole e le realtà produttive e sociali del territorio è il nostro vero valore aggiunto: dimostra che anche nei centri non metropolitani si può fare innovazione di altissimo livello, offrendo ai nostri ragazzi strumenti e competenze all'altezza delle sfide globali.

Auguro a tutti voi giornate di intenso lavoro, confronto e crescita.

Benvenuti a Valdobbiadene
e buon Festival dell'Innovazione Scolastica!

Luciano Fregonese



I luoghi del Festival



Valdobbiadene

Antico snodo strategico sin dall'epoca romana, Valdobbiadene custodisce le tracce di un'interessante evoluzione storica e architettonica. Dominato dall'imponente Duomo neoclassico, con il campanile settecentesco, il borgo si arricchisce delle eleganti ville venete del contado, della Villa dei Cedri e della Chiesa di S.Gregorio, gioiello del Seicento ed ex convento. Il Comune vive in un territorio dove storia, arte e paesaggio dialogano in armonia.



©Alberto Davide Lorenzi

Villa dei Cedri

Fu edificata ai primi dell'Ottocento nel borgo sorto attorno alla sorgente del torrente Cordana, luogo natale, nel primo medioevo, di San Venenzio Fortunato, poeta latino.

Nel XVIII secolo un mulino da grano fu trasformato in filatoio-torcitoio per seta e residenza della famiglia Bottoia. Nel 1840 Pietro Piva, imprenditore della seta, rilevò l'azienda e ristrutturò l'opificio. La filanda, alimentata dal Cordana, divenne nota per la produzione di organzino, una seta di alta qualità realizzata con una particolare macchina lignea. In seguito l'azienda si trasferì nella nuova Filanda, oggi sede della Scuola Professionale DIEFFE.

Durante la Prima guerra mondiale, la villa venne colpita dall'artiglieria del Regio Esercito fino a diventare inagibile. Nonostante i danni, la famiglia Villa continuò a usarla come abitazione privata fino a oltre la metà del XX secolo. In tempi recenti, il complesso è tornato di proprietà comunale ed è stato avviato il recupero come parco pubblico e spazio espositivo.





©WineNews

Le colline del Prosecco

Là dove la pianura veneta giunge ai piedi delle prime balze delle Alpi, sorge un brulichio di colli di cui non si intuisce subito l'ordine, finché non capita di vederli dall'alto o su una mappa. Solo allora si può riconoscere una forma ordinata, come un'enorme coda di cocodrillo adagiato ai piedi delle montagne: le colline del Prosecco.

Nel 2019, dopo un *iter* iniziato nel 2008, il sito **"Le Colline del Prosecco di Conegliano e Valdobbiadene"** è stato iscritto nella **Lista del Patrimonio Mondiale** come paesaggio culturale, dove l'opera di generazioni di contadini ha contribuito a creare uno scenario unico e dove secoli di fatiche e di obbedienza alla terra non hanno sfregiato la natura, ma l'hanno compiuta, accrescendone la bellezza.

Su quelle colline, i campi lavorati da generazioni di agricoltori formano un mosaico dal disordine armonico, uno spettacolo che di solito solo la natura sa offrire, come nelle cime delle montagne o nelle onde del mare.

Verso ovest e verso sud le colline degradano nel letto del Piave, luogo di eroiche battaglie nella Prima Guerra Mondiale. A est sono segnate da una strada lungo la quale si annodano piccoli gruppi di case che salgono fino al valico di Combai e poi, nascoste alla vista, debordano nella valle di Follina.

In questa terra nasce il **Prosecco di Valdobbiadene**, divenuto da qualche decennio un vino pregiato e famoso in tutto il mondo.

Il programma del Festival

VENERDÌ 4 SETTEMBRE



dalle ore 14.00

Registrazione e accoglienza



ore 15.00

Assemblea pubblica della Rete dell'Innovazione Scolastica

per lo sviluppo delle Competenze Non Cognitive e Trasversali

Partecipazione libera previa registrazione

Coordina: Alessia **Gruzza** - DS IIS Gadda di Fornovo (PR), scuola capofila della Rete

Intervengono, in rappresentanza delle Università partner della Rete:

Maria Grazia **Riva** - Professoressa in Pedagogia generale e sociale (Università di Milano-Bicocca);

Giorgio **Vittadini** - Presidente Fondazione per la Sussidiarietà e Professore in Statistica (Università di Milano-Bicocca)

Conclusioni: Alessandra **Landini** - DS IC Manzoni di Reggio Emilia, in rappresentanza del Comitato Tecnico Scientifico della Rete



ore 17.00

Saluto di benvenuto

Alberto **Raffaelli** - Presidente del Festival

Intervento inaugurale a partire dalla *Magnifica Humanitas* di Leone XIV

Luigi **Ballerini** - Presidente Comitato Scientifico del Festival



ore 17.30

Seminario di apertura e saluti istituzionali

Cristiana **Poggio** - Vice Presidente Piazza dei Mestieri

Massimo **Baldacci** - Professore in Pedagogia generale e sociale (Università di Urbino)

Samuele **Calzone** - Ricercatore INDIRE

Fabio **Furciniti** - Ispettore prov. Bolzano ambito matematico scientifico (STEAM)

Carmela **Palumbo** - Capo Dipartimento Ministero dell'Istruzione e del Merito

Giorgio **Vittadini** - Presidente Fondazione per la Sussidiarietà

Saluto in collegamento con il laboratorio delle 26 scuole della **Rete AI** di INDIRE a Riccione



ore 20.00

Brindisi di benvenuto nel Parco di Villa dei Cedri

con la partecipazione della Banda Cittadina di Valdobbiadene

SABATO 5 SETTEMBRE



ore 08.30

Introduzione dei lavori

I lavori si svolgeranno in **3 sale parallele**. Le scuole presenteranno la propria esperienza didattica in gruppi di 4, all'interno di sessioni della durata di un'ora. Ciascuna scuola avrà a disposizione 10 minuti per la propria presentazione. Le sale sono suddivise in questo modo:

SALA DELL'ARIA

Infanzia, Primaria e Istituti Comprensivi

SALA CONFERENZE

Scuole Secondarie di I grado

SALA PARCO

Scuole Secondarie di II grado e Formazione professionale



ore 09.00

Prima sessione parallela di presentazione delle esperienze didattiche

SALA DELL'ARIA

Coordina:
Stefania Nicolli

SALA CONFERENZE

Coordina:
Laura Arrigoni

SALA PARCO

Coordina:
Alessia Gruzza

IC Sorrento

di Sorrento (NA)

Oltre il codice: il linguaggio del cuore nell'era dell'IA

Scuola Europa di Milano (MI)

IA e sviluppo umano. Un modello educativo trasversale per una scuola che cresce insieme ai suoi studenti

Scuola dell'Infanzia Mons. G. Ciccarelli

di S. Giovanni Lupatoto (VR)

Piccole mani, grandi idee, infiniti mondi possibili. Progettazione in *itinere*, STEAM e IA

Istituto Maria Ausiliatrice di Lecco

IAI - Intelligenza Artificiale Inclusiva

IC di Lavis, Scuola A. Stainer

di Lavis (TN)

I *cliché* dell'AI

IC I. Calvino, Scuola Michelangelo

di Jesolo (VE)

Le voci della storia: ritratti parlanti e dialoghi impossibili con l'AI

IC Scanzano - Montalbano

di Scanzano Jonico (MT)

BEN-AI. Intelligenza Artificiale e Benessere scolastico

IC C. Battisti

di Catania (CT)

Posti fantastici a Catania e dove trovarli

IIS E. Fermi

di Policoro (MT)

AI e consapevolezza digitale

ITS Aterno-Manthoné

di Pescara (PE)

Dal laboratorio didattico linguistico-digitale alla produzione dell'e-book "Pensieri sparsi con e senza AI"

Immaginazione e Lavoro

di Torino (TO)

Dall'uso dell'AI alla didattica aumentata: sperimentare l'IA nella formazione professionale

ITT Panetti Pitagora

di Bari (BA)

Exploring the bias of Generative AI



ore 10.00

Seconda sessione parallela di presentazione delle esperienze didattiche

SALA DELL'ARIA

Coordina:
Alessandra Landini

IC S. Agostino
di Civitanova Marche (MC)
Festival Edunova

IC G. Venisti - R. Levi-Montalcini
di Capurso (BA)
Meravigliosa.Mente:
accendiamo le idee!

IC di Bracciano (RM)
Mnemos - Il Museo delle
Intelligenze Perdute

IC A. Zanzotto
di Vittorio Veneto (TV)
*A la recherche du temps
perdu...* e ritrovato grazie
all'IA

SALA CONFERENZE

Coordina:
Michela D'Oro

IC Laives
di Laives (BZ)
Science in depth

IC 53 Gigante-Neghelli
di Napoli (NA)
GENTILSTELLE: la scienza
senza gentilezza non può
vedere la luce

IC G. Marconi-Garzilli
di Palermo (PA)
Platone 3.0 A.I. Intelligenza
Artificiale e pensiero critico

Scuole la Nave
di Forlì (FC)
Io allo specchio:
tra realtà e IA

SALA PARCO

Coordina:
Carlo Di Michele

IIS C.E. Gadda
di Fornovo di Taro (PR)
SYNAPSE 4.0

IIS E. Mattei
di Recanati (MC)
Il mio GEM è più pazzo
del tuo! Costruire
assistenti-tutor educativi
personalizzati con l'IA
generativa

Liceo V. Volterra
di Ciampino (RM)
Ingegneria del dialogo:
co-progettazione e
validazione di un tutor
socratico adattivo per lo
studio del Purgatorio

Liceo Sesto Properzio
di Assisi (PG)
Psiche siamo noi:
intelligenze a confronto



ore 11.00

Presentazione dei Poster nel chiostro dell'Opificio e nel parco di Villa dei Cedri

Scuole Primarie e Istituti Comprensivi

Un viaggio dalla fantasia dei miti alla precisione dei dati...
Istituto Omnicomprensivo G. Spataro di Gissi (CH)

L'apprendimento della letto-scrittura attraverso fiabe ed esperienze sul territorio
Istituto San Vincenzo di Erba (CO)

La voce del bucchero: un ponte tra passato e presente
IC G. Rodari di Roma (RM)

Intelligenza Artificiale al Safer Internet Day
Rete degli Istituti Comprensivi di Trento (TN)

IA in classe: tra pensiero critico, creatività e consapevolezza
Istituto Omnicomprensivo Della Rovere di Urbania (PU)

Stories come to life: adventures with IA

IC P. Sottocorno di Milano (MI)

Le domande, quelle "buone"

IC A. Manzoni di Reggio Emilia (RE)

Scuole Secondarie di I grado

Scuola, IA, persona: la sfida

IC M.L. King di Caltanissetta (CL)

***Dòxa vs Alétheia* – Educazione civica nell'era dell'Intelligenza Artificiale e della post-verità**

IC di Valdilana-Pettinengo (BI)

AI-utare la Terra e seminare fiducia

IC R. Levi-Montalcini, Scuola B. Pelacani di Noceto (PR)

Cantieri di Studio: percorso di ricerca-azione per il successo formativo, supportato dall'IA

Scuola delle Idee Marino Golinelli di Bologna (BO)

Il taccuino dell'investigatore e l'IA

Istituto F. Ventorino di Catania (CT)

Intelligenze in azione: IA, STEAM e *peer tutoring* per una comunità laboratoriale inclusiva

Scuola Secondaria I grado Viale delle Acacie di Napoli (NA)

Scrivere nel 2026: *human vs robots*

Istituto Orsoline Brescia (BS)

Le intelligenze usate con intelligenza

Scuola media Parsifal di Lugano (CH)

IA e l'indagine sull'immagine religiosa

Fondazione del Sacro Cuore di Cesena (FC)

Il nostro prompt infernale: "A l'alta fantasia qui mancò possa"... e all'IA?

IC Cialdini – Meda (MB)

Scuole Secondarie di II grado e Formazione professionale

***Your personal stylist AI* – Closy – Vestirsi non è mai stato così smart**

Liceo M. Fanti di Carpi (MO)

Barchi: voci dalla pietra

La Salle International Campus – Istituti Filippin di Paderno del Grappa (TV)

Debate letterario: Idee che fanno rumore

IIS A. Pacinotti di Scafati (SA)

Il doppio volto del mondo. Scenari di guerra, orizzonti di pace

IIS A. Lombardi di Airola (BN)

Radio Stelling abbraccia l'incertezza e l'IA

Liceo J. Stellini di Udine (UD)

IA generativa e transdisciplinarietà tra scrittura, arti visive e scienze del movimento

Liceo Scientifico Cavour di Roma (RM)

80 anni di Costituzione. Negli occhi i fatti, nelle mani i codici

Liceo Luzzago di Brescia (BS)

OrientAI

IIS Majorana Maitani di Orvieto (TR)

GiocAI: giochi realizzati con l'intelligenza artificiale

Liceo Ginnasio D. Cotugno di L'Aquila (AQ)

VenetIA: A.I. e didattica immersiva per un turismo accessibile e sostenibile

ITS Academy Turismo Veneto di Jesolo (VE)



ore 11.00 e ore 12.00

Laboratori proposti dai Partner



Sapere e Saper fare: alla ricerca delle competenze. L'Apprendistato Duale - uno strumento di garanzia, sicurezza e sostenibilità

Sala Conferenze
ore 11.00



UNFILTERED – Voci generazionali. Presentazione dei risultati della ricerca

Sala dell'Aria
ore 11.00



Fondazione
per la
Scuola

Insegnare nell'era dell'IA. Un *workshop* partecipativo per confrontare pratiche, interrogativi ed evidenze della ricerca educativa

Sala dell'Acqua
ore 11.00



Laboratorio di prompting con Gemini AI

Sala Superiore
ore 11.00 e ore 12.00



Dentro la lezione: didattica immersiva, regia docente e Agenti AI con Briedoo e PotentIA Edu.

Portare la classe a 360° con la guida di *tutor* virtuali addestrati su fonti certificate

Sala della Villa
ore 11.00 e ore 12.00



Il ruolo di EOLO per il presente e il futuro della connettività

Sala Parco
ore 12.00



Come governare l'anno scolastico senza esserne travolti: Project Based Learning e orientamento con l'IA

Sala Conferenze
ore 12.00



Dallara Academy e STEM Racing: il motorsport come palestra di competenze

Sala dell'Aria
ore 12.00



L'IA per l'inclusione: una risorsa per il docente, con Francesco Pedrazzoli

Sala dell'Acqua
ore 12.00



ore 13.30

Buffet preparato da allievi e docenti della Scuola DIEFFE



ore 14.30

Laboratorio sulle Competenze Non Cognitive e Trasversali riservato alla Rete dell'Innovazione Scolastica presso la Sala Superiore della Villa



ore 14.30

Terza sessione parallela di presentazione delle esperienze didattiche

SALA DELL'ARIA

Coordina:
Mauro Monti

IC E. Castelnovo
di Casamassima (BA)
(AI)Lands Kingdom

IC 1 di Alghero (SS)
Sagome in gioco: l'IA come
amplificatore della cultura
locale

**Scuola dell'Infanzia
Primavera – IC A. Moro**
di Seriate (BG)
La serra idroponica
intelligente: imparare dalla
natura con l'aiuto dell'IA

Scuola Materna
di Gandino (BG)
Intelligenze in viaggio

SALA CONFERENZE

Coordina:
Monica Fugaro

IC A. Volta di Taranto (TA)
STEM e *Gamification*: il
MARTA prende vita in VR

**IC 5 Bologna, Scuola
Testoni Fioravanti**
di Bologna (BO)
STEM *Trekkers: Data Literacy*

IIS Via Roma 298
di Guidonia (RM)
LIFE – Laboratorio di
InFormazione Etico-estetica

IIS Paciolò-D'Annunzio
di Fidenza (PR)
Tra cerchi e algoritmi: il
viaggio di Dante nel
presente

SALA PARCO

Coordina:
Margherita Rabaglia

Liceo A. Volta
di Reggio Calabria (RC)
IA e Algoretica

ITCG V. Pareto
di Pozzuoli (NA)
MISSIONE FYBORG. Elogio
delle intelligenze ibride

ITET L. Einaudi
di Bassano del Grappa (VI)
Il Tappeto Digitale: costruire
una comunità di pratica con
l'IA

ITT M. Buonarroti
di Trento (TN)
Students explore AI



ore 15.30

Quarta sessione parallela di presentazione delle esperienze didattiche

SALA DELL'ARIA

Coordina:
Danilo Casertano

Primo IC G. Russo
di Giarre (CT)
RussoAI: un'esplosione di
creatività, etica e
consapevolezza

Istituto Madonna della Neve
di Adro (BS)
AI love you

Liceo G. D'Annunzio
di Pescara (PE)
Il liceo Classico integrale: il
pensiero critico nell'era dell'IA

IIS Fazzini-Mercantini di
Grottammare (AP)
*Presidential speeches: critical
analysis and visual
communication*

SALA CONFERENZE

Coordina:
Irene Boni

Scuola La Traccia
di Maresso di Missaglia (LC)
Progetto Lazzaro – Sapienza
artigianale & Intelligenza
Artificiale

IC di Squinzano (LE)
TEAL e tecnologia
immersiva

IIS G. Fortunato
di Rionero in Vulture (PZ)
TINEZ – Una chiamata dal
Sud del mondo

IS Galilei
di Conegliano (TV)
L'errore intelligente.
L'Intelligenza Artificiale e la
pedagogia dell'errore

SALA PARCO

Coordina:
Giovanna Tarantino

Liceo Maior
di Pescara (PE)
M(AI)OR HUB – Ecosistema
educativo per l'IA
consapevole

ISIS Europa
di Pomigliano d'Arco (NA)
Modello Europa

Liceo G. Galilei
di Nardò (LE)
H.E.A.R. – Impronte sonore

IIS E. Fermi
di Catanzaro (CZ)
CACTUS: Laboratorio di
informazione, *media
education* e pensiero critico



ore 17.00

Passeggiata con il Sindaco e **visita libera alle cantine**



ore 20.00

Festival sotto le stelle: cena nel parco di Villa dei Cedri con conferimento premio "Bollicine della scuola 2026"

DOMENICA 6 SETTEMBRE



ore 09.30

Introduzione della giornata

Eugenio **Andreatta** (Responsabile comunicazione del Festival) intervista:

Vincitori del Premio Bollicine della scuola 2026

Francesco **Manfredi** - Presidente INDIRE

Dialogo sulle prospettive emerse dal Festival 2026

Emanuele **Frontoni** - Università di Macerata e co-director VRAI (*Vision Robotics & AI Lab*)

Samuele **Borri** - Dirigente Tecnologo INDIRE

Beatrice **Cristalli** - Linguista e formatrice Edulia Treccani Scuola

Thomas **Ducato** - Responsabile Scuola e Formazione Edulia Treccani Scuola

Coordina: Gabriele **Laffranchi** - Direttore del Festival



ore 10.45

Seminario: presentazione del tema della VII edizione del Festival

Roberto **Ricci** - Presidente INVALSI

Simona **Favari** - DS IC 4 di Piacenza

Damiano **Previtali** - Presidente CSPI

Luigi **Ballerini** - Presidente Comitato Scientifico del Festival

Coordina: Marco **Ferrari** - Vicepresidente del Festival



ore 12.15

Conclusioni e saluti

Dieffe al Festival

Cari colleghi e colleghe,

anche quest'anno la **Scuola di Formazione Professionale Dieffe** partecipa alla realizzazione del Festival dell'Innovazione Scolastica! Più di **200 studenti e 20 docenti** sono coinvolti nei servizi di accoglienza, ospitalità e *food&drink* presso le aree del Festival.

Durante la manifestazione gli studenti sono coinvolti nel **servizio di accoglienza e ristorazione** con:



**Coffee
break**



**Brindisi di
benvenuto**
il venerdì



**Pranzo
conviviale**
il sabato



**"Festival sotto
le stelle" il
sabato sera**



Al fine di favorire la condivisione e la conversazione, i **servizi saranno a buffet**, nei quali saranno proposte le eccellenze enogastronomiche del territorio. Di rilievo il Conegliano Valdobbiadene Prosecco Superiore D.O.C.G. e lo Spiedo realizzato in collaborazione con l'Ass. Naz. Alpini.

Indicazioni:

- Il *coffee break* sarà allestito presso al piano terra dell'Opificio dal vostro arrivo di venerdì fino al pranzo di sabato.
- I buffet durante il pranzo e le cene saranno posizionati davanti all'edificio principale Villa dei Cedri, dentro la Sala Camino della villa stessa e davanti all'Opificio, in modo da valorizzare il dialogo e lo scambio, considerando i tempi a disposizione e le necessità di servizio.

Chi siamo?

La Scuola di Formazione Professionale DIEFFE di Valdobbiadene accoglie i ragazzi che hanno concluso le scuole medie e che desiderano intraprendere un percorso formativo nel settore dell'enogastronomia e dell'ospitalità.

Gli indirizzi presenti all'interno della Scuola sono Cucina, Sala-Bar e Produzione Alimentare. Gli studenti conseguono, al termine del 3° anno, la Qualifica Professionale; al termine del 4° anno, il Diploma Professionale; il Certificato di Specializzazione al termine del 5° anno IFTS.



I docenti, insieme a tutto il personale scolastico e agli studenti, desiderano darvi il benvenuto con l'augurio che il Festival sia l'occasione di un arricchimento proficuo e con l'invito di venire a conoscere direttamente la nostra realtà scolastica!





INDIRE ISTITUTO
NAZIONALE
DOCUMENTAZIONE
INNOVAZIONE
RICERCA EDUCATIVA

INDIRE è Partner del FIS 2026

L'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa (INDIRE) è da 100 anni il **punto di riferimento per la ricerca educativa in Italia**. Fin dalla sua nascita nel 1925, l'Istituto accompagna l'evoluzione del sistema scolastico italiano investendo in formazione e innovazione e sostenendo i processi di miglioramento della scuola.

L'Istituto sviluppa **nuovi modelli didattici**, sperimenta l'**utilizzo delle nuove tecnologie** nei percorsi formativi, promuove la ridefinizione del rapporto fra **spazi e tempi dell'apprendimento e dell'insegnamento**. L'INDIRE vanta una consolidata esperienza nella formazione in servizio del personale docente, amministrativo, tecnico e ausiliario e dei dirigenti scolastici ed è stato protagonista di alcune delle più importanti esperienze di *e-learning* a livello europeo.

Attraverso monitoraggi quantitativi e qualitativi, banche dati e rapporti di ricerca, l'INDIRE osserva e documenta i fenomeni legati alla trasformazione del curriculum nell'istruzione tecnica e professionale e ai temi di scuola e lavoro.



**il Lavoro con
la U maiuscola**

UMANA®

Umana è fra le principali Agenzie per il Lavoro in Italia. Conta **156 filiali** sul territorio nazionale e **1500 persone dedicate ai servizi per il lavoro**. Dal 1998 offre un servizio in continua evoluzione con una visione del lavoro che pone **al centro la persona** attraverso un sistema organico di soluzioni personalizzate dall'alto valore aggiunto: somministrazione a tempo determinato, somministrazione a tempo indeterminato, apprendistato professionalizzante e duale, ricerca e selezione, formazione, *outplacement*, Politiche Attive del Lavoro, consulenza organizzativa.

Per rispondere alle esigenze specifiche delle aziende e valorizzare le professionalità di ogni settore, senza trascurare le attività tradizionalmente rivolte all'intero panorama imprenditoriale, Umana si è strutturata in diverse Aree Specialistiche: ICT - *Information & Communication Technology*; Servizi alla Persona; Energie Rinnovabili; Turismo e Ristorazione; Area Orientamento; Collocamento Mirato; Moda e Lusso; GDO - Grande Distribuzione Organizzata; Pubblica Amministrazione; Sanità; Logistica e Trasporti; Agricoltura e Agroalimentare; Area Integrazione Italia ed Estero.

Attraverso la propria **Area Orientamento**, attiva dalla fondazione del Gruppo, Umana collabora in tutta Italia con **oltre 700 tra Istituti Superiori del Secondo Ciclo e Cfp** e con più di **70 Atenei**, intrattenendo rapporti di partnership con **40 ITS** sul territorio nazionale. Nel 2025 ha dato impulso a più di 1000 eventi di Orientamento disseminati in tutta Italia, raggiungendo oltre 10 mila studenti.

Umana crede in un futuro fatto di competenza, responsabilità e sostenibilità. Una sensibilità che l'ha portata ad essere **la prima Agenzia per il Lavoro in Italia, nel 2004**, a dotarsi di un Codice Etico "Essere Umana", iniziando da allora un percorso che riguarda ogni anno nella redazione e pubblicazione del Bilancio di Sostenibilità (<https://www.umana.it/bilancio-sostenibilita/>).

Filiali e offerte di lavoro su www.umana.it



Le scuole

Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Istituti Comprensivi

Scuola Secondaria di I grado

Scuola Secondaria di II grado e Formazione professionale

Sagome in gioco: l'Intelligenza Artificiale come amplificatore della cultura locale IC 1 di Alghero (SS)	22
À la recherche du temps perdu... e ritrovato grazie all'IA ICS Vittorio Veneto 2 "A. Zanzotto" di Vittorio Veneto (TV)	23
Intelligenza Artificiale e sviluppo umano. Un modello educativo trasversale per una scuola che cresce insieme ai suoi studenti Scuola Europa di Milano	24
Mnemos - Il Museo delle Intelligenze Perdute IC di Bracciano (RM)	25
Oltre il codice: il linguaggio del cuore nell'era dell'IA IC Sorrento Capoluogo di Sorrento (NA)	26
(AI)Lands Kingdom IC E. Castelnuovo di Casamassima (BA)	27
Festival Edunova IC S. Agostino di Civitanova Marche (MC)	28
Meravigliosa.Mente: accendiamo le idee! IC G. Venisti - R. Levi Montalcini di Capurso (BA)	29
Piccole mani, grandi idee, infiniti mondi possibili. Progettazione in itinere, STEAM e IA Scuola dell'Infanzia Mons. G. Ciccarelli di S. Giovanni Lupatoto (VR)	30
IAI - Intelligenza Artificiale Inclusiva Istituto Maria Ausiliatrice di Lecco (LC)	31
La serra idroponica intelligente: imparare dalla natura con l'aiuto dell'Intelligenza Artificiale Scuola dell'Infanzia Primavera - IC Aldo Moro di Seriate (BG)	32
Intelligenze in viaggio Scuola Materna di Gandino (BG)	33
Un viaggio dalla fantasia dei miti alla precisione dei dati... Istituto Omnicomprensivo G. Spataro di Gissi (CH)	34
L'apprendimento della letto-scrittura attraverso fiabe ed esperienze sul territorio Istituto San Vincenzo di Erba (CO)	35
La voce del buccero: un ponte tra passato e presente IC Gianni Rodari di Roma (RM)	36
Intelligenza artificiale al Safer Internet Day Rete degli Istituti Comprensivi di Trento (TN) - capofila IC Trento 5	37
IA in classe: tra pensiero critico, creatività e consapevolezza Istituto Omnicomprensivo Della Rovere di Urbania (PU)	38
Stories come to life: adventures with IA IC P. Sottocorno di Milano	39
Le domande, "quelle buone" IC A. Manzoni di Reggio Emilia	40

Science in depth IC Laives (BZ) – Scuola Secondaria di I grado Fabio Filzi	43
Le voci della storia: ritratti parlanti e dialoghi impossibili con l'AI IC Italo Calvino di Jesolo (VE) – Scuola Secondaria Michelangelo	44
STEM TREKKERS: Data Literacy IC 5 di Bologna (BO) – Scuola Secondaria di I grado Testoni Fioravanti	45
I cliché dell'AI IC di Lavis (TN) – Scuola Secondaria I grado A. Stainer	46
Progetto Lazzaro – Sapienza artigianale & Intelligenza Artificiale Scuola La Traccia di Maresso di Missaglia (LC)	47
STEM e Gamification: il MARtA prende vita in VR IC A. Volta di Taranto (TA)	48
GENTILSTELLE: la scienza senza gentilezza non può vedere la luce IC 53 Gigante-Neghelli di Napoli (NA)	49
Io allo specchio: tra realtà e Intelligenza Artificiale Scuole La Nave di Forlì (FC)	50
BEN-AI. Intelligenza Artificiale e Benessere scolastico IC Scanzano-Montalbano di Scanzano Jonico (MT)	51
TEAL e tecnologia immersiva IC di Squinzano (LE)	52
RussoAI: un'esplosione di creatività, etica e consapevolezza Primo IC G. Russo di Giarre (CT)	53
Platone 3.0 A.I. Intelligenza Artificiale e pensiero critico IC G. Marconi-Garzilli di Palermo (PA)	54
Posti fantastici a Catania e dove trovarli IC Cesare Battisti di Catania (CT)	55
AI love you Istituto Madonna della Neve di Adro (BS)	56
Scuola, IA, persona: la sfida IC M. L. King di Caltanissetta (CL)	57
Dòxa vs Alétheia – Educazione civica nell'era dell'Intelligenza Artificiale e della post-verità IC di Valdilana-Pettinengo (BI)	58
AI-utare la Terra e seminare fiducia IC R. Levi-Montalcini – Scuola Secondaria I grado B. Pelacani di Noceto (PR)	59
Cantieri di Studio: un percorso di ricerca-azione per il successo formativo, supportato dall'IA Scuola delle Idee Marino Golinelli di Bologna (BO)	60
Il taccuino dell'investigatore e l'IA Istituto Francesco Ventorino di Catania (CT)	61

Intelligenze in azione: IA, STEAM e <i>peer tutoring</i> per una comunità laboratoriale inclusiva Scuola Secondaria I grado Viale delle Acacie di Napoli (NA)	62
Scrivere nel 2026: <i>human vs robots</i> Istituto Orsoline di Brescia (BS) – Scuola Santa Maria degli Angeli	63
Le intelligenze usate con intelligenza Scuola media Parsifal di Lugano (CH)	64
IA e l'indagine sull'immagine religiosa Fondazione del Sacro Cuore di Cesena (FC)	65
Il nostro <i>prompt</i> infernale: "A l'alta fantasia qui mancò possa"... e all'IA? IC Cialdini di Meda (MB) – Scuola Secondaria di I grado A. Traversi	66

Scuole Secondarie di II grado e Formazione professionale

IA e Algoretica Liceo Scientifico A. Volta di Reggio Calabria (RC)	70
Dall'uso dell'AI alla didattica aumentata: sperimentare l'Intelligenza Artificiale nella formazione professionale Ente formativo Immaginazione e Lavoro di Torino (TO)	71
Modello Europa ISIS Europa di Pomigliano d'Arco (NA)	72
Il mio GEM è più pazzo del tuo! Costruire assistenti-tutor educativi personalizzati con l'IA generativa IIS Enrico Mattei di Recanati (MC)	73
CACTUS: Laboratorio di informazione, <i>media education</i> e pensiero critico IIS Enrico Fermi di Catanzaro (CZ)	74
M(AI)OR HUB – Ecosistema educativo per l'IA consapevole Liceo Maior di Pescara (PE)	75
Tra cerchi e algoritmi: il viaggio di Dante nel presente IISS Paciolo-D'Annunzio di Fidenza (PR)	76
LIFE – Laboratorio di InFormazione Etico-estetica IIS Via Roma 298 di Guidonia (RM)	77
TINEZ – Una chiamata dal Sud del mondo IIS Giustino Fortunato di Rionero in Vulture (PZ)	78
L'errore intelligente. L'Intelligenza Artificiale e la pedagogia dell'errore IS Galilei di Conegliano (TV)	79
AI e consapevolezza digitale IIS E. Fermi di Policoro (MT)	80
MISSIONE FYBORG. Elogio delle intelligenze ibride ITCG Vilfredo Pareto di Pozzuoli (NA)	81
Il liceo Classico integrale: il pensiero critico nell'era dell'IA Liceo Classico G. D'Annunzio di Pescara (PE)	82

H.E.A.R. (<i>Humanities for Ecological Acoustic Resonance</i>) – Impronte Sonore: paesaggi da ascoltare Liceo G. Galilei di Nardò (LE)	83
Il Tappeto Digitale: costruire una comunità di pratica con l'IA ITET L. Einaudi di Bassano del Grappa (VI)	84
Dal laboratorio didattico linguistico-digitale alla produzione dell'e-book "Pensieri sparsi con e senza AI" ITS Aterno-Manthoné di Pescara (PE)	85
Psiche siamo noi: intelligenze a confronto Liceo Sesto Properzio di Assisi (PG)	86
SYNAPSE 4.0 IISS C. E. Gadda di Fornovo di Taro (PR)	87
<i>Presidential speeches: critical analysis and visual communication</i> IIS Fazzini-Mercantini di Grottammare (AP)	88
Ingegneria del dialogo: co-progettazione e validazione di un tutor socratico adattivo per lo studio del Purgatorio dantesco Liceo Scientifico Vito Volterra di Ciampino (RM)	89
<i>Students explore AI</i> ITT M. Buonarrodi di Trento (TN)	90
<i>Exploring the bias of Generative AI</i> ITT Panetti-Pitagora di Bari (BA)	91
<i>Your personal stylist AI – Closy – Vestirsi non è mai stato così smart</i> Liceo Scientifico M. Fanti di Carpi (MO)	92
Barchi: voci dalla pietra La Salle International Campus – Istituti Filippin di Paderno del Grappa (TV)	93
<i>Debate letterario: idee che fanno rumore</i> IIS A. Pacinotti di Scafati (SA)	94
Il doppio volto del mondo. Scenari di guerra, orizzonti di pace IIS A. Lombardi di Airola (BN)	95
Radio Stelling abbraccia l'incertezza e l'IA Liceo Classico J. Stellini di Udine (UD)	96
IA generativa e transdisciplinarietà tra scrittura, arti visive e scienze del movimento Liceo Scientifico Cavour di Roma (RM)	97
80 anni di Costituzione. Negli occhi i fatti, nelle mani i codici Liceo Luzzago di Brescia (BS)	98
OrientAI IIS Majorana-Maitani di Orvieto (TR)	99
GiocAI: giochi realizzati con l'Intelligenza Artificiale Liceo Ginnasio D. Cotugno di L'Aquila (AQ)	100
VenetIA: A.I. e didattica immersiva per un turismo accessibile e sostenibile ITS Academy Turismo Veneto di Jesolo (VE)	101
Dalla scuola al territorio: didattica laboratoriale e progetti artistici Scuola Internazionale di Comics di Padova (PD)	102

Sagome in gioco: l'Intelligenza Artificiale come amplificatore della cultura locale

IC 1 di Alghero (SS)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto si trova in un territorio a forte vocazione turistica e opera in un contesto socio-economico articolato, con attenzione costante alla dispersione scolastica e al benessere educativo. Il territorio custodisce l'algherese, variante del catalano tutelata dalla L.482/1999 e patrimonio da preservare. L'Istituto pone tra le priorità l'inclusione (BES/DSA) e il contrasto alla povertà educativa; si valorizzano la didattica aperta, *outdoor* e STEAM, insieme all'algherese.

Descrizione dell'esperienza didattica

Cosa possiamo fare per salvaguardare la lingua della nostra città? Partendo da questa domanda la classe seconda ha ideato un progetto di *Service Learning* per stimolare l'uso attivo dell'**algherese** fuori da scuola. L'obiettivo è riattivare la trasmissione orale quotidiana coinvolgendo sia gli alunni sia la cittadinanza. I contenuti linguistici sono stati appresi in modo interdisciplinare tramite metodologia CLIL, unendo l'algherese ad arte e immagine, tecnologia (registrazioni audio, animazioni digitali) ed educazione civica, con un *focus* sulla tutela della lingua e sull'uso etico dell'IA. Solo dopo l'apprendimento orale, i contenuti sono diventati **codici QR applicati a sagome** a grandezza naturale del proprio corpo in cartone riciclato. Per tutelare l'identità degli alunni, in un percorso di *AI Literacy* critica, l'IA ha animato le sagome trasformandole in *avatar* basati sui loro disegni. Queste installazioni itineranti hanno



raggiunto gli spazi pubblici, creando un **ponte scuola-territorio**. Il percorso ha unito bambini, docenti, genitori e territorio attraverso metodologie attive: CLIL, *Inquiry-Based*, *Embodied* e *Service Learning*.

Questa sinergia ha generato inclusione, valorizzando anche gli alunni più fragili. L'apporto degli alunni di altra cultura già **bilingui** è stato sorprendente: la loro familiarità con più codici linguistici li ha resi capaci di apprendere l'algherese con naturalezza. Tra le criticità emerse vi sono la supervisione nell'uso dei *device* e la manutenzione delle sagome.

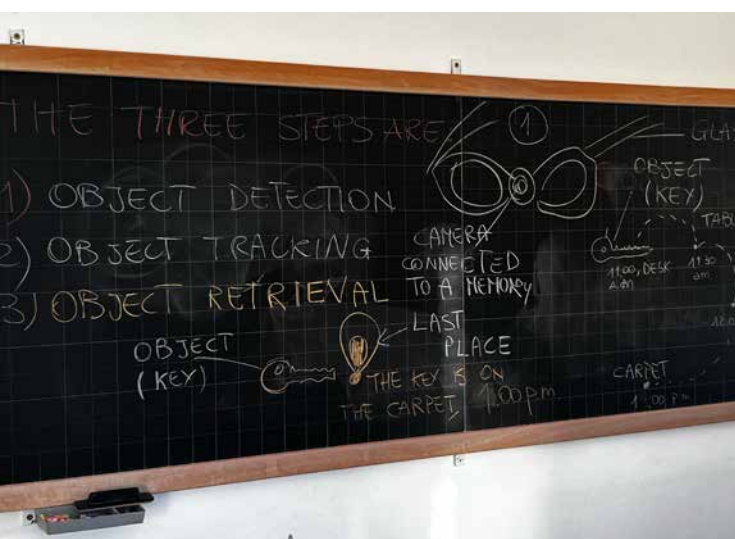
Referente	Maria Nicoletta Bigi, Docente e Funzione strumentale per l'inclusione e <i>Ambassador Scientix</i>
Indirizzo scuola	Via XX Settembre, 231 - 07041 Alghero (SS)
Contatti scuola	079 981003 - ssici84400p@istruzione.it - www.istitutocomprensivo1alghero.edu.it

À la recherche du temps perdu... e ritrovato grazie all'IA

ICS Vittorio Veneto 2 "A. Zanzotto" di Vittorio Veneto (TV)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto promuove una didattica inclusiva e orientata all'innovazione, valorizzando metodologie attive, competenze digitali e interdisciplinarietà. I bisogni formativi riguardano lo sviluppo del pensiero critico, della cittadinanza digitale, delle competenze STEM e della capacità di affrontare problemi complessi attraverso esperienze autentiche e collaborative.



Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto "À la recherche du temps perdu... e ritrovato grazie all'AI" ha coinvolto una classe quinta della Primaria in un percorso che ha unito letteratura, neuroscienze, tecnologia, educazione civica e IA, con la collaborazione di un'ingegnera biomedica e di un'assistente sociale.

Ci siamo chiesti: può un bambino progettare una tecnologia che migliori la vita di una persona fragile?

Dopo la lettura dell'episodio della Madeleine di Proust e l'approfondimento del funzionamento della **memoria** e della malattia di **Alzheimer**, gli alunni hanno affrontato il tema dell'AI attraverso attività *unplugged*, simulando algoritmi di classificazione, *object detection*, *tracing* e *retrieval*.

Poi hanno costruito *dataset* di immagini di ambienti domestici, addestrato un modello di *Machine Learning* e sviluppato in Scratch 3.0 un prototipo di **assistente digitale capace di riconoscere gli ambienti** della casa e fornire indicazioni vocali per supportare persone con disorientamento cognitivo.

Il percorso si è sviluppato secondo metodologie *Inquiry Based Learning*, *Project Based Learning* e *Service Learning*, trasformando gli alunni in progettisti e ricercatori. Ogni scelta è stata guidata da riflessioni etiche sull'uso responsabile della tecnologia e sull'inclusione.

I risultati hanno evidenziato un significativo sviluppo delle competenze STEM, del pensiero computazionale, della capacità di lavorare in gruppo e dell'empatia verso le persone fragili. Gli studenti hanno compreso che l'IA non è solo uno strumento tecnologico, ma può diventare una risorsa al servizio della comunità.



Referente	Conny Fornelli, Insegnante Scuola Primaria presso il plesso "A. Parravicini"
Indirizzo scuola	Viale Vittorio Emanuele II, 3 – Vittorio Veneto (TV)
Contatti scuola	Tel: 0438 554722 - tvic854004@istruzione.it

Intelligenza Artificiale e sviluppo umano.

Un modello educativo trasversale per una scuola che cresce insieme ai suoi studenti

Scuola Europa di Milano (MI)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Scuola Europa è un istituto paritario onnicomprensivo e prima scuola Cambridge 3-19 che accompagna bambini dall'Infanzia ai licei. È una scuola che sta al passo con i tempi, portando innovazione nella didattica e nella comunità educante. Il bisogno formativo nasce dalla volontà di integrare l'IA in modo etico, verticale e consapevole, a servizio di pensiero critico, creatività, inclusione e sviluppo umano.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto nasce dalla Commissione IA di Scuola Europa come percorso verticale rivolto all'intera comunità educante: studenti, docenti, equipe pedagogica, amministrazione, personale, famiglie e *governance*. L'obiettivo è **trasformare l'IA in una leva educativa** per sviluppare pensiero critico, creatività, cittadinanza digitale, inclusione e responsabilità.

La prima fase ha previsto una cornice comune: Manuale operativo e Regolamento d'Istituto, formazione docenti in moduli comuni e specifici, incontri per le famiglie e criteri di uso proporzionati all'età.



All'Infanzia, con **"Emozioniamoci"**, l'IA è stata usata solo dai docenti per creare immagini e *flashcard* di Fiammetta, mediatore narrativo per riconoscere, nominare e regolare le emozioni. Alla Primaria, con **"Melodia della classe"**, gli alunni hanno progettato uno Stato di classe, scritto un inno e usato l'IA per trasformarlo in canzone, sperimentando cooperazione, identità e creatività aumentata. Alla Secondaria di I grado, **"Navigatori critici"** ha introdotto ricerca, *prompt engineering* e *fact-checking*, aiutando gli studenti a verificare fonti, riconoscere errori e usare l'IA come palestra cognitiva. Al liceo, **"Costruttori di futuro"** ha approfondito etica, *bias* algoritmici, analisi dati, *debate* e orientamento alle professioni emergenti. Sono state attivate anche esperienze di *peer education* verticale.

I risultati riguardano partecipazione, ampliamento del linguaggio emotivo, collaborazione tra pari, consapevolezza digitale, capacità di validare gli *output* e inclusione. Le criticità principali sono state formare progressivamente il personale, garantire sicurezza e gradualità d'uso, evitare scorciatoie cognitive e mantenere l'IA mediata da una chiara regia pedagogica.

Referente	Marta Rini, Coordinatore Progettazione Didattica, Innovazione e Continuità Verticale
Indirizzo scuola	Viale Majno, 39 – 20122 Milano (MI)
Contatti scuola	Tel. 02 76007804 – reception@scuolaeuropa.it – www.scuolaeuropa.it

Mnemos – Il Museo delle Intelligenze Perdute

IC di Bracciano (RM)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto accoglie una popolazione scolastica eterogenea e promuove percorsi orientati all'inclusione, all'innovazione, al potenziamento delle lingue straniere e allo sviluppo delle competenze digitali.

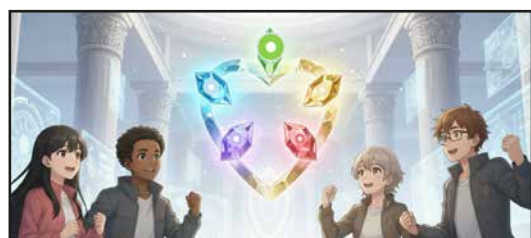
In questo contesto emerge la necessità di accompagnare gli studenti verso un uso consapevole, critico e responsabile delle tecnologie. A tal fine, l'Istituto realizza percorsi finalizzati a sviluppare il pensiero critico, la cittadinanza digitale, le competenze collaborative e la capacità di analizzare e valutare con consapevolezza informazioni, contenuti digitali e tecnologie, con particolare attenzione all'IA.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il "Museo delle Intelligenze Perdute" è un'**escape room digitale** realizzata tramite Genially e Prezi. Rivolta agli studenti dell'ultimo anno della Primaria e del primo della Secondaria di I grado, il progetto punta a sviluppare **competenze di cittadinanza digitale** e a promuovere una comprensione critica, consapevole ed etica dell'IA.

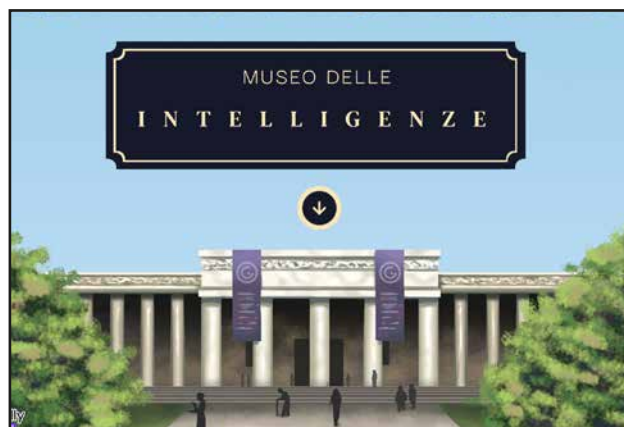
Organizzati in piccoli gruppi cooperativi con ruoli ben definiti (*decoder*, investigatore digitale e custode dei dati) gli alunni vestono i panni di "**Custodi dell'Intelligenza**". La loro missione, guidata da una narrazione avvincente, consiste nel recuperare i frammenti del Codice Centrale dell'IA, sottratti dal misterioso *hacker* ZERO e nascosti in cinque stanze tematiche del museo. In questi ambienti, dedicati alla conoscenza di temi fondanti (algoritmi, *fake news*, emozioni artificiali e la responsabilità tecnologica), gli studenti affrontano quiz ed enigmi che stimolano il pensiero critico. L'inclusività è garantita da un sistema di apprendimento adattivo che fornisce indizi e supporti personalizzati in caso di difficoltà, assicurando il successo formativo di tutti.

Il percorso prevede una **valutazione rigorosa** divisa in tre momenti: un pre-test conoscitivo, un post-test per misurare i progressi e un modulo di autovalutazione per riflettere sulle competenze acquisite. L'applicazione pratica del progetto ha mostrato un forte coinvolgimento degli studenti. Per superare un'iniziale tendenza dei ragazzi a scorrere troppo rapidamente le informazioni presentate sulle slide di



supporto, sono stati inseriti indizi e *password* nascosti proprio all'interno della presentazione, incentivando così un'osservazione più attenta dei contenuti e una fruizione più consapevole delle slide.

La sinergia tra *serious game*, narrazione e didattica adattiva rende Mnemos un modello altamente inclusivo, efficace e facilmente replicabile in altri contesti scolastici.



Referente	Sonia D'Agostino, Docente
Indirizzo scuola	Via Principe di Napoli, 51 - Bracciano (RM)
Contatti scuola	Tel: 06 9986333 - rmic8gj002@istruzione.it - www.icdibracciano.edu.it

Oltre il codice: il linguaggio del cuore nell'era dell'IA

ICS Sorrento Capoluogo di Sorrento (NA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto opera in un contesto vivace e aperto all'internazionalizzazione, ma radicato nella comunità locale. La Scuola si pone come laboratorio metodologico che traduce i cambiamenti sociali in opportunità educative.

In tema di intelligenza emotiva, emerge l'urgenza di tre interventi: allenare l'autoregolazione contro l'impulsività, colmare l'analfabetismo nell'*affect labeling* e trasformare la passività digitale in cittadinanza attiva.

Descrizione dell'esperienza didattica

Cosa accade quando la razionalità dell'algoritmo incontra la sensibilità del cuore? "Oltre il codice" nasce per rispondere a questa sfida, intrecciando l'IA con le molteplici forme dell'intelligenza umana. Rivolto ad alunni dell'Infanzia, docenti e famiglie, il percorso ha trasformato l'IA da freddo strumento a **"cucciolo digitale" (EMO)**: una "sonda cognitiva" sensibile, capace di decodificare e mappare l'interiorità dei bambini. Il percorso ha preso vita nell'*atelier* creativo, dove i piccoli "Costruttori di empatia" hanno applicato l'approccio STEAM per dare a EMO un corpo tangibile in circuiti e cartone, decidendo insieme la dimora del suo cuore. La tecnologia si è poi rivelata uno specchio dell'anima: grazie al *mirroring* digitale su *tablet*, i bambini hanno visto i propri stati d'animo prendere forma visiva, apprendendo come verbalizzarli con precisione (*affect labeling*). Questa presa di coscienza ha aperto le porte alla **"poetica dei prompt"**: dialogando con l'IA generativa, i bambini hanno visto concretizzarsi in immagini le proprie emozioni. Infine, il *coding* è divenuto racconto per guidare EMO sulle scacchiere emotive, traducendo le istruzioni di programmazione in gesti di cura quotidiana in una vera e propria "Cittadinanza del Cuore".



Le criticità legate alla frizione tra l'impulsività infantile e i tempi di attesa della macchina sono diventate opportunità educative: EMO è stato vissuto come "mediatore d'attesa" e l'errore del codice è stato affrontato col rito del "ricalibro" e con la "casella della gentilezza", in cui correggere un *bug* ha significato imparare a regolare un'azione irriflessiva. Attraverso le metodologie di *Cooperative Learning* e *Peer Tutoring*, i bambini di 5 anni hanno guidato i piccoli di 4 come mentori emotivi e digitali.

I risultati, testimoniati in un *e-book* sulle emozioni e nel "Manifesto della Gentilezza Digitale", evidenziano una crescita nell'autoregolazione e nell'empatia. L'efficacia del percorso è supportata da un **sistema di verifica multidimensionale**: i diari di bordo per registrare le "evidenze di empatia", rubriche di valutazione delle competenze chiave emotive e sociali e un questionario per le famiglie, confermando come l'alleanza educativa tra intelligenze e IA possa creare un ponte reale tra *bit* e cuore.

Referente	Anna Carla Durazzo, Insegnante e Pedagogista
Indirizzo scuola	Via Vittorio Veneto, 16 - 80067 Sorrento (NA)
Contatti scuola	Tel: 081 8072660 - naic8f600g@istruzione.it - icsorrento.edu.it



(AI)Lands Kingdom

IC E. Castelnuovo di Casamassima (BA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto, articolato in 7 plessi dall'Infanzia alla Secondaria, promuove un'innovazione metodologica per rispondere ai nuovi bisogni educativi. In linea con le indicazioni ministeriali, introduce l'AI nella didattica come strumento inclusivo e per educare a un uso critico e consapevole. Integrata con lo sviluppo delle Competenze Non Cognitive (NCS), si inserisce in un curriculum verticale orientato alla cittadinanza digitale e alle competenze per la vita.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza trasforma l'enigma dei Sette Ponti di Königsberg in una **sfida tra matematica e cittadinanza digitale**, utilizzando l'AI come strumento per costruire materiali didattici in ottica UDL e promuovere Competenze Non Cognitive come creatività, comunicazione e pensiero critico. Basata su un approccio STEM, sviluppa competenze interdisciplinari attraverso una sfida narrativa: **ricostruire in 3D un racconto sulla teoria dei grafi**. Il progetto si ispira all'albo "Il regno di Regiomonte" (Il Giardino di Archimede) e propone una serie sfide: recuperare i pezzi della corona, attraversando una sola volta i ponti che le collegano. Parti del racconto sono state semplificate con *storybook* multimodali generati con GeminiAI e un video creato con NotebookLM. Nello scenario, ricostruito in un ambiente 3D sulla piattaforma Delightex, il *chatbot* riprogettato con AIBuddy dall'insegnante, ha guidato i bambini nelle sfide realizzate sia con materiale povero che nello stesso ambiente digitale. Sotto la stretta guida del docente, hanno sperimentato l'uso dell'AI Buddy e AISkills. La sfida pedagogica è stata la scrittura del *prompt* e la scoperta del "dietro le quinte" dell'AI: hanno compreso che la qualità dell'*output* dipende dal rigore del pensiero logico. La parte conclusiva ha messo in relazione topologia e geometria attraverso un'*app* realizzata con GeminiAI.



L'incontro con **Eulero**, tramite un video *cartoon* creato con VidsAI, ha mostrato come la matematica modella la realtà, proponendo l'ultima sfida sulla cittadinanza digitale. All'analisi del "Manifesto della comunicazione non ostile", anche nella versione per l'AI, è seguita la simulazione di reti *social* con fili di lana, trasformando i grafi in "ponti di parole" per un uso consapevole dell'AI. Il titolo richiama il gioco tra la pronuncia inglese di "I" e l'acronimo AI: l'Io resta al centro, protagonista di un apprendimento personalizzato che valorizza le molteplici intelligenze e usa l'AI come ponte per sviluppare competenze.

Referente	Daniela Troia, Animatore Digitale
Indirizzo scuola	Via Pende, 2 – Casamassima (BA)
Contatti scuola	Tel: 080 4530028 – baic8ak002@istruzione.it – iccasamassima.edu.it

Festival Edunova

IC S. Agostino di Civitanova Marche (MC)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto intende progettare un'offerta formativa adeguata ai bisogni dei nativi digitali, per rispondere a necessità plurime e nuove che attraversano sia la sfera cognitiva che quella emotivo-relazionale. Vogliamo connettere analogico e digitale in percorsi di umanesimo tecnologico che avvicinano generazioni e culture. Partecipazione, connessione e visione sono i tratti evolutivi di un ambiente di apprendimento allargato in cui consolidare il sapere disciplinare e sviluppare il pensiero in codici inediti.



Descrizione dell'esperienza didattica

Il Festival dell'Educazione Edunova giunto nel 2026 alla seconda edizione, rappresenta il cuore pulsante della visione strategica dell'Istituto S. Agostino, un laboratorio d'eccellenza dove il **sapere umanistico** e le **nuove frontiere tecnologiche** si fondono per dare forma a una didattica innovativa. L'importanza della manifestazione risiede nella sua capacità di affrontare con rigore scientifico e profondità etica temi complessi come l'IA, il pensiero critico e la gestione consapevole del digitale, rendendoli accessibili a tutti. Il Festival non è soltanto un contenitore di eventi, ma un vero e proprio **manifesto pedagogico** che vede nella tecnologia uno strumento di espansione dell'umano. La sua portata innovativa è garantita da un'eccezionale rete di collaborazioni istituzionali e scientifiche (Università delle Marche, CNR-IBF, Fondazione Marche Cultura, Film Marche Commission, We Debate, Debate Italia, SKOPIA, INDIRE, Centro

Nazionale Studi Leopardiani ecc.), trasformando la scuola in un **hub** dinamico aperto al territorio. Attraverso percorsi diversificati che vanno dalla robotica educativa alla filosofia per bambini, dalla produzione di cortometraggi e *media education*, alle mostre, dai percorsi di scrittura fino ai laboratori di futuro, Edunova riesce a **coniugare umanesimo e nuove tecnologie** proiettandosi verso le sfide globali del presente-futuro. Il valore aggiunto dell'iniziativa risiede proprio nella sua **natura inclusiva e trasversale**: docenti, genitori e alunni di ogni ordine vengono coinvolti in un processo di co-progettazione che rafforza il senso di appartenenza alla comunità educante. La scuola si conferma come l'architetto del domani, capace di formare cittadini consapevoli, resilienti e dotati di quegli strumenti intellettuali necessari per interpretare criticamente il nostro tempo.



Referente	Gloria Gradassi, Dirigente Scolastica
Indirizzo scuola	Via del Piceno, 16/18 - Civitanova Marche (MC)
Contatti scuola	Tel: 0733 890168 - mcic83000p@istruzione.it - www.edunovafestival.it

Meravigliosa.Mente: accendiamo le idee!

IC G. Venisti – R. Levi Montalcini di Capurso (BA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto vanta una popolazione studentesca diversificata che favorisce l'arricchimento culturale e il confronto. La fusione tra i diversi plessi ha ampliato l'offerta formativa, rispondendo meglio ai bisogni di tutti gli alunni, inclusi stranieri e BES. Il territorio, ricco di associazioni culturali, sportive e sociali, offre partnership significative per progetti curricolari, extracurricolari e di cittadinanza attiva.



Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza multidisciplinare "Meravigliosa.Mente: accendiamo le idee" **unisce le radici culturali delle luminarie pugliesi alla tecnologia moderna**, usando l'IA come "ponte narrativo" tra scienza, arte e musica.

Il percorso inizia con l'intervista, tramite *software di chatbotting*, a due personaggi virtuali: **Domenico Modugno** e **Thomas Edison**. Le informazioni raccolte sono diventate il copione per la fase successiva. Attraverso strumenti di AI generativa e animazione facciale, gli alunni hanno creato *avatar* parlanti: Modugno guida alla scoperta della bellezza, mentre Edison spiega i segreti della corrente elettrica.

L'anima letteraria e musicale si è ispirata a **Gianni Rodari**. Partendo dalla filastrocca "Teste fiorite", i bambini hanno creato un testo originale intitolato "Teste lucenti". Il brano è stato poi cantato ed eseguito da un *ensemble* musicale composto da un coro e dallo strumentario Orff.

Il culmine del lavoro ha unito arte manuale e tecnologia. I disegni delle luminarie realizzati a mano dai bambini sono stati processati con algoritmi di *AI motion*, trasformando gli schizzi in splendide coreografie di luci e colori. Queste animazioni sono diventate la scenografia dinamica di un video finale e di una mostra itinerante e interattiva, in cui i visitatori potevano veder prendere vita i disegni scansionando appositi *QR code*. Nel prodotto multimediale conclusivo, la filastrocca cantata si fonde con i disegni in movimento, coronando un progetto unitario che celebra la meraviglia in un'ottica interdisciplinare.



Referenti	Roberta Lopriore, Docente esperta in didattica musicale Stefania Marvulli, Docente esperta in didattica digitale
Indirizzo scuola	Via Magliano, S.N. – 70010 Capurso (BA)
Contatti scuola	Tel. 080 4552013 – baic8al00t@istruzione.it – www.icsaviomontalcini.edu.it

Piccole mani, grandi idee, infiniti mondi possibili. Progettazione *in itinere*, STEAM e IA

Scuola dell'Infanzia Mons. G. Ciccarelli di S. Giovanni Lupatoto (VR)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La scuola fonda la propria identità sulla centralità del bambino e sulla ricerca educativa collegiale in continuità con la rete territoriale. Il progetto ha promosso un'alfabetizzazione digitale critica e consapevole e il potenziamento delle NCS, integrando l'IA come strumento di rielaborazione del pensiero, documentazione e valorizzazione delle specificità di ciascuno.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza si è sviluppata attraverso la progettazione *in itinere*, guidata da osservazione e ascolto attivo degli interessi e delle domande dei bambini. Il percorso ha integrato l'**approccio STEAM e l'IA come amplificatore dei loro linguaggi**. A partire da *circle time*, *brainstorming* ed esperienze condivise, le insegnanti hanno raccolto verbalizzazioni e ipotesi, trasformandole, con il contributo dei bambini, in **composizioni musicali, libri illustrati e storie**. Parole ed emozioni sono diventati ritmi e melodie, immagini e narrazioni: i bambini hanno ideato personaggi, trame e ambientazioni, vedendo prendere forma le proprie idee.

Il progetto si è sviluppato in coerenza con le Indicazioni Nazionali 2025, mostrando come l'IA possa sostenere i processi educativi all'interno di una visione centrata sulla persona, sulla relazione educativa e sulla mediazione dell'insegnante. La co-costruzione delle storie ha favorito empatia e cooperazione; il *problem solving* ha stimolato resilienza e pensiero critico; l'autoconsapevolezza e l'autostima sono cresciute grazie al riconoscimento del contributo di ciascuno. I risultati evidenziano il potenziamento delle NCS e delle competenze comunicative e narrative. Il progetto ha consolidato le competenze di

ricerca-azione del *team* docente, valorizzando il ruolo dell'insegnante come mediatore e facilitatore. La valutazione integra due sguardi complementari: l'**autovalutazione** dei bambini, che con le *emoji* hanno indicato il livello di gradimento, e la **valutazione delle insegnanti** che tramite griglie hanno monitorato NCS e processi cognitivi.

L'esperienza è **replicabile** in qualsiasi contesto scolastico: richiede un'intenzionalità pedagogica che mantenga la tecnologia al servizio della relazione educativa, dei tempi della scoperta e della voce dei bambini.

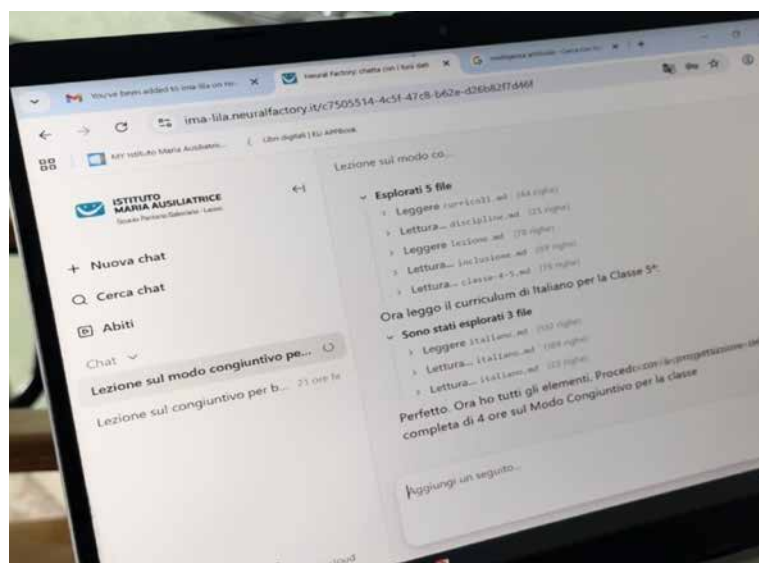


Referente	Serena Martini, Coordinatrice pedagogico didattica
Indirizzo scuola	Vicolo Asilo, 26 - San Giovanni Lupatoto (VR)
Contatti scuola	Tel. 045545706 - coordinatrice@infanziaciccarelli.it - www.infanziaciccarelli.it

IAI – Intelligenza Artificiale Inclusiva Istituto Maria Ausiliatrice di Lecco (LC)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La Scuola Maria Ausiliatrice, istituto salesiano CIOFS, educa bambine e bambini secondo il Sistema Preventivo di Don Bosco, fondato su Ragione, Religione e Amorevolezza. Con metodologie attive, attenzione alla persona e collaborazione con le famiglie, promuove un ambiente inclusivo che accompagna ogni alunno nella crescita, formando “buoni cristiani e onesti cittadini”.



Descrizione dell'esperienza didattica

L'Intelligenza Artificiale rappresenta un'opportunità anche nel mondo della scuola. È così che è nata **LILA**, una piattaforma progettata, attraverso un lavoro di co-progettazione con Giorgio Missaglia di *Easynet*, per **affiancare i docenti** nella preparazione delle lezioni, nella creazione di verifiche e nella realizzazione di materiali di approfondimento. Non si limita a generare contenuti, ma aiuta a **costruire percorsi didattici realmente personalizzati**, partendo dalle caratteristiche della classe. Uno degli aspetti più innovativi è la possibilità di adattare i materiali anche al singolo studente.

Oggi le classi sono sempre più eterogenee: accanto ad alunni con disturbi specifici dell'apprendimento troviamo bambini con bisogni educativi diversi e altri con capacità particolarmente sviluppate. LILA consente all'insegnante di **predisporre attività calibrate sui diversi livelli di apprendimento**, favorendo una didattica più inclusiva e attenta alle esigenze di ciascuno. La piattaforma è stata sviluppata partendo da solide competenze didattiche. Al suo interno sono state integrate le progettazioni del nostro Istituto e le nuove Indicazioni Nazionali in vigore da settembre 2026. È quindi uno strumento innovativo pienamente coerente con il percorso educativo e con gli obiettivi della scuola.

Un altro elemento fondamentale è l'**affidabilità delle risposte**; sono stati introdotti specifici sistemi di controllo, i cosiddetti *guard rails*, che guidano l'IA nella produzione dei contenuti, limitandola agli argomenti pertinenti alla Primaria e riducendo il rischio delle cosiddette allucinazioni.

LILA non vuole sostituire il ruolo dell'insegnante, bensì valorizzarne la professionalità, semplificando alcune attività e lasciando più tempo a ciò che nella scuola conta davvero: la relazione educativa, l'attenzione agli alunni e la qualità dell'insegnamento.

Referenti	Barbara Cattaneo, Insegnante della Scuola Primaria Antonella Miglioli, Insegnante della Scuola Primaria
Indirizzo scuola	Via Caldane, 18 - Lecco (LC)
Contatti scuola	Tel. 0341 257611 - segreteria@imalecco.it - www.imalecco.itc

La serra idroponica intelligente: imparare dalla natura con l'aiuto dell'Intelligenza Artificiale

Scuola dell'Infanzia Primavera – IC Aldo Moro di Seriate (BG)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La Scuola dell'Infanzia Primavera è composta da sei sezioni e promuove una didattica laboratoriale, inclusiva e orientata all'innovazione. I bisogni formativi dei bambini richiedono esperienze autentiche che sviluppino curiosità, pensiero scientifico e rispetto per l'ambiente. Il progetto nasce per avvicinare tutti alle STEM, affinché la scuola diventi davvero "di tutti e di ciascuno", nessuno escluso.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto nasce da un'esperienza concreta di **coltivazione idroponica**. La serra è monitorata da una scheda collegata a sensori di temperatura e umidità che trasmettono i valori a una semplice interfaccia grafica. Un algoritmo di analisi dei dati li traduce in messaggi comprensibili anche ai più piccoli. Le piante esprimono così il proprio stato con immagini ed *emoji*, ad esempio: "Ho troppo caldo!", "Ho sete", oppure "Sto Bene". I dati possono essere inviati a una pagina *web*, creata per coinvolgere i bambini anche a casa insieme ai propri genitori. In questo modo i **dati complessi diventano facilmente leggibili** e favoriscono la riflessione e la ricerca di possibili soluzioni.



In futuro si prevede di integrare forme più avanzate di IA, ad esempio la sintesi vocale dei messaggi delle piante per garantire l'accessibilità anche ai bambini ipovedenti, o assistenti conversazionali capaci di rispondere alle domande dei più piccoli. Il sistema non sostituisce l'osservazione dei bambini, ma **li accompagna alla scoperta del mondo**, mostrando loro come anche un piccolo algoritmo possa "leggere" e interpretare la realtà.

Fra le maggiori criticità sono emerse difficoltà tecniche legate alla connettività e alla sicurezza dell'*hardware*. Dal punto di vista pedagogico, la sfida più grande è stata mantenere il giusto equilibrio tra l'interfaccia digitale e l'esperienza concreta in serra: le docenti hanno gestito tale criticità utilizzando lo schermo non come intrattenimento passivo, ma come catalizzatore d'azione che rimanda costantemente il bambino alla realtà e alla cura delle piante.

Referenti	Simonetta Bonzi, Docente – Barbara Grassi, Docente – prof. Roberto Paoletta
Indirizzo scuola	Corso Roma, 35 – 24068 Seriate (BG)
Contatti scuola	Tel. 035 295297 – bgic876002@istruzione.it – aldomoroseriate.altervista.org

Intelligenze in viaggio

Scuola Materna di Gandino (BG)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La Scuola dell'Infanzia accompagna la crescita dei bambini (2-6 anni) attraverso un percorso bilingue ricco di laboratori attivi (Montessori, Munari, Lazzaroni, Malaguzzi, Kodály-Orff-Delcroze). L'inclusione è un abbraccio senza barriere grazie alla CAA, vissuta tra le aule, un orto e grandi giardini da esplorare.



Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto ha coinvolto non solo i bambini e il Collegio Docenti, ma anche le famiglie, la comunità locale e numerosi ospiti internazionali (Nuova Zelanda, Cina, India, Perù, ecc.).

Partendo dall'*outdoor education* e dall'esplorazione del "Chicco Spinato" (simbolo locale di Gandino), le docenti hanno raccolto gli spunti dei bambini. Con il supporto dell'IA come "assistente di volo", hanno co-progettato U.D.A. su misura, lettere di "Chicco", filastrocche temporali in rima e itinerari didattici.

I bambini hanno "**viaggiato**" alla scoperta dei continenti. L'IA ha aiutato a superare barriere linguistiche e orarie con gli ospiti tramite supporti interattivi, e ricercare elementi culturali autentici (danze, architetture, tradizioni).

La suggestione digitale si è tradotta in **laboratori pratici**. I bambini hanno ricostruito monumenti (palazzi americani e mulini a vento spagnoli) e l'IA ha supportato la semplificazione di ricette internazionali (*mochi, cookies, gallette*), trasformando il cibo in un mediatore della diversità.

Risultati attesi:

- **Stupore:** La tecnologia ha potenziato la curiosità.
- **Sinergia tecnologia-accoglienza:** Docenti e bambini hanno vissuto un entusiasmo diffuso, imparando a usare lo schermo per "conoscere" e il cuore per "accogliere".
- **Consapevolezza reale/digitale:** I bambini hanno imparato a distinguere il "sogno" virtuale dalla concretezza del fare.
- **Inclusione multisensoriale:** Grazie all'IA che ha adattato le ricette, i bambini hanno partecipato attivamente, "mangiando, annusando e condividendo" la diversità.
- **Ponti oltre le barriere:** Superati i limiti dei fusi orari, nei bambini è nato il desiderio e il coraggio di viaggiare e stringere nuove mani.



Referente	Mariaelena Carrara, Coordinatrice pedagogico didattica
Indirizzo scuola	Via Cavalieri di Vittorio Veneto, 6 - 24024 Gandino (BG)
Contatti scuola	Tel. 035 745041 - info@maternagandino.it - www.maternagandino.it

Un viaggio dalla fantasia dei miti alla precisione dei dati...

Istituto Omnicomprensivo G. Spataro di Gissi (CH)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto comprende 18 plessi di ogni ordine di istruzione distribuiti in 8 Comuni. Nelle aree interne, la scuola funge da essenziale presidio culturale e sociale contro l'isolamento e il disagio socio-economico. Aderendo alla rete MOF, promuove innovazione didattica e metodologica. Attraverso sinergie strategiche locali e internazionali, l'Istituto lavora per elevare la qualità dell'offerta formativa; tutela e valorizza il modello delle "piccole scuole" come risorse vitali per il territorio.

Descrizione dell'esperienza didattica

Nella pluriclasse della Scuola Primaria di Liscia, dieci piccoli ricercatori di 2^a e 4^a hanno dato vita a un percorso interdisciplinare unico che ha **unito il fascino della narrativa tradizionale con le potenzialità dell'IA** per spiegare, in modo originale, **perché il mare sia salato**.

Il viaggio è iniziato *"offline"*, con l'analisi di testi classici della narrativa popolare: il "Macinino magico" e il "Mago Mbarè". Lavorando in gruppi, i bambini hanno analizzato i testi, arricchiti da disegni e riflessioni personali che hanno collegato il mondo fantastico alla loro quotidianità. Poi gli alunni hanno coinvolto l'IA, utilizzandola come un'assistente virtuale per esplorare la realtà scientifica dietro il mito. Attraverso un uso critico della tecnologia, hanno scoperto il **"viaggio del sale"** dalle montagne agli oceani, trasformando le risposte dell'IA in documenti di studio collettivi.



Performance canora

Grazie alla scrittura collaborativa, i bambini hanno imparato a formulare *prompt* creativi, sfidando l'IA a comporre fiabe basate su personaggi e ambientazioni da loro scelti. Questo ha permesso loro di vedere la **tecnologia come un "potenziatore"** della loro immaginazione. Il progetto si è concluso con una *performance* canora dedicata agli abissi che ha trasformato le conoscenze acquisite in emozione collettiva, celebrando il successo di un'esperienza capace di abbattere il divario digitale e sostenere le fragilità attraverso il *Peer Tutoring*. Coniugando tecnologia e metodologie tradizionali, gli alunni hanno sviluppato una cittadinanza digitale attiva, hanno imparato a distinguere il rigore scientifico dalla narrazione mitica diventando protagonisti consapevoli.

Referente	Mirella Moretta, Insegnante
Indirizzo scuola	Sede: Via Provinciale - 66052 Gissi (CH); Plesso: Via Calvario, 10 - 66050 Liscia (CH)
Contatti scuola	Tel. 0873 93406 - chtd07000b@istruzione.it - www.omnicomprensivospataro.it

L'apprendimento della letto-scrittura attraverso fiabe ed esperienze sul territorio

Istituto San Vincenzo di Erba (CO)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto si ispira al carisma delle Suore della Carità di Santa Giovanna Antida Thouret, presenti a Erba dal 1890. Dal 1985 la Cooperativa San Vincenzo ne prosegue l'opera educativa, in continuità con questa tradizione. L'azione formativa pone al centro la crescita integrale della persona, nella convinzione che educare i giovani significhi costruire una società migliore.

Descrizione dell'esperienza didattica

Ai bambini della classe prima della Scuola Primaria San Vincenzo di Erba vengono proposte alcune **favole**, ciascuna dedicata a un animale il cui nome inizia con una diversa lettera dell'alfabeto. Le storie sono **ambientate nei paesi del territorio** circostante la scuola, così da valorizzare il contesto locale e renderlo familiare e significativo per gli alunni. I racconti affrontano temi diversi, di carattere sociale, sportivo ed educativo, offrendo numerosi spunti di riflessione e dialogo.

Le vicende si svolgono, inoltre, in **ambienti naturali e climatici tipici della zona**, permettendo ai bambini di conoscere e riconoscere le caratteristiche del territorio in cui vivono, in coerenza con le nuove Indicazioni Nazionali e con una didattica attenta all'esperienza concreta.

A partire da ogni storia vengono proposte **attività linguistiche mirate**, come la scomposizione delle parole, il riconoscimento di lettere e sillabe e la costruzione di nuove parole. In questo modo l'apprendimento della letto-scrittura diventa un percorso dinamico, coinvolgente e personalizzato, capace di valorizzare i tempi e le modalità di apprendimento di ciascun bambino.



Referente	Francesca Iennaco, Insegnante
Indirizzo scuola	Via Giuseppe Garibaldi, 54 - 22036 Erba (CO)
Contatti scuola	Tel. 031 654742 - co1e005003@scuolasanvincenzo.edu.it - scuolasanvincenzo.edu.it

La voce del bucchero: un ponte tra passato e presente

IC Gianni Rodari di Roma (RM)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'IC Rodari opera in un contesto sociale eterogeneo caratterizzato da bisogni di inclusione, contrasto alla povertà educativa e valorizzazione del territorio. La scuola promuove percorsi innovativi per sviluppare competenze STEM, digitali, linguistiche, artistiche e di cittadinanza, favorendo il successo formativo, l'internazionalizzazione e la partecipazione attiva di tutti gli studenti.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto "Bucchero Next - Il Bucchero racconta" nasce nell'ambito del concorso promosso dalla Regione Lazio in collaborazione con USR Lazio con l'obiettivo di **valorizzare il patrimonio culturale etrusco** attraverso i linguaggi dell'arte e dell'innovazione. Gli alunni della classe IV A della Primaria hanno osservato e analizzato forme, decorazioni e caratteristiche del **bucchero**, l'antica ceramica etrusca dal caratteristico colore nero, riproducendone i fregi e gli elementi stilistici. Poi lo hanno reinterpretato in chiave contemporanea, mantenendone la struttura originaria e trasformandone le decorazioni in simboli, segni ed elementi legati alla propria esperienza. Il percorso si è concluso con la realizzazione di un **video storytelling** ideato e costruito dagli alunni, nel quale i disegni prendono vita attraverso animazioni supportate dall'IA. Il bucchero diventa così un narratore capace di attraversare il tempo e dialogare con il presente,



trasformandosi da reperto archeologico a strumento di espressione e di racconto.

L'uso dell'IA non ha sostituito la creatività degli studenti, ma ne ha amplificato le possibilità espressive, consentendo di animare le produzioni artistiche e di sviluppare competenze digitali, narrative e collaborative in modo inclusivo e consapevole.

L'esperienza ha dimostrato come il patrimonio culturale possa essere reinterpretato dalle nuove generazioni attraverso linguaggi contemporanei, creando un ponte tra memoria storica e innovazione.



Referente	Neri Silvia, Docente
Indirizzo scuola	Via Niobe, 52 - 00118 Roma (RM)
Contatti scuola	Tel. 06 79810110 - rmic833007@istruzione.it - www.icgiannirodari.edu.it

Intelligenza Artificiale al *Safer Internet Day*

Rete degli Istituti Comprensivi di Trento (TN) – capofila IC Trento 5

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La Rete è composta da otto Istituti che collaborano stabilmente nella progettazione di percorsi educativi condivisi e partecipano al progetto *Strabene*, promosso dal Comune di Trento con enti del territorio. Le iniziative riguardano cittadinanza digitale, partecipazione, cura dei beni comuni e cittadinanza europea, rispondendo ai bisogni formativi degli studenti.



Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza è coordinata dagli **Animatori Digitali** degli IC di Trento (Rete AD) che realizza un **percorso di educazione alla cittadinanza digitale** che si conclude nell'**evento Safer Internet Day (SID)**. La giornata del SID rappresenta un'occasione per riflettere sulla sicurezza in rete e un momento di sintesi e condivisione riguardante le tecnologie digitali.

Ogni anno la Rete AD sceglie un *focus* specifico e promuove un percorso di approfondimento rivolto agli alunni delle classi IV e V della Primaria e delle classi I, II, III della Secondaria di I grado. Il percorso si conclude con la realizzazione di un elaborato (poster, video, audio, fumetto, ecc.) che viene presentato e condiviso durante l'evento SID. Per l'edizione 2025/26, uno dei temi scelti è stato l'IA.

Il percorso rappresenta un'importante occasione di **collaborazione tra scuole e territorio**, valorizzando la creatività degli studenti e promuovendo competenze fondamentali per vivere in modo critico e responsabile il mondo digitale.

Tale condivisione vede un altro momento significativo nell'ambito della **Festa Strabene** che si svolge ogni anno a Trento, in cui ogni Istituto presenta quanto realizzato nel corso dell'anno ed è sempre prevista una postazione dedicata alla cittadinanza digitale.

Il progetto SID resta in ogni caso significativo proprio perché **si sviluppa "dal basso"**, a partire dal lavoro in classe fino a coinvolgere un'intera comunità.

Referente	Maria Vittoria Cicinelli, Animatrice Digitale e Docente
Indirizzo scuola	IC Trento 5: via San Giovanni Bosco, 8 - 38122 Trento (TN)
Contatti scuola	IC Trento 5: tel. 046 1986634 - ic.tn5@pec.provincia.tn.it - www.istitutotrento5.it

IA in classe: tra pensiero critico, creatività e consapevolezza

Istituto Omnicomprensivo Della Rovere di Urbania (PU)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Nella Scuola Primaria dell'Istituto Della Rovere di Urbania gli alunni sono protagonisti di percorsi che valorizzano autonomia, collaborazione e apprendimento attivo. La diffusione dell'IA ha offerto l'occasione per accompagnarli nella scoperta di nuove opportunità e sfide, trasformando una tecnologia emergente in uno strumento di crescita, riflessione e cittadinanza digitale.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il percorso interdisciplinare è stato realizzato nelle classi quinte della Primaria con l'obiettivo di **sviluppare competenze di cittadinanza digitale attraverso un utilizzo consapevole dell'IA**. L'esperienza si inserisce nel quadro metodologico del Modello Organizzativo Finlandese (MOF), che promuove apprendimento attivo, collaborazione, autonomia e centralità dello studente, rendendo gli alunni protagonisti del proprio percorso di apprendimento.

L'attività ha preso avvio con un **debate strutturato sul tema dell'IA** a scuola. Il confronto ha favorito la capacità di analizzare punti di vista differenti, sviluppare pensiero critico, sostenere le proprie idee con argomentazioni efficaci e ascoltare in modo attivo le opinioni altrui.

Poi gli studenti, organizzati in gruppi cooperativi, hanno raccolto domande, curiosità e dubbi relativi all'IA. Le questioni emerse sono state rivolte a Gemini attraverso un'intervista guidata che ha permesso di approfondire il funzionamento di questi strumenti e riflettere sulle loro potenzialità educative.



Le riflessioni condivise hanno portato alla stesura di un testo regolativo dedicato all'uso responsabile dell'IA. Attraverso attività di *Peer Tutoring*, gli alunni hanno trasformato il testo in prodotti digitali realizzati con Canva: volantini e presentazioni. Gli studenti hanno inoltre utilizzato strumenti di IA per la creazione di *avatar* e per la valorizzazione grafica dei propri elaborati.

Il percorso si è arricchito di **esperienze immersive**: gli alunni hanno dialogato con **Galileo Galilei** e **Niccolò Copernico**, approfondendo in modo originale i temi legati alla Terra e ai suoi moti.

L'esperienza ha sviluppato competenze digitali, comunicative, collaborative e metacognitive e promosso un approccio critico, creativo e responsabile all'IA come strumento a supporto dell'apprendimento e della cittadinanza digitale.



Referenti	Antonella Accili, Dirigente Scolastico; Mara Ridolfi, Docente in ambito linguistico; Elena Giovagnoli, Docente in ambito scientifico
Indirizzo scuola	Via Nicasio Nardi, 2 – 61049 Urbania (PU)
Contatti scuola	Tel. 0722 319435 – psis00700a@istruzione.it – www.omnicomprensivourbania.edu.it

Stories come to life: adventures with IA

IC P. Sottocorno di Milano (MI)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto comprende una Scuola Primaria e due Scuole Secondarie di I grado. Si distingue per una didattica innovativa, con ambienti di apprendimento tematici ispirati al modello Avanguardie Educative di INDIRE, metodologie attive e *debate*. Promuove inclusione, collaborazione, competenze chiave e un forte legame con il territorio attraverso reti e progettazioni condivise.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il cuore del progetto è l'**apprendimento della grammatica inglese attraverso un approccio esperienziale, ludico e interdisciplinare**. L'obiettivo è trasformare la grammatica da insieme di regole astratte a linguaggio vivo, favorendo la comprensione tramite immagini, narrazione e contesti significativi. L'attività si è svolta in aula, con organizzazione a piccoli gruppi secondo la metodologia del **Cooperative Learning**, per favorire collaborazione e partecipazione. I banchi sono stati disposti a isole.

Strumenti utilizzati:

- Strumenti con IA: generatore di storie, *software* per la creazione di *storybook*, Suno AI per la creazione musicale;
- Strumenti non IA: LIM per condivisione e revisione, materiali grafici (matite, colori).

Fasi dell'attività:

1. Presentazione dello strumento di *storybook*
2. Creazione, in gruppo, di *prompt* per generare storie coerenti con gli argomenti grammaticali
3. Inserimento dei *prompt* da parte del docente e confronto tra i diversi risultati
4. Lettura e comprensione delle storie: traduzione, individuazione delle strutture grammaticali e ricerca lessicale
5. Rielaborazione grafica e produzione creativa
6. Sonorizzazione delle storie con strumenti digitali
7. Questionario finale e discussione collettiva

Gli alunni hanno partecipato in modo attivo e con grande entusiasmo all'esperienza.



Referente	Franca Martella, Docente di Scuola Primaria
Indirizzo scuola	Via Medici del Vascello, 42 - 20138 Milano (MI)
Contatti scuola	Tel. 02 88446557 - miic8dr008@istruzione.it - icsottocorno.edu.it

Le domande, quelle “buone”

IC A. Manzoni di Reggio Emilia (RE)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto vive il centro storico di Reggio Emilia. Nell'A.S. 2020-21 ha abitato, una settimana per ogni classe, nei Civici Musei della città: circa 160 docenti e 950 studenti hanno condiviso valori, linguaggi e strategie didattiche. Il PTOF si è arricchito del Curricolo del Patrimonio e della Cittadinanza e l'istituto continua a valorizzare un approccio all'educazione alla cittadinanza, interrogando i patrimoni umani e materiali dei contesti che lo caratterizzano verticalmente dai 3 ai 13 anni.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'Istituto ha riconosciuto nella **comprensione del testo** una competenza chiave per migliorare i processi di insegnamento-apprendimento e contrastare le povertà educative.

L'intero Istituto è coinvolto in un **percorso biennale**. Durante il primo anno il lavoro si è concentrato su **come si interroga la realtà e come si interroga un testo**, affiancando a questa riflessione alcuni progetti pilota dedicati a comprendere **come si interroga l'IA**. L'obiettivo è stato quello di approfondire le modalità con cui si analizzano i testi, fornendo a studentesse e studenti strumenti più efficaci per comprendere il mondo e la realtà che li circonda.

Per individuare le “domande buone”, il percorso è iniziato con un'attività di **formazione dei docenti**, organizzata per classi parallele, focalizzata sulle strategie di interrogazione dei testi in ambiente analogico. Successivamente è stato costituito un gruppo di lavoro composto da docenti di tutti gli ordini di scuola con il compito di progettare percorsi pilota e diffondere buone pratiche per educare alla formulazione di domande di analisi anche con il supporto dell'IA. Da settembre a dicembre 2026 tali progetti pilota diventeranno parte integrante del curriculum d'istituto.



Le attività della prima annualità rappresentano la base per un utilizzo critico dell'IA e per una diffusione consapevole dell'uso di **domande e prompt funzionali alla comprensione della realtà e dei testi**.

Durante la seconda annualità l'Istituto sarà affiancato da esperti dell'Università di Modena e Reggio Emilia, di un ente di formazione e di *Superlearn*, società specializzata nella creazione di ambienti chiusi di tipo *educational* basati sull'IA. I docenti del *Team Digitale* e delle Commissioni Intercultura e Inclusione hanno già avviato un percorso di co-progettazione in tali ambienti, per **individuare le “domande buone” attraverso cui l'IA possa supportare la didattica inclusiva** e l'esplorazione del patrimonio materiale e immateriale del territorio.

Referenti	Federico Fantini, Docente-sperimentatore Alfonso Trillicoso, Animatore Digitale e Amministratore della IA di Istituto
Indirizzo scuola	Viale Magenta, 13 - 42123 Reggio Emilia (RE)
Contatti scuola	Tel. 0522 585866 - reic84600b@istruzione.it - icmanzoni-re.edu.it

Il Festival dell'Innovazione Scolastica è un progetto realizzato con la collaborazione e il contributo della Camera di Commercio di Treviso-Belluno | Dolomiti.



**CAMERA DI COMMERCIO
TREVISO - BELLUNO | DOLOMITI**
bellezza e impresa

Le iniziative proposte dalla Camera di Commercio di Treviso - Belluno | Dolomiti si focalizzano tra gli altri obiettivi sulla diffusione presso le scuole di strumenti di sviluppo, valorizzazione, valutazione delle competenze.



Banca Prealpi SanBiagio sostiene con vari progetti le realtà scolastiche paritarie e statali che si impegnano nella crescita delle nuove generazioni dall'infanzia all'Università.

“Oggi più che mai è necessario far convergere le energie e le risorse disponibili nelle comunità, in particolare con azioni volte a sostenere la crescita equilibrata delle giovani generazioni, prevenendo situazioni di isolamento e disagio di varia natura, oltre alla funzione insostituibile delle famiglie che sono chiamate a sempre maggiori sforzi.”

Carlo Antiga, Presidente di Banca Prealpi – San Biagio

EOLO è una Società Benefit che opera nel settore delle telecomunicazioni, specializzata in connettività **Internet FWA (Fixed Wireless Access)**. Copre oltre 7.000 comuni e con 4.100 BTS (ripetitori radio) connette circa 700.000 clienti. Grazie alla capillarità della sua rete, è oggi il primo operatore FWA in Italia (Fonte Agcom). Utilizzando le migliori tecnologie e i più alti standard qualitativi porta connettività a banda ultralarga su tutto il territorio nazionale, **anche dove la fibra non è presente**.

L'azienda opera seguendo una visione chiara: permettere a sempre più persone di scegliere liberamente dove vivere, lavorare e studiare, fornendo uno strumento che rappresenta **un abilitatore di crescita ed inclusione economica e sociale**.

Lo scorso anno EOLO ha inoltre lanciato la nuova rete FWA 5G standalone, capace di **raggiungere velocità fino a 1 Gbps in download**. Questo traguardo rappresenta un passo importante **nel contrasto al digital divide**, grazie a un'infrastruttura unica che porta prestazioni in tutto e per tutto paragonabili alla fibra anche fuori dai grandi centri urbani.



Science in depth

IC Laives (BZ) – Scuola Secondaria di I grado Fabio Filzi

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto è costituito da una Secondaria di I grado e da 4 Primarie. La *vision* della scuola è racchiusa nel suo motto: "uno sguardo sul futuro" che significa apertura verso gli apporti culturali e gli stimoli che possono venire dal confronto con altre realtà scolastiche. L'innovazione e l'inclusione sono la cornice educativa di tutta la scuola, un luogo dove si immaginano in modo critico e consapevole scenari futuri.

Descrizione dell'esperienza didattica

Science in depth è un percorso di ricerca guidata e approfondimento critico ispirato all'approccio **Learning in Depth** sviluppato dal CIRCE della *Simon Fraser University* di Vancouver. Il progetto prende avvio dall'**analisi di oggetti elettronici di uso comune** (telecomandi, *mouse*, radio, *joypad*), utilizzati come porte di accesso a esplorazioni interdisciplinari che collegano scienza, tecnologia, storia e arte.

In una prima fase gli studenti utilizzano strumenti di IA in modo guidato per scoprire informazioni sorprendenti sugli oggetti scelti. L'IA viene utilizzata per generare domande, individuare connessioni e stimolare curiosità, non per fornire risposte definitive. Gli studenti imparano a formulare richieste efficaci e a riconoscere limiti e possibili errori delle risposte ottenute.

Poi le domande vengono approfondite attraverso **fonti attendibili** (articoli scientifici, documentazione tecnica), sviluppando competenze di ricerca e valutazione critica delle informazioni, anche attraverso il confronto con i contenuti generati dall'IA.



Parallelamente si svolgono **attività laboratoriali**: gli studenti smontano e analizzano gli oggetti formulando ipotesi sul funzionamento. L'esperienza pratica consente di collegare teoria e osservazione, rendendo l'apprendimento più significativo.

Il percorso si conclude con la **realizzazione di prodotti di sintesi e comunicazione**: un *podcast* in cui si raccontano le scoperte più interessanti e il metodo seguito, e la progettazione di uno *stand* divulgativo presentato in un festival delle scienze. Questi *output* valorizzano competenze comunicative, riflessive e metacognitive.

Referenti	Emanuela Scicchitano, Dirigente Scolastica; Silvia Ruvidotti, Docente; Alessandro Gelmi, Esperto
Indirizzo scuola	Via M. Damian, 20 - 39055 Laives (BZ)
Contatti scuola	Tel. 0471 954422 - ic.laives@scuola.alto-adige.it - www.iclaives.edu.it

Le voci della storia: ritratti parlanti e dialoghi impossibili con l'AI

IC Italo Calvino di Jesolo (VE) – Scuola Secondaria Michelangelo

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto accoglie circa 1300 alunni in un territorio dinamico e multiculturale. Il PTOF promuove una scuola inclusiva e innovativa, sviluppando competenze STEM, digitali e di cittadinanza attraverso metodologie laboratoriali e la collaborazione con il territorio. In questo contesto il progetto promuove un uso critico dell'IA, valorizzando ricerca, creatività e capacità di interpretare criticamente le fonti.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il percorso, sviluppato presso la Scuola Secondaria Michelangelo, ha sperimentato l'impiego dell'IA come strumento di ricerca, narrazione e produzione multimediale. L'attività ha coinvolto gli studenti delle classi terze in un lavoro interdisciplinare tra italiano, storia, educazione civica e discipline STEM, con particolare attenzione alla **valorizzazione delle figure femminili nella scienza e nella storia del territorio**.

Dopo una fase iniziale di ricerca documentale attraverso libri, archivi e fonti digitali, gli alunni hanno selezionato personaggi significativi, verificato le informazioni raccolte e progettato *prompt* per **realizzare ritratti narrativi**, parlanti e "interviste impossibili". Con Artivive e HeyGen hanno creato e rielaborato criticamente contenuti multimediali. L'esperienza si è



progressivamente ampliata fino a coinvolgere la storia locale, con la ricostruzione narrativa di **donne jesolane del passato**, restituendo voce a figure poco conosciute. Il progetto ha permesso agli studenti di sviluppare competenze di ricerca, scrittura, comunicazione digitale, collaborazione e pensiero critico, maturando consapevolezza sui limiti e sulle potenzialità dell'AI, intesa come strumento di supporto alla costruzione della conoscenza.

L'attività si inserisce pienamente nelle priorità del PTOF dell'Istituto, che promuove innovazione metodologica, sviluppo delle competenze STEM, educazione civica digitale, didattica laboratoriale e valorizzazione del territorio. Tra i prodotti realizzati figurano ritratti parlanti, fruibili tramite l'app Artivive inquadrando le immagini con lo *smartphone*, due *e-book* dedicati a interviste impossibili e la pubblicazione *online* dei materiali. In questo modo, il lavoro svolto a scuola si è trasformato in **un'occasione di restituzione culturale**, accessibile e aperta all'intera comunità.



Referenti	Maura Mattiuzzo e Matteo Morassut, Docenti Secondaria di I grado
Indirizzo scuola	Piazza Matteotti, 11 – Jesolo (VE)
Contatti scuola	Tel. 0421 951186 - veic81500d@istruzione.it - www.istitutocomprensivocalvino.edu.it

STEM Trekkers: Data Literacy

IC 5 di Bologna (BO) – Scuola Secondaria di I grado Testoni Fioravanti

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'IC 5 di Bologna opera in un contesto multiculturale e dinamico, caratterizzato da una forte rete territoriale e da numerose opportunità educative e culturali. La scuola investe nell'inclusione e nell'innovazione didattica. Accanto a queste risorse emerge il bisogno di ampliare le opportunità formative, contrastare il rischio di povertà educativa e rafforzare competenze digitali, scientifiche e critiche, valorizzando gli ambienti STEM e la formazione dei docenti.

Descrizione dell'esperienza didattica

STEM Trekkers: Data Literacy è un progetto dedicato alla scoperta del **mondo dei dati e dell'IA**, sviluppando competenze di interpretazione, pensiero critico e cittadinanza digitale.

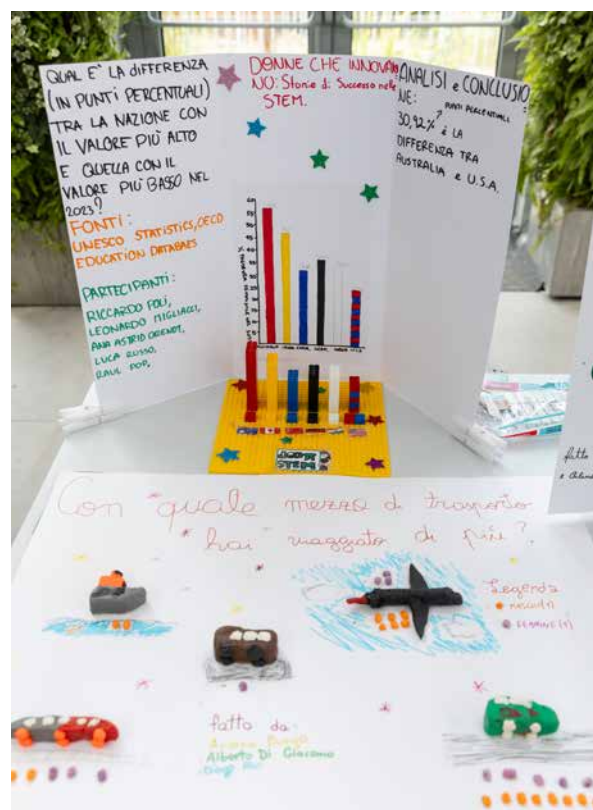
Gli studenti hanno interpretato il ruolo di **"trekker"**, esploratori del mondo dei dati, per osservare fenomeni reali, raccogliere informazioni, interpretarle e costruire nuove rappresentazioni della realtà. Il percorso si è sviluppato attraverso laboratori curriculari, attività pomeridiane e incontri di orientamento.

Uno degli elementi più innovativi è stata l'introduzione della **data physicalization**, un approccio che permette di rappresentare i dati anche attraverso **oggetti, installazioni e costruzioni fisiche**: i dati escono dallo schermo e diventano esperienze tangibili, facilitando la comprensione dei fenomeni e permettendo di produrre artefatti concreti.

Particolare attenzione è stata dedicata anche alla dimensione dell'orientamento e alla riduzione degli stereotipi di genere nelle discipline STEM. Attraverso incontri con professionisti, visite didattiche e momenti di autovalutazione, gli studenti sono accompagnati a riflettere sulle proprie aspirazioni e sulle opportunità offerte dai percorsi scientifici e tecnologici.

Il progetto ha prodotto anche una *newsletter* e un *podcast* dedicate ai temi dei dati, dell'IA e delle professioni STEM.

Il progetto nasce dalla collaborazione tra diversi attori del territorio: la cooperativa Open Group, Data Ninja, IFAB e il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna, con il supporto del Fondo per la Repubblica Digitale.



Referente	Damiana Aguiari, Responsabile di progetto (Open Group)
Indirizzo scuola	Via Antonio di Vincenzo, 55 - 40129 Bologna (BO)
Contatti scuola	Tel. 051 367989 - boic816008@istruzione.it - www.ic5bologna.edu.it

I clichè dell'AI

IC di Lavis (TN) – Scuola Secondaria I grado A. Stainer

Presentazione della scuola e bisogni formativi

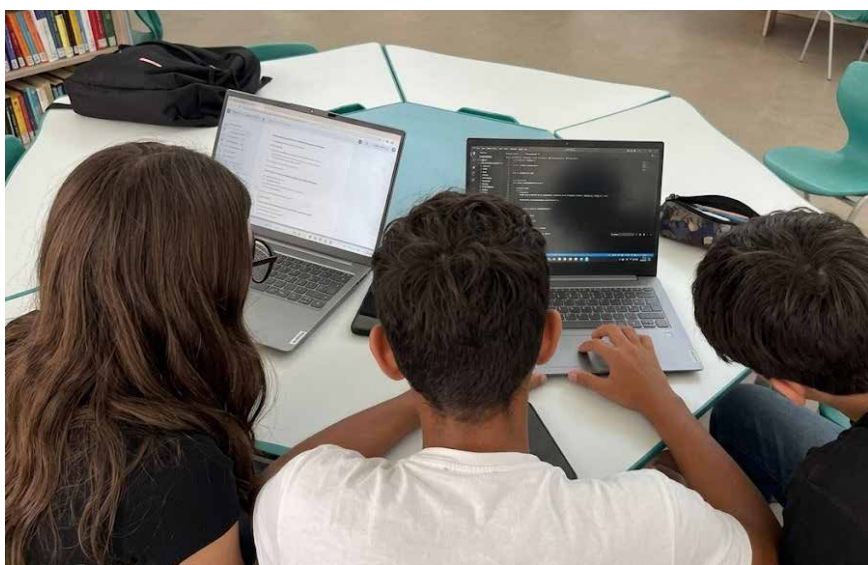
Il contesto in cui opera l'Istituto è eterogeneo e gli alunni/e presentano bisogni diversificati e richieste educativo-didattiche personalizzate. L'attenzione al benessere digitale rappresenta un punto di forza dell'Istituto e, con la diffusione degli strumenti di IA, alcuni docenti ritengono fondamentale accompagnare studenti e studentesse in un utilizzo consapevole e critico.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza didattica è rivolta a studenti della classe III della Secondaria di I grado e ha l'obiettivo di promuovere competenze di educazione civica digitale e di alfabetizzazione all'IA, con particolare attenzione al tema degli stereotipi.

Dopo un lavoro di individuazione e riconoscimento dei principali **stereotipi** e dei loro effetti sulla società, il percorso si concentra su **come l'IA generativa assorba e replichi tali modelli sociali**.

L'attività didattica sperimentata si articola nelle seguenti fasi, ciascuna sviluppata in un momento didattico da 100 minuti.



Fase 1 – Scopriamo come funziona un sistema di LLM

Utilizzando una serie di esperienze ludiche e laboratoriali gli studenti verranno accompagnati nella scoperta del meccanismo di generazione di contenuti da parte dell'IA per comprendere che un sistema di IA apprende dai dati e produce risposte probabilistiche sulla base delle informazioni disponibili.

Fase 2 – Interazione con sistemi di IA generativa

Guidati dal docente, gli studenti interrogano direttamente un sistema di IA generativa per comprendere come *prompt* diversi generano risultati diversi che possono costruire o decostruire stereotipi.

Fase 3 – L'AI è lo specchio della società

Gli studenti vengono coinvolti in un'attività che permette loro di sperimentare come redigere *prompt* per ottenere contenuti efficaci, creativi e non stereotipati.

Al fine di valutare l'efficacia dell'attività, gli studenti hanno compilato un questionario iniziale e un questionario finale i cui esiti sostengono l'effettiva validità della proposta. L'esperienza integra educazione digitale, cittadinanza attiva e parità di genere, promuovendo consapevolezza critica nell'uso delle tecnologie emergenti.

Referenti	Andrea Di Martino, Docente di matematica e scienze, Animatore Digitale Alessia Capozzi, Docente di tecnologia, Referente ed. civica e cittadinanza
Indirizzo scuola	Via Carlo Sette, 13/A - 38015 Lavis (TN)
Contatti scuola	Tel. 0461 246535 - ic.lavis@pec.provincia.tn.it - www.iclavis.it

Progetto Lazzaro – Sapienza artigianale & Intelligenza Artificiale Scuola La Traccia di Maresso di Missaglia (LC)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La scuola valorizza la creatività e l'apporto di diversi linguaggi, facendo dialogare le materie e proponendo esperienze attive e coinvolgenti, che favoriscono diversi modi di conoscere. Volendo accompagnare i ragazzi nell'uso dell'IA, ci siamo chiesti come integrare questi aspetti. Pensiero e creatività, coinvolgono tutto l'io: corpo, sensi, sentimenti, che una "macchina" non possiede. Dove emerge la nostra originalità? L'IA è solo scorciatoia o può valorizzare il nostro lavoro?

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto ha coinvolto le classi III della Secondaria di I grado. Durante le lezioni di inglese, abbiamo analizzato l'**impatto della fast fashion** per poi sperimentare il concetto di **economia circolare**, organizzando un mercatino *vintage*. La riflessione è proseguita e ha preso forma pratica in arte (fase I), dove i ragazzi hanno affrontato la sfida dell'**upcycling**. Tra bozzetti e lezioni di cucito, hanno **trasformato capi rovinati in capolavori**, e in tecnologia ogni alunno ha vestito i panni dell'imprenditore, ideando una *moodboard* e il logo del proprio *brand*.

A questo punto (fase II), è emersa la necessità di raccontare questo percorso. Abbiamo così deciso di progettare un sito *web* con l'aiuto dell'IA, un'idea che ha davvero entusiasmato i ragazzi. Prima di partire però, abbiamo proposto alcuni incontri di *literacy*, esplorando insieme aspetti tecnici e etici. Gli studenti hanno quindi lavorato al sito e vi hanno ambientato le proprie sfilate virtuali, generando **avatar che indossassero le loro creazioni** nelle cornici di Milano, Roma e Palermo.

L'IA è diventata un filo conduttore tra le diverse materie. In italiano, lavorando sull'ingegneria del *prompt*, i ragazzi hanno confrontato le proprie descrizioni dei capi con quelle generate dall'IA. In matematica, l'algoritmo li ha aiutati a stimare i costi di produzione e i prezzi di vendita, con una costante verifica dei dati forniti.

I ragazzi si sono dichiarati molto soddisfatti del progetto, **hanno imparato facendo**, intrecciando *design*, calcolo, creatività e comunicazione digitale, e hanno toccato con mano un uso vantaggioso dell'IA. Nonostante alcune iniziali diffidenze nello sperimentare nuovi territori e alcune complessità nella programmazione dei tempi di realizzazione, l'esperienza si è rivelata positiva anche per i docenti, come occasione di formazione e sperimentazione, collaborazione e interdisciplinarietà.



Visita il sito di progetto Lazzaro



Referente	Emanuela Crema, Coordinatrice AED
Indirizzo scuola	Via don Gnocchi, 6 - 23873 Maresso di Missaglia (LC)
Contatti scuola	Tel. 039 5310109 - segreteria@scuolalatraccia.it - www.scuolalatraccia.it

STEM e Gamification: il MArTA prende vita in VR

IC A. Volta di Taranto (TA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'IC Volta è una comunità educante che ha consolidato il Patto di Comunità con il territorio. Risponde alle aspettative educative, valorizzando sul piano musicale e artistico le espressività, potenziando le competenze STEM e linguistiche e promuovendo lo sviluppo sostenibile con la didattica *outdoor*. Attento al benessere psicofisico, l'Istituto integra lo sport in orario curriculare e garantisce una didattica inclusiva.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto rappresenta un modello educativo innovativo nell'ambito delle discipline STEM, capace di trasformare gli studenti da fruitori passivi a **creatori digitali** per far rivivere la storia del proprio territorio. Nell'ambito dei progetti extracurricolari, gli alunni della Secondaria di I grado hanno coniugato discipline tecnologiche e umanistiche realizzando un'**escape room virtuale** interattiva dedicata al **MArTA** (Museo Archeologico Nazionale di Taranto), lavorando in piccoli gruppi per simulare le dinamiche professionali di un **vero team di sviluppo software**.

Il progetto ha seguito un approccio metodologico e progettuale, articolato in quattro fasi chiave:

- **Ricerca e studio critico:** Gli studenti hanno analizzato i reperti iconici del museo (come i celebri Ori di Taranto) approfondendone il contesto storico.
- **Curatela digitale:** Hanno selezionato i modelli 3D dei reperti dalla libreria *open-source* Sketchfab, importandoli negli ambienti virtuali della piattaforma Delightex Edu.
- **Coding e IA:** Tramite la programmazione a blocchi (*Co-Blocks*) e il supporto logico dell'IA, hanno trasformato i reperti in "oggetti parlanti" capaci di proporre quiz storici ai visitatori.
- **Restituzione:** Grazie a un Protocollo d'Intesa tra la scuola e il MArTA inserito nel progetto d'istituto "Archeo Bimbi", l'*escape room* è stata offerta alla comunità direttamente nelle sale del museo.

La criticità del progetto risiedeva nel rischio di esclusione legato all'uso di tecnologie avanzate: l'adozione esclusiva di visori VR avrebbe infatti potuto creare barriere per una parte dell'utenza. Per superare questo limite, gli studenti hanno progettato una **fruizione multimodale**: l'*escape room* è stata resa accessibile anche da *smartphone* tramite *QR-code*, trasformando la cultura tarantina in un'esperienza portatile e inclusiva.



Referente	Giuseppina Afruni, Docente
Indirizzo scuola	Via Venezia, 75 - 74121 Taranto (TA)
Contatti scuola	Tel. 099 7793401 - taic87000p@istruzione.it - www.icvoltataranto.edu.it

GENTILSTELLE: la scienza senza gentilezza non può vedere la luce

IC 53 Gigante-Neghelli di Napoli (NA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto a indirizzo musicale e digitale opera come presidio culturale e polo di inclusione e legalità in un contesto urbano eterogeneo. Con laboratori avanzati, coniuga innovazione e benessere relazionale.

I bisogni formativi mirano a contrastare la dispersione scolastica, potenziare le competenze chiave valorizzando il benessere emotivo-relazionale e garantire a ogni alunno il successo formativo potenziando l'empatia e l'inclusione.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto GENTILSTELLE, che ha coinvolto gli studenti della classe II della Secondaria di I grado, è nato per dimostrare **come l'IA possa farsi interprete dell'Intelligenza emotiva** riconnettendo la rivoluzione scientifica seicentesca con le sfide relazionali dei ragazzi di oggi.

L'esperienza si è articolata in 3 fasi principali:



1. **Ricerca e sinfonia creativa:** gli alunni hanno studiato la figura di Galileo Galilei, riscoprendo il legame profondo tra scienza, arte e vita personale e hanno realizzato disegni e illustrazioni.
2. **Integrazione con l'IA generativa:** partendo dai lavori dei ragazzi e dai testi storici, è stata utilizzata l'IA come "assistente etico" e collaborativo per dare vita a un *avatar* interattivo di Galileo. Attraverso un'interfaccia multimediale, gli utenti potevano entrare nel suo studio e dialogare con lui.
3. **Riflessione e restituzione:** gli studenti hanno declinato il sapere scientifico attraverso parole chiave legate alla gentilezza (umiltà, inclusione, ascolto, gratitudine) e al bene comune, culminando nella scrittura di una lettera collettiva a Galileo.

Risultati e impatti. L'IA ha smesso di essere un mero archivio di dati per diventare un **ponte empatico verso il sapere**. Gli studenti hanno compreso che la tecnologia e l'innovazione devono essere guidate dal cuore per non restare fredde. Il progetto ha potenziato le competenze digitali, la scrittura creativa e l'educazione civica.

L'impatto più significativo è stato l'**abbattimento delle barriere comunicative**: l'integrazione di codici visivi, testuali e sonori mediati dall'IA ha permesso a ognuno di trovare la propria "stella" e dare il proprio contributo al lavoro collettivo.

La sfida principale è stata **guidare i ragazzi all'uso critico e regolamentato dell'IA**, evitando l'approccio passivo e strutturando *prompt* capaci di mantenere intatto il valore etico, storico e poetico del messaggio: "la scienza senza gentilezza non può vedere la luce".

Referente	Arletta Fabbricatore, Docente, Ambasciatrice di Gentilezza
Indirizzo scuola	Piazza Neghelli, 41 - 80124 Napoli (NA)
Contatti scuola	Tel. 081 7622060 - naic8eq00l@istruzione.it - www.ic53giganteneghelli.edu.it

Io allo specchio: tra realtà e Intelligenza Artificiale

Scuole La Nave di Forlì (FC)

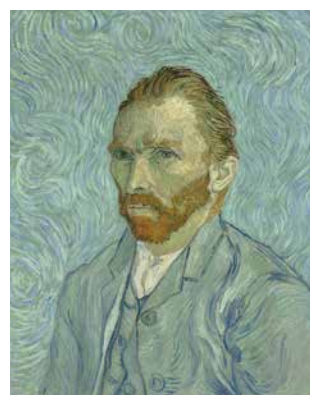
Presentazione della scuola e bisogni formativi

Le scuole La Nave sono un Istituto paritario frequentato da circa 550 alunni: sono attivi due Nidi, due scuole dell'Infanzia, una scuola primaria e una scuola secondaria di primo grado. La *mission* della nostra scuola si sviluppa attorno al compito di accompagnare ogni alunno, nel solco della tradizione cattolica, a scoprire la propria unicità e la realtà come luogo pieno di significato e positività.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'iniziativa, realizzata grazie al contributo della Fondazione Cassa dei Risparmi di Forlì, ha coinvolto circa 60 alunni di tre classi III della Secondaria di I grado, inclusi studenti con BES e DSA. Fasi:

1. **Analisi.** Tramite la metodologia VTS applicata all'Autoritratto (1889) di Van Gogh, le classi hanno analizzato l'uso espressivo di segni, linee e colori, riflettendo sulla domanda "**come mi vedo e come mi sento?**".
2. **Scrittura creativa.** Ogni studente ha redatto una descrizione personale andando oltre il dato fisico per far emergere emozioni, carattere e desideri.
3. **Sperimentazione tecnologica.** Con metodologie *Flipped Classroom* e *Learning by Doing*, i testi sono stati usati come *prompt* in software di IA generativa (*Image Generator*). Gli alunni hanno ottimizzato le descrizioni per ottenere **un'immagine coerente con la propria auto-percezione**.
4. **Confronto.** Un dibattito critico ha comparato l'immagine reale, quella dell'IA e il testo descrittivo. Il percorso si è chiuso con la visita alla mostra "Il ritratto d'artista" ai Musei San Domenico.



Wikimedia Commons
(Public Domain)

Gli studenti hanno sviluppato competenze tecniche e collaborative e maturato una consapevolezza critica sullo scarto tra l'identità reale e quella mediata dagli algoritmi. È emerso il **valore dell'unicità di ciascuno**: quelli che erano considerati "difetti" si sono rivelati i veri caratteri distintivi, in grado di caratterizzare e rendere autenticamente somigliante il proprio autoritratto.

La sfida maggiore è stata gestire i limiti dell'IA rispetto al linguaggio emotivo umano e tradurre la complessità interiore in istruzioni testuali efficaci per evitare interpretazioni stereotipate o errate.



Referente	Giuditta Gelsumini, Docente
Indirizzo scuola	Via Don Francesco Ricci, 3 - 47122 Forlì (FC)
Contatti scuola	Tel. 0543 798664 - presidenza@scuolelanave.it - www.scuolelanave.it

BEN-AI. Intelligenza Artificiale e Benessere scolastico

ICS Scanzano–Montalbano di Scanzano Jonico (MT)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto opera in un territorio a vocazione agricola e turistica, caratterizzato da crescente multiculturalità e limitate opportunità di aggregazione giovanile. La scuola promuove inclusione, benessere, cittadinanza attiva e competenze digitali, valorizzando il patrimonio ambientale e culturale locale e rafforzando la collaborazione con famiglie, enti e associazioni del territorio.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto coinvolge tutte le classi della Scuola Secondaria di I grado dei plessi di Scanzano Jonico e Montalbano Jonico durante l'intero anno scolastico. Studenti, docenti, Dirigente Scolastico, Animatore Digitale, famiglie e Nucleo Interno di Valutazione partecipano a un percorso condiviso che integra **educazione civica digitale**, **life skills** e **innovazione metodologica**, promuovendo il benessere scolastico e un uso consapevole, etico e responsabile dell'IA.

Nel primo quadrimestre gli studenti, attraverso *Cooperative Learning*, *Peer Education* e didattica laboratoriale, progettano l'**Avatar del Benessere**, un assistente digitale che diffonde messaggi positivi, contenuti multilingue e brevi contributi musicali per favorire accoglienza, inclusione e senso di appartenenza. L'IA è utilizzata come strumento creativo sotto la supervisione dei docenti, che validano i contenuti e garantiscono la tutela dei minori.



Nel secondo quadrimestre il clima scolastico viene monitorato attraverso questionari anonimi rivolti a studenti, docenti e famiglie. I dati, raccolti in forma aggregata mediante strumenti digitali sicuri, consentono al Dirigente Scolastico e al Nucleo Interno di Valutazione di analizzare il benessere percepito e orientare azioni di miglioramento dell'offerta formativa.

L'esperienza si sviluppa in un'ottica interdisciplinare, coinvolgendo italiano, lingue straniere, arte, musica, tecnologia, matematica ed educazione civica, favorendo inclusione, personalizzazione e partecipazione attiva, anche degli studenti con bisogni educativi speciali. Il progetto rafforza competenze digitali e di cittadinanza, pensiero critico, collaborazione e autoefficacia. La formazione dei docenti, la riflessione sull'uso etico dell'IA e il coinvolgimento dell'intera comunità educante trasformano le sfide dell'innovazione in opportunità concrete di crescita, confronto e apprendimento condiviso.

Referente	Annamaria Dellorusso, Docente e Animatore Digitale
Indirizzo scuola	Via Tratturo del Re, 10 - 75020 Scanzano (MT)
Contatti scuola	Tel. 0835 953056 - mtic81900b@istruzione.it - www.icscanzanojonico.edu.it

TEAL e tecnologia immersiva

IC di Squinzano (LE)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto è una realtà in costante crescita che, negli ultimi anni, ha registrato un incremento della popolazione scolastica, raggiungendo circa 1.020 alunni distribuiti nei tre ordini di scuola e un organico composto da circa 130 docenti. L'aumento delle iscrizioni testimonia l'apprezzamento delle famiglie nei confronti di un'offerta formativa ampia, innovativa e attenta ai bisogni educativi del territorio.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza didattica si è svolta tra ottobre e dicembre 2024 nell'ambito del progetto "TEAL e tecnologia immersiva" (PNRR – DM 65/2023). Il percorso, della durata di 30 ore, ha coinvolto gli alunni delle classi II e III della Secondaria di I grado, guidati da un esperto e da un docente *tutor*. L'obiettivo è stato quello di promuovere un apprendimento attivo attraverso la **metodologia TEAL** (*Technology Enhanced Active Learning*), integrando strumenti digitali e tecnologie immersive per sviluppare competenze STEM, digitali e trasversali.

L'attività è stata articolata in diverse fasi. Inizialmente gli studenti sono stati introdotti ai principi del metodo TEAL e alle potenzialità della **realtà aumentata e virtuale** attraverso momenti teorici e dimostrazioni pratiche. Successivamente si è passati alla **fase laboratoriale**, in cui gli alunni hanno sperimentato numerosi strumenti digitali: hanno realizzato *tour* virtuali a 360° con Thinglink, costruito linee del tempo con Timeline, prodotto attività di *storytelling* con Canva, creato *QR-code* e progettato un sito *web* con Google Sites per raccogliere i lavori, dopo aver esplorato i musei su Google Arts & Culture. La fase conclusiva è stata dedicata alla presentazione dei progetti nell'aula immersiva, favorendo il confronto e la riflessione, e si è conclusa con un questionario di gradimento.

L'esperienza ha consolidato le competenze digitali e potenziando il *problem solving*, la collaborazione e la comunicazione. L'approccio immersivo ha aumentato la motivazione e stimolato la creatività e il pensiero critico. Le uniche criticità, legate alla diversa preparazione iniziale degli studenti e ai tempi ristretti, sono state superate efficacemente grazie al *tutoring* tra pari e al supporto dei docenti.



Referente	Carlo Carrisi, Esperto
Indirizzo scuola	Via Moretto, 14 – Squinzano (LE)
Contatti scuola	Tel. 0832 527729 – leic87000r@istruzione.it – www.icsquinzano.edu.it

RussoAI: un'esplosione di creatività, etica e consapevolezza

Primo IC G. Russo di Giarre (CT)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto è un polo dinamico suddiviso su otto plessi, radicato nel territorio e proiettato al futuro. Guidati dal motto: "È ora di fare la differenza. Scuola per una mente aperta", formiamo cittadini globali valorizzando inclusione e competenze chiave. L'offerta formativa è inclusiva e innovativa, valorizza risorse locali e digitali, metodologie didattiche innovative, orientamento precoce e *continuous learning*.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto rappresenta un ecosistema formativo integrato volto a trasformare l'IA da oggetto misterioso ad alleato didattico consapevole. Il percorso si è articolato in quattro fasi sinergiche:

- 1. Empowerment dei docenti.** Attraverso il corso "AI in Cattedra", un gruppo di docenti ha esplorato il *machine learning* e la creazione di materiali personalizzati. Il focus è stato la progettazione di UdA inclusive, capaci di **sfruttare l'IA per supportare gli alunni con BES**, trasformando la tecnologia in uno strumento di equità. I docenti sono divenuti facilitatori dell'innovazione e progettisti di percorsi didattici *AI-assisted*. Per supportare la didattica e garantire la continuità dell'apprendimento, è stata creata una Google Classroom.
- 2. Laboratori per gli studenti.** Alunni delle classi I e II della Secondaria di I grado hanno seguito il percorso "**AI Labs**". Utilizzando metodologie di *gamification* e *learning by doing*, hanno approcciato il *prompt engineering* creativo, affrontando i nodi critici del digitale: *bias* algoritmici, *deepfake* e protezione dei dati.
- 3. Project work e divulgazione.** Gli studenti hanno creato un *e-book* interattivo sui temi di Agenda 2030 e i dilemmi tra IA e libero arbitrio intitolato "Algoritmi in classe: il diario etico di uno studente AI-generato". Ciò ha permesso di promuovere competenze di cittadinanza digitale, di contrastare l'*AI-divide* e di essere premiati all'interno del concorso "Progetti Digitali".
- 4. "RussoAI Day",** evento finale di restituzione al territorio per promuovere una cultura digitale diffusa a cui ha collaborato l'intera comunità scolastica.



Referente	Maria Letizia Sardo, Animatrice Digitale
Indirizzo scuola	Via Aldo Moro, 21/23 - 95014 Giarre (CT)
Contatti scuola	Tel. 328 062 0667 - ctic8ay00e@istruzione.it - www.ic-giarre1.edu.it

Platone 3.0 A.I. Intelligenza Artificiale e pensiero critico

IC G. Marconi–Garzilli di Palermo (PA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto è costituito da quattro plessi, con 1.380 alunni (Infanzia, Primaria e Secondaria). L'istituzione scolastica si impegna a promuovere il successo formativo di tutti gli alunni, valorizzando la diversità come risorsa, considerandola un elemento di ricchezza e un'occasione per la costruzione di percorsi differenziati e personalizzati, finalizzati all'inclusione e al successo formativo di tutti e di ciascuno.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto nasce dalla sperimentazione della **piattaforma Platone 3.0 A.I. di INDIRE**, un ambiente digitale controllato che consente di dialogare con un'IA ispirata al pensiero di Platone. L'esperienza, realizzata nell'anno scolastico 2024/25 in sette classi II della Secondaria di I grado, si inserisce in continuità con il **percorso PATHS** (*A Philosophical Approach to Thinking Skills*) di INDIRE finalizzato alla riflessione sul significato delle parole, allo sviluppo del pensiero critico e della cittadinanza consapevole. Attraverso la funzione **Paths con Platone**, gli studenti hanno dialogato con il filosofo a partire da parole chiave – confronto, scelta, conoscenza, passione, anima, libertà e verità – rispondendo alle domande proposte dall'IA. Al termine di ogni incontro sono state generate mappe e immagini di sintesi.



La principale criticità è stata la complessità del linguaggio filosofico, trasformata in un'opportunità grazie alla mediazione della docente, che ha spiegato e riformulato i contenuti con esempi. Gli studenti hanno partecipato con interesse, intervenendo in modo ordinato.

Il percorso si è articolato in quattro fasi: attivazione, dialogo con Platone 3.0 A.I., rielaborazione e metacognizione, un incontro di un'ora per classe dedicato a ciascuna parola. I risultati hanno evidenziato un elevato coinvolgimento emotivo e cognitivo, l'arricchimento del lessico, lo sviluppo della capacità riflessiva e del pensiero critico, oltre a un uso più consapevole dell'IA.

L'esperienza si configura come un **modello replicabile e interdisciplinare**, utile per promuovere percorsi di educazione civica, integrare l'IA in modo etico e favorire ambienti di apprendimento dialogici e inclusivi. La sperimentazione conferma che l'IA, inserita in una solida progettazione pedagogica, può sostenere lo sviluppo del pensiero critico, del dialogo e della cittadinanza digitale. La filosofia diventa uno strumento per aiutare i giovani ad affrontare la complessità, porsi domande e diventare più consapevoli.

Referente	Anna Di Matteo, Docente, Referente del Progetto PATHS e Platone 3.0 A.I.
Indirizzo scuola	Via Generale A. di Giorgio, 4 - 90143 Palermo (PA)
Contatti scuola	Tel. 091 6255080 - paic89300r@istruzione.it - www.icsmarconipalermo.edu.it

Posti fantastici a Catania e dove trovarli

IC Cesare Battisti di Catania (CT)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto opera nel quartiere San Cristoforo, territorio "a rischio socio-economico-culturale". Istituto ad indirizzo musicale, promuove inclusione, innovazione didattica e successo formativo attraverso metodologie attive, competenze digitali e STEM, personalizzazione dei percorsi, orientamento e una solida rete territoriale. Coordina l'Osservatorio territoriale M.I.M. per la prevenzione della dispersione scolastica n.10 di Catania.

Descrizione dell'esperienza didattica

Nell'a.s. 2024/25, con il PNRR D.M. 65/2023, le classi I e II media dell'Istituto hanno ampliato il tempo-scuola attraverso un'approfondita **conoscenza della città**. Assieme ai loro professori, ogni sabato mattina si sono recate in visita sul territorio, in collaborazione con il Museo del Cinema, Palazzo Valle, il Dipartimento di Matematica dell'Università di Catania, il Monastero dei Benedettini, il Museo multimediale Vincenzo Bellini, l'Associazione Gammazita e con il Teatro Massimo Bellini.



L'Osservatorio metropolitano per contrastare le devianze, coordinato dalla Prefettura e di cui l'IC fa parte, ha sostenuto questo percorso promuovendo un **laboratorio di giornalismo sul tema** "Diritto alla città quale diritto alla bellezza". Le classi sono state coinvolte nella redazione di un articolo pubblicato dal quotidiano "La Sicilia". Si è voluto testimoniare come la nostra regione sia una realtà piena di ricchezze culturali e storiche e comunicare la capacità dei ragazzi di scoprire la bellezza che abita la realtà. Da queste esperienze è nato l'elaborato multimediale di **digital storytelling** "Posti fantastici a Catania e dove trovarli". Con la piattaforma Vidnoz AI i ragazzi hanno costruito lo **storyboard**, hanno selezionato le fotografie; si sono serviti dell'IA per la progettazione creativa, per creare illustrazioni e ottimizzare la narrazione multimediale; hanno personalizzato **font**, **palette** cromatiche, transizioni ed effetti visivi; hanno scelto gli **avatar** a cui dare la propria voce ed infine hanno registrato il proprio commento. Il risultato ottenuto testimonia ciò che gli alunni hanno compreso circa l'IA: essa va utilizzata al servizio della realtà, per testimoniare la propria esperienza di cittadinanza attiva.

Referenti	Maria Paola Iaquina, Dirigente Scolastico Maria Failla, Docente - Giulia Pulvirenti, Docente e Animatore Digitale
Indirizzo scuola	Via Santa Maria de la Salette, 76 - 95121 Catania (CT)
Contatti scuola	Tel. 095 341340 - ctic8ab00g@istruzione.it - www.battistix.it

AI love you

IC Madonna della Neve di Adro (BS)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La scuola accompagna nella crescita i bambini della Primaria, i ragazzi della Secondaria di I grado e i giovani dei quattro licei: Classico quadriennale, Scientifico, Linguistico e il nuovissimo Scienze Umane. L'istituto vuole essere dialogo e ponte tra generazioni, culture, famiglie, professori e mondo, cercando, nella vastità dell'esperienza della vita e del suo mistero, di essere strumento di bellezza e di crescita.



Descrizione dell'esperienza didattica

AI love you coinvolge i ragazzi della Secondaria di I grado, facendo dialogare fra loro le discipline di musica, italiano e lingue in un progetto condiviso di **educazione all'affettività** attraverso la scrittura di testi di **canzoni pop** che indagano gli aspetti relazionali attraverso gli occhi dei ragazzi. Le canzoni sono poi realizzate con l'ausilio di **Suno**. Il lavoro è individuale e di gruppo, approfondisce sia aspetti tecnici che creativi. Nelle scuole a indirizzo musicale o con laboratori musicali, il progetto può essere esteso anche ai musicisti, realizzando le canzoni create con l'AI. Si lavora per realizzare non solo un prodotto finale, le canzoni, ma per creare competenze. Il lavoro è strutturato nei seguenti punti:

- ascolto delle canzoni più iconiche
- struttura della canzone (strofa, inciso...)
- *brainstorming* sull'affettività (amicizia, famiglia, fratellanza, relazione, passioni...)
- metrica e struttura (scrivere in versi, assonanze e rime)
- stili musicali (pop, rock, metal, rap, trap) e stili di scrittura (poetico, epico, urbano)
- melodia e armonia (con i ragazzi del progetto musicale o con chi sa suonare uno strumento)
- Suno (utilizzo dell'IA, scrittura del *prompt*)
- realizzazione e incisione di un LP delle canzoni.

Il progetto coinvolge i docenti di musica, italiano e lingue straniere (anche con metodologia CLIL). Valorizza creatività e talenti degli studenti, approfondendo aspetti della metrica affascinanti e indispensabili per creare belle canzoni.

Referente	Erica Meda, Docente di musica
Indirizzo scuola	Via Nigoline, 36 - 25030 Adro (BS)
Contatti scuola	Tel. 030 7450890 - segreteria@madonnadellaneve.it - madonnadellaneve.it

Scuola, IA, persona: la sfida

IC M. L. King di Caltanissetta (CL)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto ha strumenti tecnologici avanzati come aule immersive ed ha avviato una sperimentazione regionale sull'uso della didattica immersiva con Assessorato dell'istruzione e formazione professionale della Regione Siciliana. L'utenza è variegata: alunni che sono eccellenze in molti settori ma anche discenti con disagio socio-culturale o ad alto rischio di dispersione scolastica. Il lavoro educativo mira a far percepire ad ogni alunno che vale e che può acquisire delle competenze utilizzabili per la sua vita.

Descrizione dell'esperienza didattica

"Scuola, IA, persona: la sfida" pone l'essere umano al centro del progresso; la Scuola è la regia educativa in rete con il territorio; l'IA è uno strumento digitale dominato e mai subito. Al **centro resta sempre l'alunno**, con le sue fragilità, i suoi talenti e la sua irriducibile unicità: un valore umano che nessun algoritmo potrà sostituire. La sfida è mettere la **tecnologia al servizio della crescita della persona**, perché ne valorizzi le potenzialità invece di limitarle.

Il percorso di *Service Learning* e ricerca-azione, che ha coinvolto classi II e III della Secondaria I Grado, si è articolato in tre momenti chiave:

1. **Fase preparatoria:** uso di *escape room* digitali per risvegliare la motivazione e contrastare la noia della didattica frontale.
2. **Analisi critica** (IA vs fonti reali): confronto critico dei testi generati dall'algoritmo con documenti storici e interviste.
3. **Produzione multimodale:** creazione di contenuti tramite "*prompt* cartacei", guide fisiche analogiche usate dagli alunni e poi inserite dai docenti nei software Gemini, Suno e MagicSchool.

L'IA è stata un vettore di equità: lo *scaffolding* personalizzato dei *prompt* cartacei ha abbattuto le barriere cognitive e comunicative, permettendo anche ad alunni con disabilità di partecipare alla pari. Attraverso canali visivi, musicali o testuali, il gruppo ha co-creato prodotti d'eccellenza: lo *storytelling* "Il Respiro dello Zolfo", poesie sui "Carusi", la canzone "Vieni vieni a Caltanissetta" e guide monumentali. Vedere il proprio lavoro trasformato in QR code per la cittadinanza ha reso gli alunni "protagonisti" del bene comune, migliorandone drasticamente autostima e senso di dignità sociale.

La sfida maggiore è stata preservare il primato dell'uomo sulla macchina, guidando i ragazzi a rilevare le discrepanze tra la risposta algoritmica e la reale verità storica e umana.



Referenti	Marilena Pelonero, Docente Ilaria Testaquatra, Docenti
Indirizzo scuola	Via Leone XIII, snc - 93010 Caltanissetta (CL)
Contatti scuola	Tel. 0934 551048 - clic82500l@istruzione.it - www.icking.edu.it

Dòxa vs Alétheia – Educazione civica nell'era dell'Intelligenza Artificiale e della post-verità

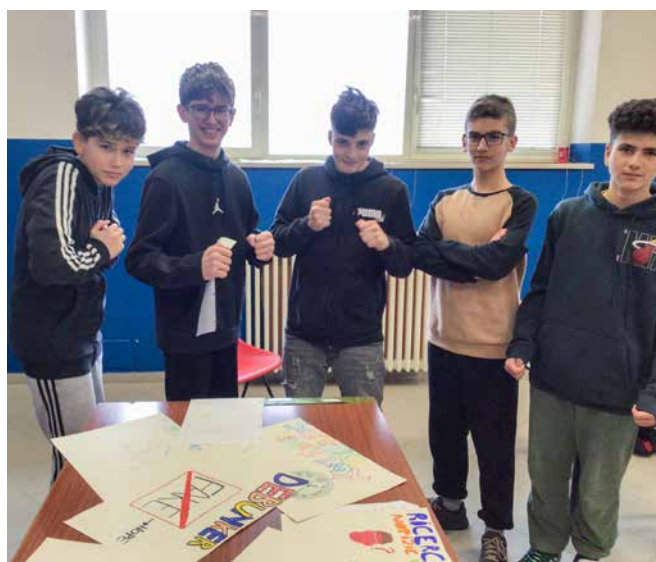
IC di Valdilana-Pettinengo (BI)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'istituto è una piccola scuola di montagna che lotta per la sopravvivenza affrontando la sfida dello spopolamento del territorio. Immersa nella natura dei boschi circostanti, trova nell'inclusione uno dei suoi principali punti di forza. La scuola si distingue per il clima collaborativo che caratterizza i rapporti tra docenti e studenti. L'edificio scolastico dispone di aule dotate di lavagne multimediali, di un'aula informatica con un *computer* portatili per ciascun alunno e di un'aula all'aperto dedicata alle attività di didattica *outdoor*.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto didattico su *fake news* e IA ha coinvolto gli studenti della classe terza in un percorso interdisciplinare di **educazione al pensiero critico**. Partendo dalle nozioni di *dòxa* e *alétheia* e dal mito platonico della **caverna**, i ragazzi hanno esplorato il mondo della disinformazione, della post-verità e delle *echo chamber*. Attraverso il *Cooperative Learning*, con ruoli definiti (*debunker*, ricercatore di bufale ecc.), hanno imparato a **distinguere notizie vere da false**, scoprendo che la logica da sola non basta: è indispensabile risalire alle fonti originali. L'intervento di uno storico dell'Istituto per la Storia della Resistenza ha arricchito il percorso con esempi concreti di *fake news* storiche.



Gli studenti hanno usato l'IA per **costruire autonomamente una "bufala"**, imparando a formulare *prompt* precisi e a utilizzare gli strumenti digitali in modo consapevole, adattando la tecnologia alle proprie esigenze. Hanno inoltre appreso l'uso di *chatbot* per personalizzare lo studio. Dopo ogni attività, è sempre seguito un dibattito.

Quello che gli studenti hanno potuto verificare con la pratica, attraverso la *gamification*, ha confermato quanto insegnato loro, tramite la teoria: non basta utilizzare il ragionamento per scovare una notizia falsa, occorre andare alla fonte della notizia, in quanto spesso notizie reali ci sembrano completamente inverosimili e, viceversa, notizie false possono apparirci totalmente verosimili. Hanno anche imparato che più è preciso il *prompt*, migliore è il lavoro che ne deriverà e che non devono esser loro ad adattarsi all'IA, bensì il contrario. Gli studenti hanno realizzato come prodotto finale una presentazione multimediale di una "bufala" inventata da loro e scritta ad arte che ha richiesto una competenza per loro consolidata: un metodo di lavoro e di ricerca.

Referente	Fornaro Stefania, Docente di lettere
Indirizzo scuola	Strada per Fiaglio, 2 - Pettinengo (BI)
Contatti scuola	Tel. 015 706070 - biic81900@istruzione.it - www.icvaldilana.edu.it

Al-utare la Terra e seminare fiducia

IC R.Levi-Montalcini, Scuola Secondaria I grado B. Pelacani di Noceto (PR)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto, con i suoi cinque plessi, pone grande attenzione alla promozione della cittadinanza attiva, grazie a numerose iniziative dedicate al rispetto e all'ambiente. Partecipa ogni anno al progetto ConCittadini Assemblea Legislativa E/R. Valorizza le STEM con i laboratori di giochi matematici e l'attività innovativa di *Vertical Farming*. Grande spazio è dedicato anche alla musica: sono attivi l'indirizzo musicale, coro e *band* d'istituto.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto è un percorso interdisciplinare di *Service Learning* e *Challenge-Based Learning* che ha coinvolto oltre 120 studenti di scuola Secondaria I grado. L'obiettivo è stato **trasformare la crisi ambientale in un'opportunità di cittadinanza attiva**, integrando Intelligenza Artificiale e intelligenza emotiva per sviluppare consapevolezza, responsabilità e partecipazione. Dall'e-book "**Pianeta Terra... chiama IC Noceto**" è nato uno **spettacolo teatrale sulla sostenibilità**. Il tema centrale è stato il rispetto, inteso come cura di sé, degli altri e dell'ambiente. Con la *chat* immaginaria "**ChatWorld**", il malessere del Pianeta Terra è stato espresso tramite IA e *avatar* parlanti. Questa narrazione ha trasformato l'emergenza ecologica in una richiesta d'aiuto personale, stimolando empatia e senso di responsabilità negli studenti.



Strumenti musicali

Dopo attività di riflessione e uso critico dell'IA, gli alunni hanno realizzato azioni concrete: vendita di strumenti musicali con realizzati con materiali di recupero per finanziare un'aula *outdoor* nel giardino scolastico; spettacolo teatrale-musicale.

Con la collaborazione dell'Amministrazione Comunale saranno installate **7 panchine tematiche dedicate** a valori civici e giornate mondiali, trasformando il giardino in uno spazio educativo permanente.

Il progetto ha coinvolto docenti di musica, matematica, scienze, lettere, tecnologia ed educazione civica. L'esperienza dimostra che l'IA, considerata come ambiente di apprendimento, può potenziare empatia, creatività, collaborazione e spirito d'iniziativa. Particolare attenzione è stata riservata all'inclusione e al superamento del divario

digitale: il lavoro cooperativo ha garantito un accesso democratico alle tecnologie, mentre l'IA ha offerto supporti linguistici e visivi utili agli studenti con DSA o difficoltà comunicative, favorendo partecipazione, autostima e crescita condivisa.

Referenti	Alessandra Varesi, Docente Elisa Borelli, Docente	Sfoggia l'e-book 
Indirizzo scuola	Via Passo Buole, 6 - Noceto (PR)	
Contatti scuola	Tel. 0521 625110 - pric80800e@istruzione.it - www.icnoceto.edu.it	

Cantieri di Studio: un percorso di ricerca-azione per il successo formativo, supportato dall'IA

Scuola delle Idee Marino Golinelli di Bologna (BO)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Il cuore dell'offerta formativa è un approccio STEAM autentico, che integra i saperi scientifici e umanistici sotto una forte visione *human-centered*: tecnologia e scienza sono al servizio della persona e della collettività. La dimensione raccolta della scuola ci permette di mettere al centro la personalizzazione dei percorsi e la valorizzazione dell'intero processo di apprendimento. La nostra didattica si fonda su metodologie attive e sulla qualità del rapporto studente-docente.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il cuore del progetto triennale è la **personalizzazione della didattica supportata da AI e tecnologie**. Nato da un lavoro di ricerca-azione dei docenti, il percorso coinvolge tutti gli studenti della scuola. Le attività, trasversali alle discipline in ottica STEAM, si svolgono per **72 ore annue** (2 a settimana) usando Chromebook, iPad, *notebook*, lavagne interattive, piattaforme e strumenti di AI per raccogliere e analizzare i dati di apprendimento. Al docente resta il ruolo centrale di guida emotiva ed educativa.

Il viaggio si sviluppa in quattro tappe:

1. **Osservazione degli stili di apprendimento** basata sulle intelligenze multiple di Gardner;
2. **Creazione di gruppi interclasse** uniti dallo stesso stile;
3. **Attivazione di laboratori**, lavori di gruppo e attività tra pari;
4. **Analisi dei risultati** per orientare il percorso.

Per stimolare le competenze non cognitive (NCS) abbiamo strutturato attività pratiche ed esperienziali. Attraverso *Cooperative Learning* e *Challenge-Based Learning*, e con l'assegnazione di ruoli precisi nei gruppi, i ragazzi allenano l'ascolto attivo, la gestione del tempo e le abilità psico-sociali. Il *feedback* dialogico e la riflessione guidata sono fondamentali per superare le fragilità emotive e guadagnare sicurezza. Il percorso è stato presentato al Convegno "L'aula aumentata. Didattica Digitale Integrata, Artificial Intelligence, STEAM e i nuovi scenari per la scuola e l'imprenditoria italiana".

Efficace e replicabile, il modello richiede un alto dispendio di risorse umane. In futuro punteremo ad affinare le griglie di profilo per misurare le NCS in modo più affidabile. Dal prossimo anno, un dottorato in Scienze Pedagogiche dell'Università di Bologna permetterà l'osservazione degli studenti da parte di esperti. Infine, lo *Skill Pass* e l'autovalutazione consolideranno un modello inclusivo, volto ad accendere la motivazione e a far crescere cittadini consapevoli.



Referente	Stefania Zampetti, Docente di scienze
Indirizzo scuola	Via Paolo Nanni Costa 14 - 40133 Bologna (BO)
Contatti scuola	Tel. 051 0923245 - segreteria@scuoladelleidee.it - www.scuoladelleidee.it

Il taccuino dell'investigatore e l'IA

Istituto Francesco Ventorino di Catania (CT)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto ha una Scuola dell'Infanzia, una Primaria e una Secondaria di I grado (730 alunni). La formazione integrale della persona, scopo principale dell'azione didattica, ha negli anni guidato le scelte organizzative della scuola e il ripensamento degli spazi (aule all'aperto, aule tematiche, lezioni per classi parallele). Rendere protagonista la persona all'interno dell'ora di lezione è un bisogno formativo che avvertiamo particolarmente urgente e a cui tentiamo di rispondere in varie forme.

Descrizione dell'esperienza didattica

Come far dialogare un romanzo di oltre un secolo fa con una classe abituata a *smartphone* e IA? La sfida è stata interessante e l'IA si è trasformata in un'alleata nella lettura: è diventata un "Watson digitale" durante la lettura de "Il mastino dei Baskerville" di Conan Doyle.

Il progetto ha coinvolto gli alunni di una classe II, guidati in compresenza da due docenti di italiano e da una docente di italiano L2. Gli **studenti sono diventati detective** usando il tradizionale "taccuino dell'investigatore" per annotare gli indizi. L'IA e le infografiche create con Google NotebookLM sono state fondamentali per l'inclusione degli alunni non italofofoni, agendo come mediatori linguistici.



L'attività si è svolta in due fasi:

1. Dopo aver letto le descrizioni della scena del crimine, gli studenti hanno chiesto all'IA, tramite il docente, di generare un'immagine. Non è stato un copia-incolla: hanno estrapolato dettagli precisi, perché la qualità dell'*output* dipende dalla precisione dei dati forniti. Il confronto tra l'immagine generata e il testo ha evidenziato i limiti dell'IA e la necessità di una più rigorosa aderenza al testo.
2. Al capitolo XII, la classe, suddivisa in gruppi, ha "interrogato" uno dei maggiori indiziati, il maggiordomo, formulando delle domande attraverso i docenti che hanno fornito all'IA precedentemente istruita per rispondere nei panni del personaggio.

I risultati hanno superato l'aspettativa: gli alunni hanno sviluppato un pensiero critico nel **verificare la coerenza tra il testo e l'IA**; si sono affinate delle *soft skills* come la capacità di collaborare per redigere un *prompt* efficace. Questa esperienza ha dimostrato che l'IA può "riaccendere" i classici, rendendo la lettura più interessante, non più facile, unendo rigore testuale e innovazione digitale.

La criticità principale ha riguardato i vincoli anagrafici dei ragazzi per l'uso diretto dell'IA, superato grazie alla mediazione del docente.

Referenti	Francesca Biraghi e Ludovica Paterniti, Docenti Michela D'Oro, Dirigente
Indirizzo scuola	Piazza San Domenico Savio, 8 - Catania (CT)
Contatti scuola	Tel. 095 310215 - segreteria@istitutoventorino.it - www.istitutoventorino.it

Intelligenze in azione: IA, STEAM e *peer tutoring* per una comunità laboratoriale inclusiva

Scuola Secondaria I grado Viale delle Acacie di Napoli (NA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La scuola promuove una didattica inclusiva e orientata all'innovazione, valorizzando competenze, cittadinanza e benessere degli studenti. Attraverso metodologie laboratoriali e percorsi interdisciplinari, integra tecnologie digitali, approccio STREAM e Intelligenza Artificiale per sviluppare creatività, pensiero critico, collaborazione e consapevolezza nell'affrontare le sfide del futuro.

Descrizione dell'esperienza didattica

Intelligenze in azione è un **progetto didattico STREAM** (*Science, Technology, Reading & Writing, Engineering, Arts e Mathematics*) dedicato all'innovazione educativa, che promuove un **uso consapevole, creativo e responsabile delle tecnologie digitali e dell'Intelligenza Artificiale** nella scuola. Attraverso attività laboratoriali, robotica educativa, *coding*, *making*, *machine learning*, realtà immersiva e progettazione collaborativa, gli studenti diventano protagonisti di esperienze autentiche in cui ideano, costruiscono, sperimentano e riflettono.

Il percorso integra competenze scientifiche, tecnologiche, linguistiche, artistiche e trasversali, sviluppando *problem solving*, pensiero critico, creatività, collaborazione e cittadinanza digitale. L'Intelligenza Artificiale non è proposta come semplice strumento, ma come opportunità per comprendere il funzionamento dei sistemi intelligenti, valutarne potenzialità e limiti e progettare soluzioni innovative in modo etico, consapevole e sostenibile.

Fondato sull'approccio STREAM, il progetto favorisce connessioni tra discipline, valorizza metodologie attive, apprendimento cooperativo e inclusione, trasformando ogni attività in un'occasione di ricerca, progettazione e sperimentazione. L'obiettivo è accompagnare gli studenti nel passaggio da semplici utilizzatori della tecnologia a **cittadini digitali** capaci di comprenderla, governarla e metterla al servizio delle persone e della comunità.



Referente	Gennaro Nasti, Esperto esterno	Visita il sito del progetto 
Indirizzo scuola	Via Puccini, 1 - 80127 Napoli (NA)	
Contatti scuola	Tel. 081 5788545 - namm607002@istruzione.it - www.smsviale delle acacie.edu.it	

Scrivere nel 2026: *human vs robots*

Istituto Orsoline di Brescia (BS) – Scuola Santa Maria degli Angeli

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Il nostro è un Istituto paritario del centro città con una lunga tradizione. La proposta educativa si muove costantemente su due binari paralleli: offrire una formazione di qualità dal punto di vista didattico e costruire un ambiente inclusivo e innovativo per accogliere le specificità di ciascuno studente, curandone il percorso educativo.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'UdA si è sviluppata nel corso di un quadrimestre in due classi prime.

La prima fase ha seguito l'assioma di base per cui **"Se si vuole imparare a scrivere, bisogna scrivere"** e farlo con costanza e passione. Per stimolare queste due competenze si è ricorso allo strumento del **silent book**: il testo iconografico scelto è stato "Journey" di Aaron Becker. Gli studenti hanno trasformato un libro composto solo da immagini in un racconto vero e proprio.

La medesima consegna è stata assegnata a ChatGPT, caricando il **silent book** e chiedendo al **chatbot** di realizzare una storia breve che rispettasse pressappoco la lunghezza e le caratteristiche degli elaborati dei ragazzi. I testi degli alunni sono poi stati raccolti, stampati in forma anonima e distribuiti in piccoli gruppi, aggiungendo in ordine sparso uno dei racconti realizzati dall'IA. È stato poi richiesto agli alunni di analizzare, come in un concorso letterario, i testi anonimi, seguendo una griglia di valutazione che tenesse conto dei criteri di creatività e coerenza. Poi è stata svelata la presenza tra i racconti valutati di alcuni testi realizzati dall'IA: l'obiettivo è stato quindi quello di provare a individuarli e illustrare i criteri utilizzati per giungere alla scelta.



Silent book generato con AI a partire da un racconto

Successivamente è stato dato agli studenti il compito di dare in pasto a un **chatbot** il testo da loro realizzato perché ne traesse a sua volta un nuovo **silent book**.

L'ultima fase ha trasformato la sfida in una **collaborazione con l'IA**: messi in evidenza i punti di forza e le criticità dell'utilizzo dell'IA è stato richiesto agli studenti di realizzare un racconto breve sul tema dell'inclusione. Una consegna piuttosto complessa che ha spinto i ragazzi a ricorrere all'utilizzo dell'IA in modo virtuoso e produttivo, come supporto alla propria creatività. Si chiude così il cerchio.

Referente	Francesco Regazzoli, Docente di lettere
Indirizzo scuola	Via Bassiche, 36 – 25122 Brescia (BS)
Contatti scuola	Tel. 030 3772551 – segreteria@orsolinebs.it – orsolinebs.it

Le intelligenze usate con intelligenza

Scuola media Parsifal di Lugano

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La scuola è un luogo in cui ogni ragazzo si sente accolto e accompagnato nel proprio percorso scolastico e umano. Insieme alla famiglia, educa alla responsabilità e a un impegno sempre più consapevole, valorizzando la libertà di ciascuno e l'acquisizione di un metodo. Ciò che si apprende, attraverso lo studio e l'esperienza, viene continuamente confrontato con la realtà e condiviso con insegnanti e compagni, affinché diventi un'occasione di crescita personale.

Descrizione dell'esperienza didattica

In una classe prima media la lettura integrale de **"Lo Hobbit"** è stata l'occasione per un percorso didattico innovativo che **unisce la comprensione del testo all'uso dell'IA generativa**, focalizzato su due laboratori: la creazione di immagini e la produzione musicale. Il progetto ha seguito un metodo rigoroso di **analisi del testo** (lettura, sottolineatura mirata, domande e riassunti) per guidare gli alunni a interiorizzare l'opera prima di rielaborarla su due fronti:

- **Immagini.** L'obiettivo era tradurre visivamente le scene descritte nel libro. Gli alunni hanno dovuto analizzare i dettagli (abbigliamento, espressioni, luci, punto di vista) per strutturare *prompt* accurati.
- **Canzoni.** Gli alunni hanno composto brevi poesie, curandone la metrica con il battito delle mani, e hanno usato l'IA Mureka per trasformarle in canzoni, indicando le atmosfere e le emozioni desiderate, realizzando la raccolta "Hobbit compilation".



Punti di forza:

- **Didattica attiva e motivante:** l'uso dell'IA ha stimolato la creatività e trasformato la verifica della comprensione in un processo attivo.
- **Rigore e attenzione al dettaglio:** per dialogare con l'IA, gli studenti hanno compreso che la precisione del linguaggio e la cura dei dettagli sono fondamentali per evitare errori nell'*output*.
- **Consapevolezza dei limiti dello strumento:** in certi casi gli alunni si sono accorti che le loro proposte erano più originali di quelle proposte dall'AI, hanno quindi compreso che saperla utilizzare è utile, ma che creare con la propria intelligenza è più stimolante e soddisfacente.



Criticità: **Imprecisione tecnologica.** L'IA si è rivelata a volte uno strumento instabile e non immediato, richiedendo numerosi tentativi prima di ottenere un risultato coerente e fedele al testo di partenza.

Referente	Anna Orlandi, Docente di italiano	Ascolta le canzoni	
Indirizzo scuola	Via Chiosso, 8 - 6948 Porza - Svizzera		
Contatti scuola	Tel. 0041 91 930 88 45 - info@scuolesanbenedetto.ch - scuolesanbenedetto.ch		

IA e l'indagine sull'immagine religiosa

Fondazione del Sacro Cuore di Cesena (FC)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La scuola, parte della Fondazione Sacro Cuore, promuove un'educazione integrale della persona in dialogo con le nuove tecnologie. Tra i bisogni formativi emersi vi è l'esigenza di accompagnare gli studenti a un uso critico e consapevole degli strumenti digitali e dell'IA, in particolare nella lettura delle immagini e dei linguaggi simbolici della tradizione culturale e religiosa.

Descrizione dell'esperienza didattica

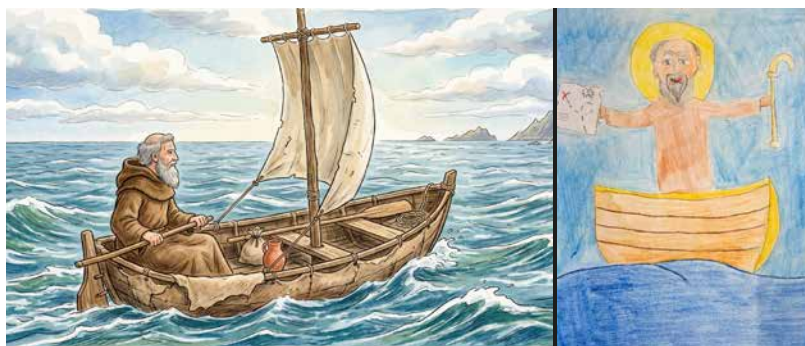
Il progetto ha coinvolto le classi II della Secondaria di I grado, unendo l'insegnamento della religione con l'educazione all'immagine attraverso l'uso dell'Intelligenza Artificiale come strumento per **comprendere il significato delle immagini sacre**.

Ogni studente ha scelto un Santo con l'obiettivo di raccontarne la storia attraverso la realizzazione di un disegno. Nella prima fase gli alunni hanno ricercato le rappresentazioni più note del Santo nella tradizione artistica cristiana, per poi generare immagini digitali con piattaforme di IA, sperimentando stili diversi.

Nella seconda fase, la più significativa del percorso, gli studenti hanno **confrontato le immagini generate dall'IA con quelle prodotte dagli artisti** nei secoli, individuando gli elementi ricorrenti (oggetti, simboli, gesti, colori) e interrogandosi sul loro significato. Hanno così scoperto che l'arte sacra costituisce un linguaggio simbolico preciso, legato alla vita, al martirio o alle virtù di ciascun Santo.

Nella terza fase **ogni alunno ha realizzato la propria immagine**, scegliendo liberamente tecnica e stile, mantenendo i simboli fondamentali e aggiungendo la propria sensibilità creativa. Nell'ultima fase ha presentato il lavoro alla classe, confrontando l'immagine generata dall'IA con quella realizzata a mano.

Il progetto ha coinvolto i docenti di religione e di arte, utilizzando motori di ricerca e archivi digitali, piattaforme di IA generativa e materiali artistici tradizionali. Ha permesso agli studenti di leggere le immagini in modo consapevole, comprendere il linguaggio simbolico dell'arte sacra ed esprimersi creativamente, riflettendo sul rapporto tra IA e mano dell'uomo. Per i prossimi anni è previsto il coinvolgimento di altre scuole e un concorso dedicato alle migliori immagini realizzate dagli alunni.



San Brandano



Santa Giovanna D'Arco

Referente	Domenico Fabio Tallarico, Docente di religione cattolica (IRC)
Indirizzo scuola	Via Del Seminario, 85 - 47521 Cesena (FC)
Contatti scuola	Tel. 0547 645792 - segreteria@sacrocuorecesena.it - www.sacrocuorecesena.it

Il nostro *prompt* infernale: "A l'alta fantasia qui mancò possa" ... e all'IA?

IC Cialdini di Meda (MB) – Scuola Secondaria di I grado A. Traversi

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto promuove l'educazione a responsabilità, resilienza e sicurezza emotiva. Il curriculum integra *Soft, Social & Life Skills*, stimolando il pensiero critico con laboratori e progetti trasversali. Centrali sono valutazione formativa, benessere e ascolto attivo di alunni e famiglie in ottica orientativa, inclusiva e civica. La scuola promuove un uso consapevole ed etico delle nuove tecnologie.

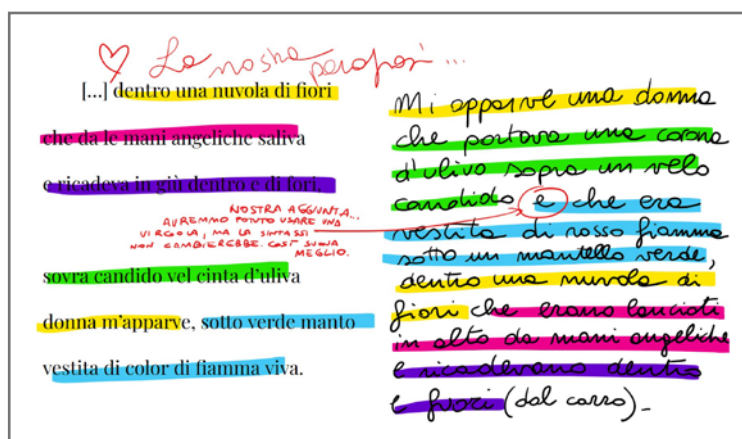
Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto è stato ideato nell'ambito del corso di formazione "Educare con intelligenza. L'IA tra innovazione tecnologica e responsabilità educativa" dell'associazione Diesse. La sfida, rivolta alla classe seconda nell'ambito di italiano (2 ore), si gioca sulla **parafrasi di due terzine del Purgatorio**: gli alunni competono con l'algoritmo nel restituire il senso del testo rispettando la struttura sintattica. Gli studenti sono protagonisti attivi nella riflessione sia sul testo dantesco sia sulle proprie competenze.

Il valore pedagogico risiede nella **consapevolezza critica maturata**. Sebbene l'IA sia più veloce e fluida, gli studenti constatano che standardizza le sfumature complesse. Il controllo filologico e la fedeltà al valore comunicativo originario coniugati dai ragazzi, realizzano una parafrasi migliore. Questa sorprendente "vittoria" demistifica l'infalibilità della tecnologia e produce un forte impatto su autostima e autoefficacia, spingendo a riflettere su utilità, limiti e responsabilità dell'uso dei nuovi strumenti.

L'attività si articola in quattro fasi:

1. **L'ingegno dell'uomo**: parafrasi di Purg. XXX, 28-33 a gruppi e successivo confronto.
2. **La sfida alla macchina**: proiezione della parafrasi dello stesso passo fatta dall'IA.
3. **Il "processo" all'algoritmo**: confronto tra i testi e ottimizzazione dell'*output* dell'IA tramite *prompt* correttivi proposti dagli studenti.
4. **Dibattito e riflessione** sui nodi "velocità / accuratezza" e "standardizzazione / consapevolezza". *Sharing* finale del concetto di "intelligenza" maturato a livello personale.



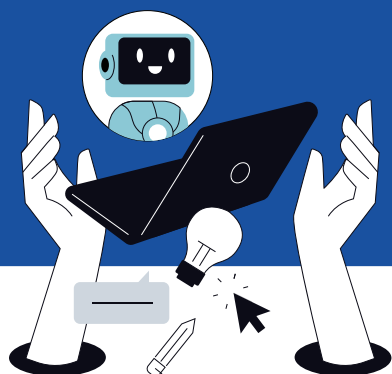
Parafrasi alla lavagna

Tra i risultati principali spiccano l'eccellente qualità della parafrasi condivisa, la nascita di un approccio critico verso l'IA e l'aumento della *self-awareness* dei ragazzi, come singoli e come gruppo.

Referente	Elena Garzillo, Docente
Indirizzo scuola	Via Yuri Gagarin, 2 - 20821 Meda (MB)
Contatti scuola	Tel. 0362 72147 - mbic857004@istruzione.it - istitutocialdini.edu.it

AI, COMPETENZE E STRUMENTI PER VALORIZZARE LA SCUOLA

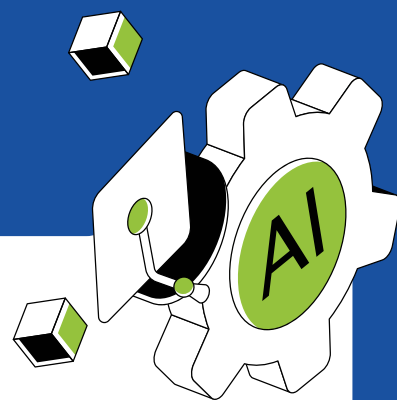
Tecnologie, formazione e strumenti integrati per trasformare le opportunità dei decreti ministeriali in progetti concreti. MR Digital affianca le scuole dalla progettazione alla realizzazione.



GENERAZIONE AI

Un ecosistema condiviso con altre scuole per portare l'AI nella didattica e nell'organizzazione scolastica.

- ✓ Piattaforma per formazione sincrona e asincrona
- ✓ Corsi on demand sull'AI
- ✓ Percorso dedicato ad AI Act e scuola
- ✓ Rete di formatori esperti
- ✓ Webinar di aggiornamento continuo



Google
for Education

TARIFFE AGEVOLATE

Fino al **31 dicembre 2026**, le scuole possono accedere a sconti eccezionali sia per i nuovi acquisti che per i rinnovi delle licenze **Google for Education Plus** e **Gemini Education (AI Pro)**. Un'occasione imperdibile per accelerare la transizione digitale del tuo istituto, potenziando la cybersecurity, la protezione dei dati e l'integrazione dell'Intelligenza Artificiale nella didattica.

In qualità di partner ufficiale Google for Education, **MR Digital** è pronto ad accompagnarti nell'attivazione di queste tariffe agevolate.

Insieme, costruiamo
LA SCUOLA DI DOMANI

 Tel. 0331-544181
 WhatsApp 338.50.43.717
 edu@mrdigital.it
 education.mrdigital.it

Cento anni di esperienza, ogni giorno dentro la scuola.

Spaggiari accompagna da un secolo l'evoluzione della scuola italiana, sviluppando strumenti, servizi e progetti a partire dai bisogni concreti di chi la vive ogni giorno.

Un ecosistema per la scuola

Oggi Spaggiari affianca le scuole nella didattica, nella gestione, nella comunicazione e nei processi di innovazione, mettendo in relazione studenti, docenti, famiglie, dirigenti e personale scolastico.

Con ClasseViva, ogni giorno milioni di persone accedono a uno spazio digitale che non è più soltanto un registro elettronico, ma un punto di accesso alla vita scolastica. Intorno a questa community sono nate soluzioni per amministrazione, didattica, pagamenti, comunicazione scuola-famiglia, orientamento e formazione.

Innovazione che parte dai bisogni

Oggi questa evoluzione passa anche dall'Intelligenza Artificiale: non come tecnologia fine a se stessa, ma come strumento da integrare nei processi della scuola in modo consapevole, utile e sostenibile.

Dalla semplificazione delle attività quotidiane alle nuove possibilità per la didattica e l'apprendimento, continuiamo a sviluppare soluzioni partendo dalle persone e dal loro lavoro.

DENTRO E OLTRE LA SCUOLA

lafabbrica.net



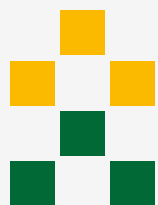
LaFabbrica | Comunicare educando

Innovare significa anche mettere la scuola in relazione con ciò che accade fuori dall'aula. La Fabbrica, parte dell'ecosistema Spaggiari, costruisce connessioni tra scuola, giovani, aziende e istituzioni attraverso progetti educativi, contenuti e percorsi che portano temi, competenze ed esperienze della contemporaneità dentro la scuola.

**Un ecosistema che continua
a evolvere insieme alla scuola**

Gruppo Spaggiari Parma S.p.A.
Via F. Bernini, 22/A - 43126 - Parma (PR)
Telefono 0521 299426 - Email relazioni@spaggiari.eu





Fondazione
per la
Scuola

Fondazione per la Scuola sostiene il Festival 2026

Fondazione per la Scuola
 presenterà il **workshop**
 **“Intelligenza artificiale,
 intelligenza collettiva”**,
 condotto con la metodologia
 del World Café e rivolto a
 docenti di ogni ordine e grado,
 per costruire insieme una
 riflessione su pratiche, criticità
 e bisogni formativi emergenti
 in linea con il tema del Festival:
 **“Intelligenza, intelligenze.
 Apprendere con l’IA:
 esperienze e impatti”**.

Chi siamo

Fondazione per la Scuola è una fondazione filantropica, ente strumentale della **Fondazione Compagnia di San Paolo**, impegnata a contrastare le disuguaglianze educative e a rafforzare le competenze cognitive, emotive, culturali, digitali e sociali delle persone minorenni, per favorire la loro piena e libera realizzazione e per rafforzare la loro partecipazione alla costruzione di un futuro sostenibile ed equo. Opera secondo principi di **sussidiarietà e solidarietà** declinando la propria missione intorno a tre grandi filoni: ricerca scientifica, formazione e sperimentazione. Riconosciuta come ente di formazione e come ente di ricerca, consolida nel tempo un approccio fondato sull'integrazione tra produzione di conoscenza e innovazione delle pratiche educative.

Lavora per accrescere le opportunità di **formazione e aggiornamento continuo** della comunità educante e collabora con università e centri di ricerca a livello nazionale e internazionale a sostegno del miglioramento scolastico.

www.fondazioneperlasuola.it

info@fondazioneperlasuola.it

IA e Algoretica

Liceo Scientifico A. Volta di Reggio Calabria (RC)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Il Liceo promuove la formazione completa della persona, coniugando tradizione e innovazione. Attraverso ricerca scientifica, crescita etica e orientamento progressivo, aiuta ogni studente a sviluppare le proprie potenzialità, compiere scelte consapevoli e prepararsi alla cittadinanza globale e al futuro lavorativo. Privilegia una didattica laboratoriale per sviluppare competenze disciplinari e trasversali, rispondendo ai bisogni formativi di inclusione, autonomia e apprendimento personalizzato.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto è stato inserito nel curriculum dell'indirizzo di Scienze applicate. Giunto al quinto anno di sperimentazione e realizzato in collaborazione con Università ed enti scientifici, nasce con l'obiettivo di **offrire agli studenti una preparazione completa sull'IA**, integrando competenze scientifiche, tecnologiche e umanistiche con una riflessione critica sulle implicazioni etiche, sociali e culturali dello sviluppo degli algoritmi e dei sistemi automatizzati.

Dall'anno scolastico 2025/26 è stato esteso ad una rete di scuole calabresi condividendo metodologie, materiali didattici e buone pratiche. Si sviluppa in modo progressivo nell'intero quinquennio, per un totale di **150 ore** (30 ore annuali).



Nel primo biennio vengono sviluppate le conoscenze di base relative all'IA, agli algoritmi, all'analisi dei dati e ai principi dell'algoretica. Nel secondo biennio gli studenti approfondiscono la programmazione in Python, il *machine learning*, le scienze cognitive e, attraverso applicazioni laboratoriali dell'IA, sperimentano metodologie di problem solving e *Project-Based Learning*. Nel quinto anno il progetto si conclude con attività di progettazione di modelli di apprendimento automatico e un ulteriore approfondimento critico sulle implicazioni etiche, sociali, giuridiche e politiche dell'IA.

I risultati raggiunti evidenziano un significativo incremento delle competenze digitali e una maggiore consapevolezza etica nell'utilizzo delle tecnologie emergenti. Le principali criticità riguardano la continua evoluzione delle tecnologie di IA, che richiedono un costante aggiornamento dei contenuti, la disponibilità di adeguate infrastrutture tecnologiche e il coordinamento per un'effettiva integrazione curricolare. L'esperienza può essere replicata grazie alla struttura modulare del curriculum e costituisce una buona pratica trasferibile in contesti scolastici differenti.

Referente	Antonia Nocera, Docente
Indirizzo scuola	Via Modena San Sperato, snc – 89133 Reggio Calabria (RC)
Contatti scuola	Tel. 0965 683016 – rcps030006@istruzione.it – www.lsvolta.edu.it

Dall'uso dell'AI alla didattica aumentata: sperimentare l'Intelligenza Artificiale nella formazione professionale

Ente formativo Immaginazione e Lavoro di Torino (TO)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Immaginazione e Lavoro, ente accreditato in Piemonte e Lombardia per formazione professionale e inserimento lavorativo, realizza percorsi per giovani e adulti, promuovendo inclusione e innovazione didattica. Nel 2004 ha dato vita alla Piazza dei Mestieri dove oltre 1000 giovani apprendono in contesti reali. L'introduzione dell'AI e la crescente complessità delle classi hanno portato a ripensare metodologie didattiche, valutazione e competenze di docenti e studenti per le professioni del futuro.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza nasce dal desiderio di comprendere **come l'AI possa diventare uno strumento stabile di innovazione didattica, educativa e professionale.**

Il percorso prende avvio dall'iniziativa di un gruppo di docenti curiosi, che ha iniziato a sperimentare l'AI nella preparazione di lezioni, produzione di materiali, personalizzazione degli esercizi e uso in classe. Da questo è nata una comunità professionale di confronto basata sulla condivisione di strumenti, esperienze, errori e apprendimenti.



L'obiettivo è passare da una valutazione centrata sul risultato a una orientata al processo, valorizzando la competenza umana, il pensiero critico, la capacità di formulare domande, costruire *prompt* efficaci, verificare le informazioni e argomentare le proprie scelte.

La sperimentazione si è sviluppata in classi eterogenee, con studenti caratterizzati da fragilità linguistiche, cognitive e socioeconomiche. L'AI è stata utilizzata per creare materiali, semplificare contenuti, supportare la valutazione e progettare attività, favorendo inclusione e accessibilità.

L'esperienza si è sviluppata in tre fasi:

- *capacity building* informale della comunità professionale;
- formazione propedeutica alla personalizzazione didattica;
- sperimentazione di una classe pilota di Operatore Informatico, con il passaggio dall'AI come strumento del docente all'insegnamento dell'AI come competenza professionale degli studenti.

L'esperienza evidenzia che l'AI è efficace solo se guidata da una chiara intenzionalità educativa: non sostituisce il docente, ma rende centrale il suo ruolo nell'accompagnare degli studenti a un uso critico e responsabile delle tecnologie.

Referente	Monica Pillitu, <i>Senior Project Manager</i>
Indirizzo scuola	Via Durandi, 13 – 10144 Torino (TO)
Contatti scuola	Tel. 011 19709600 – info@piazzadeimestieri.it – www.piazzadeimestieri.it

Modello Europa

ISIS Europa di Pomigliano d'Arco (NA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'ISIS Europa serve un territorio ad alta fragilità sociale ed economica, in cui l'istituzione scolastica stenta a farsi riconoscere come interlocutore affidabile. Dal bisogno di rafforzare e dare credibilità non solo all'Istruzione Tecnica e Professionale, ma all'intero Sistema Scuola, nasce il Modello Europa: un ecosistema didattico che usa l'AI per rendere l'inclusione una pratica concreta per tutti gli studenti.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il Modello Europa è un ecosistema didattico integrato, costruito attorno all'**Universal Design for Learning** come cornice metodologica. Prima di qualsiasi scelta tecnologica, ci siamo chiesti: **la nostra scuola è progettata per tutti, o per uno studente ideale che non esiste?** L'AI è entrata come risposta pedagogicamente fondata a questa domanda, non come tecnologia fine a se stessa.

I soggetti coinvolti sono i docenti e gli studenti dell'ISIS Europa, le famiglie, e le 218 scuole della **rete nazionale MIASEDU**, nata nel dicembre 2025 attorno al **Manifesto e al Codice Etico dell'AI Generativa a Scuola**, documento elaborato dall'istituto nel 2024. Il modello si articola in 6 componenti interconnesse:

1. Il **Manifesto e il Codice Etico**, adottato in tutte le classi prima ancora di introdurre gli strumenti;
2. Le griglie di valutazione ridisegnate per valorizzare i processi oltre che i prodotti;
3. I **MyCodIA**, tutor conversazionali basati su Gemini Notebook distribuiti gratuitamente agli studenti;
4. I **chatbot** didattici con approccio socratico;
5. Un nuovo **chatbot** orientativo e la formazione continua in cui docenti e studenti imparano insieme;
6. Le metodologie innovative delle **Avanguardie Educative di INDIRE**, potenziate dall'AI.

Tra i risultati: riduzione del costo dei materiali didattici, abbattimento delle barriere all'apprendimento, adozione del modello in oltre 200 scuole, riconoscimento internazionale da HP Futures, OECD Schools+, T4 Education Ashoka e presentazione all'International Seminar UNESCO - Shanghai Normal University.

La criticità principale riguarda l'elevato *turnover* e la formazione dei docenti: il cambiamento metodologico richiede solide radici pedagogiche, tempo e accompagnamento costante per non perdere di vista il primato dello studente.

Modello Europa - *Student in the Middle*, sempre!



Referente	Roberto Castaldo, Animatore Digitale
Indirizzo scuola	Via Roma, 11 - 80038 Pomigliano d'Arco (NA)
Contatti scuola	nais078002@istruzione.it - www.isiseuropa.edu.it

Il mio GEM è più pazzo del tuo! Costruire assistenti-tutor educativi personalizzati con l'IA generativa

IIS Enrico Mattei di Recanati (MC)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto accoglie studenti dai 14 ai 19 anni e offre sette indirizzi tecnici: Informatica, Telecomunicazioni, Elettronica ed Elettrotecnica, Meccanica Meccatronica ed Energia, Chimica e Materiali, Trasporti e Logistica. Il progetto è nato nell'ambito delle attività di orientamento in ingresso, con l'obiettivo di sviluppare nei ragazzi un approccio critico e consapevole agli strumenti di IA, e verrà progressivamente esteso agli studenti dell'istituto.

Descrizione dell'esperienza didattica

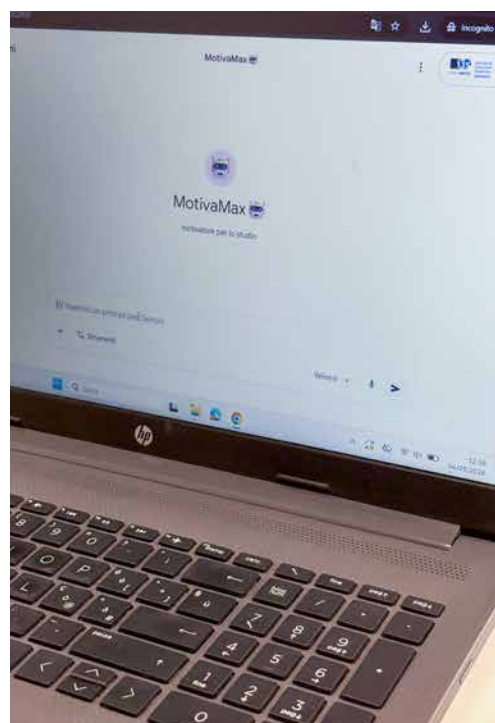
Sono state coinvolte le classi terze della Secondaria di I grado in **percorso di orientamento in ingresso** in partnership con Università di Macerata (Dipartimento SPOCRI) e VRAI Lab (Università Politecnica delle Marche). Il percorso è strutturato in modo da essere rimodulabile per tutte le fasce d'età dell'istituto.

Il percorso si articola in **8 fasi per 14 ore**. Prima di progettare il proprio assistente IA, ogni studente riflette sul proprio stile cognitivo prevalente scegliendo tra 8 profili, chiamati **"superpoteri"**, che descrivono diversi modi di elaborare le informazioni: chi sintetizza, chi riconosce schemi, chi pensa per immagini, chi ragiona attraverso storie, chi ha attitudine linguistica, chi connette segnali distanti, chi lavora in modo rapido e chi in modo metodico. Questa **autoconoscenza** orienta le scelte progettuali del GEM. Gli studenti lavorano poi in *team* applicando la formula **Prompt Thinking** (Ruolo + Azione + Stile + Vincoli) su Google Gemini. Ogni GEM viene testato e migliorato in una revisione motivata (v1→v2) e presentato in un *pitch* tra pari.

Strumenti: Toolkit Studente e Toolkit Docente (HTML offline, senza account studenti). La Scala SPT-10, sviluppata successivamente al format 0, è lo strumento pensato per misurare il **Prompt Thinking** nelle edizioni future.

Risultati: oltre 130 GEM attivi; oltre il 70% degli studenti con revisione v1→v2 motivata; 6 categorie di scopo (studio, creatività, motivazione, benessere, hobby/natura, cittadinanza/ambiente). Tra i casi più significativi, un gruppo ha progettato spontaneamente un GEM orientato alla tutela ambientale dei corsi d'acqua urbani, senza che fosse previsto nel percorso.

Il progetto ha evidenziato la necessità di prevedere un *account* dedicato per gestire grandi volumi di GEM e di strutturare percorsi differenziati per ritmi di lavoro diversi, entrambi aspetti già integrati nella versione format 0 per le edizioni successive.



Referente	Giorgio Cipolletta, Docente
Indirizzo scuola	Via Giacomo Brodolini, 14 - 62019 Recanati (MC)
Contatti scuola	Tel. 071 757 0005 - giorgio.cipolletta@matteidigitale.org - www.ismatteirecanati.edu.it

CACTUS: Laboratorio di informazione, *media education* e pensiero critico

IIS Enrico Fermi di Catanzaro (CZ)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto, articolato nei plessi di Giovino e Catanzaro Lido, è una realtà liceale che coniuga una consolidata tradizione educativa con una costante apertura all'innovazione. In un contesto sociale caratterizzato da trasformazioni digitali e nuove forme di comunicazione, emergono bisogni formativi legati allo sviluppo del pensiero critico, della partecipazione, dell'orientamento, dell'inclusione e della cittadinanza digitale consapevole.

Descrizione dell'esperienza didattica

CACTUS è un progetto interdisciplinare avviato nell'anno scolastico 2025/26 che coinvolge circa 50 studenti dalla seconda alla quinta classe.

Gli studenti lavorano come una vera **redazione multimediale**, realizzando un **sito web di informazione, dalla progettazione dell'identità grafica alla pubblicazione di articoli, video e podcast**. Il progetto comprende rubriche dedicate all'attualità (Specchio del mondo), alle recensioni (Schermi & Pagine), alle curiosità (Lo sapevi che?), al territorio (Viaggio enogastrosafico), allo sport (Oltre il traguardo), alla memoria storica (Date che contano e Accadde oggi), alla promozione della lettura (Il Caffè letterario – Progetto Gutenberg), alla letteratura francese (Minute littéraire), alla divulgazione culturale (Autori in pillole), alla vita scolastica (Voci di corridoio) e al Cactus Podcast – Le voci del pensiero.

Le attività seguono il modello della redazione giornalistica: ricerca e verifica delle fonti, scrittura, riprese, montaggio e pubblicazione dei contenuti. Gli studenti della web TV collaborano alla produzione audiovisiva, mentre l'IA supporta revisione dei testi, produzione multimediale e sviluppo del sito, promuovendo al tempo stesso un uso critico delle tecnologie attraverso la verifica delle fonti e la consapevolezza dei limiti degli algoritmi.

La principale sfida è stata coordinare studenti di età, competenze e interessi diversi all'interno di un'unica redazione. La varietà dei ruoli, il *peer tutoring* e il lavoro collaborativo hanno trasformato questa complessità in una risorsa, favorendo inclusione, orientamento, partecipazione attiva, sviluppo delle competenze comunicative e digitali e prevenzione della dispersione scolastica. CACTUS continua a crescere come ambiente editoriale permanente, aperto a nuovi contenuti, linguaggi ed esperienze.



Referente	Alessandra Tedesco, Docente	Visita il sito del progetto 
Indirizzo scuola	Via Pisacane, snc - 88100 Catanzaro (CZ)	
Contatti scuola	Tel. 0961 737678 - czis001002@istruzione.it - www.iisfermi.edu.it	

M(AI)OR HUB – Ecosistema educativo per l'IA consapevole

Liceo Maior di Pescara (PE)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Il Liceo Maior pone al centro la persona, l'innovazione didattica e lo sviluppo delle competenze trasversali. Le *soft skills* sono parte strutturale del curriculum verticale, in un progetto ideato e coordinato dalla prof.ssa Alessandra Casolaro. Il percorso *Teacher Life Skills* ha rafforzato le competenze relazionali e di *leadership* educativa dei docenti, contribuendo alla progettazione di esperienze didattiche innovative e orientative. In questo contesto è nato M(AI)OR HUB, per rispondere ai bisogni della Gen Z legati a benessere, relazioni e uso consapevole dell'IA.

Descrizione dell'esperienza didattica

Come può la scuola **trasformare i bisogni reali degli studenti in opportunità di apprendimento**? Da questa domanda nasce M(AI)OR HUB, l'ecosistema digitale progettato durante le ore di *soft skills* per integrare IA, benessere, cittadinanza attiva e apprendimento.

Il progetto coinvolge studenti, docenti e il *web designer* dell'Istituto. Ogni studente accederà ad uno spazio condiviso nel quale potrà ascoltare *podcast* interdisciplinari, consultare materiali, partecipare a quiz, utilizzare *chatbot* educativi, condividere progetti e contribuire a nuovi contenuti.

L'esperienza si articola in tre fasi. Nella prima gli studenti hanno individuato i propri bisogni formativi e, dopo un percorso sull'uso consapevole dell'IA, ne hanno definito regole, ruoli e confini. Attraverso LEGO Serious Play, Photolangage e *project work* hanno **progettato il mockup e l'architettura dell'hub**, selezionando i temi prioritari per la Generazione Z.

La seconda fase vede gli studenti, organizzati in *team*, impegnati nella realizzazione dei primi contenuti e nello sviluppo della piattaforma, utilizzando l'IA come strumento creativo sotto la guida dei docenti.

Nella terza fase M(AI)OR HUB diventerà una comunità educativa permanente: i bisogni raccolti saranno analizzati e trasformati in *podcast*, laboratori e percorsi interdisciplinari. I contenuti alimenteranno anche le Assemblee d'Istituto.

I risultati riguardano partecipazione attiva, collaborazione, consapevolezza digitale e corresponsabilità. Le principali criticità sono la gestione dei tempi, il coordinamento dei *team*, la validazione dei contenuti e la necessità di garantire un uso etico, inclusivo e sicuro dell'IA.



Referente	Alessandra Casolaro, Docente di diritto e <i>soft skills</i>
Indirizzo scuola	Via Tirino, 61/1 – 65129 Pescara (PE)
Contatti scuola	Tel. 085 99218211 – segreteria@liceomaior.it – www.liceomaior.it

Tra cerchi e algoritmi: il viaggio di Dante nel presente

IISS Paciolo-D'Annunzio di Fidenza (PR)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto, con indirizzi tecnici e liceali (Tecnico-economico, Scientifico, Classico e Linguistico), promuove una didattica orientata all'innovazione e alla ricerca metodologica. Di fronte alla diffusione dell'IA, la scuola ha individuato come priorità lo sviluppo dell'AI Literacy, del pensiero critico e di un utilizzo etico e consapevole delle tecnologie.

Descrizione dell'esperienza didattica

La domanda che ha guidato il progetto è stata: come educare i giovani a comprendere l'IA e governarla criticamente?

Il progetto ha coinvolto circa 20 studenti delle classi III e IV in un percorso interdisciplinare che ha utilizzato la **Divina Commedia come laboratorio per esplorare il rapporto tra linguaggio, interpretazione e Intelligenza Artificiale**.

Gli studenti hanno studiato il funzionamento dei modelli linguistici, sperimentato tecniche di *prompt engineering* (*role prompting*, *output contract*, *iterative refinement*), confrontato le illustrazioni di Gabriele Dell'Otto con immagini generate dall'IA e analizzato errori, *bias* e limiti dei sistemi generativi.

Il percorso ha prodotto poster, mappe concettuali, analisi linguistiche, materiali multimediali e modelli di *prompt* riutilizzabili, dimostrando come l'IA possa potenziare l'apprendimento senza sostituire il pensiero umano.

L'esperienza si è sviluppata attraverso didattica laboratoriale, *Cooperative Learning*, *Peer Education* e ricerca-azione, favorendo inclusione, personalizzazione e sviluppo del pensiero critico.

Parallelamente sono stati **formati circa 20 docenti** in un corso dedicato all'uso didattico dell'IA, che sarà riproposto il prossimo anno scolastico.

La sperimentazione ha, inoltre, portato all'elaborazione di un **Regolamento d'Istituto sull'Intelligenza Artificiale**, quale strumento di governance educativa fondato su etica, trasparenza, responsabilità e centralità del giudizio umano.

Il progetto propone un modello replicabile di AI Literacy, nel quale cultura umanistica e innovazione metodologica concorrono a formare cittadini capaci di governare criticamente il cambiamento tecnologico.



Referente	Barbara Corradi
Indirizzo scuola	Via Manzoni, 6 – 43036 Fidenza (PR)
Contatti scuola	Tel. 0524 522015 – pris00300g@istruzione.it – paciolo-dannunzio.edu.it

LIFE – Laboratorio di InFormazione Etico-estetica

IIS Via Roma 298 di Guidonia (RM)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'istituto, tra i più grandi sul territorio nazionale, conta più di 250 docenti e oltre 2000 studenti ai quali offre 4 indirizzi nel Polo Tecnico e 4 nel Polo Liceale, tre percorsi di potenziamento (due Cambridge e uno Liceo Matematico) e numerose attività formative per valorizzare i talenti di ognuno. Uno dei bisogni formativi emergenti è la necessità di potenziare le competenze digitali e trasversali in funzione della cittadinanza attiva e del futuro inserimento nel mondo lavorativo.

Descrizione dell'esperienza didattica

LIFE è parte integrante del **progetto decennale "St.Art I_lover"** e muove da una rete di relazioni che ha innescato un'osmosi tra istituzioni scolastiche e realtà territoriali, il cui obiettivo è accogliere la vita nella scuola attraverso esperienze umanizzanti, per poi proiettare la scuola nella comunità tramite la condivisione degli esiti progettuali. In questo alveo una terza scientifico ha sviluppato differenti *Non-Cognitive Skills* **esplorando creativamente varie forme comunicative**, anche con il supporto dell'AI: dai linguaggi dei media digitali a quelli dell'arte contemporanea. Inoltre, un'indagine semantica ed emotiva ha innervato l'intero percorso annuale come contrasto alla povertà linguistica.

FormAzione. Nell'ambito del percorso di FSL "Lavoro nel Terzo Settore e Volontariato", preparati mediante un modulo di educazione civica, i ragazzi hanno svolto attività di volontariato nelle mense della Caritas di Tivoli (*Service Learning*). Un ulteriore percorso di educazione civica ha permesso di collegare l'Art. 2 della Costituzione alla missione della Caritas; il punto d'incontro è un agire concreto che si fa cittadinanza attiva. Il progetto ha vissuto un momento di alta formazione grazie a un secondo FSL: **"Come nasce una mostra"** di MAXXI A[R]T WORK. Per cinque giornate, 17 studenti hanno lavorato fianco a fianco con 7 studentesse del Confalonieri di Roma (*Cooperative Learning*). Il risultato è l'ipotesi espositiva **"comUnità: io, loro, noi"**.

AttivAzione. I ragazzi hanno seguito lo sviluppo dell'intervento dell'artista **Ciro Vitale** in San Vincenzo a Tivoli "Nel corpo del tempo" curando l'immagine coordinata e l'apparato informativo dell'esposizione. Hanno prodotto l'installazione interattiva **"Parole in Attivazione"** che affianca la mostra, guidato i visitatori e gestito i laboratori didattici per le famiglie. L'esperienza è stata ripercorsa dal video *podcast* **"Genesi didattica di una mostra"**, realizzato dagli studenti con Vidya It.



Referente	Roberto Ianigro, Docente di disegno e storia dell'arte
Indirizzo scuola	Via Elsa Morante - 00012 Guidonia Montecelio (RM)
Contatti scuola	Tel. 06 121123875 - rmis10600x@istruzione.it - www.liceoguidonia.edu.it

TINEZ – Una chiamata dal Sud del mondo

IIS Giustino Fortunato di Rionero in Vulture (PZ)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto coniuga tradizione e innovazione per preparare i giovani alle professioni del domani e ha adeguato la proposta formativa alla domanda sociale, attraverso una progettualità caratterizzata da flessibilità e rigore metodologico. L'istituto offre ambienti digitali all'avanguardia (*Next Generation Labs* e *Classroom*) che si coniugano con l'innovazione metodologica e la didattica laboratoriale, al fine di garantire migliore qualità della scuola e dei processi formativi.

Descrizione dell'esperienza didattica

TINEZ: progettazione e realizzazione di un **videomapping site-specific** incentrato su identità territoriale, IA e storia dell'esplorazione spaziale. Gli studenti hanno esplorato il rapporto tra territorio e ambizione, pregiudizio e realtà, identità locale e proiezione globale. Il riferimento storico centrale è **Rocco Petrone**, ingegnere lucano figlio di emigranti di Sasso di Castalda (PZ), divenuto direttore del programma Apollo della NASA e responsabile del lancio di Apollo 11 nel 1969.



Ricerca e analisi critica - Utilizzando Claude e Google Gemini, gli studenti hanno **esplorato temi complessi**: la cartografia come strumento di potere, il pregiudizio algoritmico, l'emigrazione lucana e la fisica dello spazio come metafora di parità tra i luoghi. L'AI è stata usata come interlocutore critico per verificarne risposte, limiti e *bias*.

Produzione creativa - I contenuti sono stati tradotti in **materiale audiovisivo**. Usando Nano Banana Pro (immagini) e Kling 3.0 (video), è stato creato uno *script* in 7 sequenze tematiche: dallo spazio isotropo alla donna lucana come figura storica silenziosa, fino al monologo sul valore del partire e del tornare.

Allestimento e performance - I contenuti sono stati proiettati su una navicella in polistirolo (2x2m) e un telo di sfondo (5x3m), con interventi vocali dal vivo di 4 studenti e un *voiceover text-to-speech*.

Il progetto ha affrontato le fragilità educative come punto di partenza. Gli studenti hanno scoperto che la loro condizione geografica e sociale era il materiale con cui costruire qualcosa di significativo. L'uso dell'AI ha abbassato la soglia di accesso alla produzione professionale, riducendo il senso di inadeguatezza tecnica. Interrogando l'AI sul Sud Italia, i ragazzi hanno ricevuto risposte stereotipate (miseria, arretratezza); riconoscere e smontare questo pregiudizio algoritmico ha generato un effetto di **empowerment**, facendo comprendere che la conoscenza diretta del territorio è una risorsa e non un limite.



Referente	Antonella Ruggeri, Dirigente Scolastica
Indirizzo scuola	Via Monticchio – 85028 Rionero in Vulture (PZ)
Contatti scuola	Tel. 0972 720343 – pzis002003@istruzione.it – www.liceirionero.edu.it

L'errore intelligente. L'Intelligenza Artificiale e la pedagogia dell'errore IS Galilei di Conegliano (TV)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto vanta una solida tradizione nella formazione tecnica e professionale per l'industria e l'artigianato. Da alcuni anni, però, sperimenta anche modalità didattiche innovative, offrendo agli studenti percorsi di FSL di tipo avanzato in contesti di lavoro reali. L'obiettivo è sviluppare e applicare le competenze previste dai diversi percorsi di studio attraverso esperienze autentiche e formative.

Descrizione dell'esperienza didattica

Oltre a presentare il prodotto **Galleria del Vento**, vogliamo presentare anche un **metodo di lavoro**. L'esperienza di FSL svolta dagli studenti della classe quinta ha assunto un carattere sperimentale per testare un processo lavorativo applicato in una delle aziende con cui collaboriamo da anni.

Agli studenti sono state proposte situazioni sfidanti, così da utilizzare l'IA all'interno di un percorso prima progettuale e poi produttivo, dando vita a una vera e propria prova esperta. Da questo lavoro sono emerse piste di ricerca, come il supporto alla manutenzione proattiva e l'automazione di operazioni progettuali ripetitive.

L'IA ha aperto orizzonti inattesi, ma ha anche reso evidente che non sempre offre risposte immediate o realmente utili. Questo ha spinto gli studenti ad attivare strategie di *problem solving*. Emblematico il caso della realizzazione del fumo nella Galleria del Vento, che ha richiesto numerose ricerche, il confronto con i docenti di chimica e l'individuazione del prodotto più adatto.

Le sperimentazioni svolte in azienda hanno valorizzato il "**vantaggio dell'errore**": difficoltà, dubbi, pause di riflessione sono diventati occasioni di apprendimento. Si è trattato di errori "a basso costo", condivisi e affrontati dal *team*, che ha utilizzato l'IA in modo collaborativo per formulare domande sempre più efficaci e interpretarne criticamente le risposte.

Abbiamo così riscoperto il valore della pedagogia dell'errore, spostando l'attenzione dal risultato corretto alla qualità del processo. L'IA non è soltanto uno strumento che fornisce risposte, ma un co-pilota con cui confrontarsi, sbagliare, verificare ipotesi e aprire nuove domande.

La realizzazione della Galleria del Vento è stata completata in tempi ridotti grazie alla collaborazione tra scuola e azienda e al lavoro condiviso con i docenti. Oltre al prodotto finale, il vero risultato è un **processo di apprendimento replicabile** in molte altre prove esperte, sia nella scuola sia nei futuri contesti professionali.



Referente	Carmela Brun
Indirizzo scuola	Via Galilei, 16 - 31015 Conegliano (TV)
Contatti scuola	Tel. 0438 61649 - tv26004@istruzione.it - www.isgalilei.edu.it

AI e consapevolezza digitale

IIS E. Fermi di Policoro (MT)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto è collocato in un'area crocevia delle numerose attività e servizi del territorio metapontino e baricentro per la formazione e istruzione di figure altamente qualificate. La popolazione scolastica è in crescente aumento in virtù del miglioramento continuo della qualità del servizio e dell'ampliamento dell'offerta formativa scolastica in costante interfaccia con le realtà territoriali.



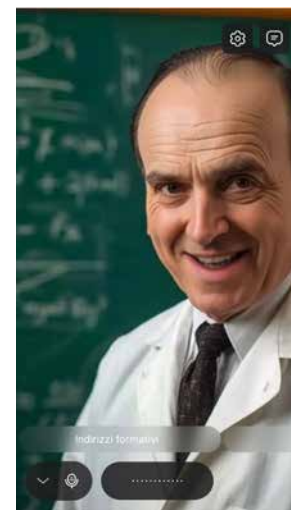
Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto ha visto protagonisti gli studenti nel ruolo di veri e propri **sviluppatori**. L'obiettivo principale è stato mettere le competenze tecnologiche e l'innovazione al servizio della comunità scolastica e del territorio. Da questo percorso collaborativo è nato **FermiBot, un assistente virtuale intelligente finalizzato a orientare le famiglie e i futuri studenti** tra le informazioni della vita scolastica, offrendo un accesso continuo e immediato su indirizzi di studio, metodologie didattiche, trasporti e regolamenti.

L'avventura didattica si è sviluppata come un vero e proprio **laboratorio del "saper fare"**, basato sulla metodologia del *Project-based Learning* e sul lavoro cooperativo. Nella prima fase, gli studenti si sono immersi nello studio delle basi storiche ed etiche dell'IA e dei modelli di linguaggio. Successivamente, attraverso sessioni di *brainstorming*, i ragazzi hanno analizzato il funzionamento dei *chatbot* e hanno selezionato i contenuti più utili per l'utenza, trasformandoli in un *corpus* testuale strutturato.

Gli studenti hanno utilizzato il linguaggio Python sulla piattaforma Google Colab, coordinando la collaborazione tramite GitHub e pubblicando l'applicazione su PythonAnywhere. Per rendere l'interazione più naturale, è stato inoltre integrato un **avatar** parlante tramite la tecnologia D-ID. Il sistema elabora i messaggi attraverso la vettorizzazione matematica e la BestMatch Logic, che permette di individuare la risposta più pertinente.

Il percorso si è concluso con la **fase di addestramento e validazione**, in cui gli studenti hanno testato il *bot* simulando le domande dei genitori. Il risultato più significativo risiede nelle competenze tecnologiche e umane maturate dai ragazzi, quali il *problem solving*, il lavoro di squadra e una profonda consapevolezza etica sull'uso dell'IA come strumento al servizio dell'uomo.



Prodotto finale

Referente	Maddalena Minervini, Animatore Digitale e Docente di storia e filosofia
Indirizzo scuola	Via Puglia, 8 – 75025 Policoro (MT)
Contatti scuola	Tel. 0835 972034 – mtis01700x@istruzione.it – www.enricofermipolicoro.it

MISSIONE FYBORG.

Elogio delle intelligenze ibride

ITCG Vilfredo Pareto di Pozzuoli (NA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto opera in un'area che fino agli anni '80 era un polo industriale d'eccellenza. Tuttavia, la dismissione delle fabbriche e il bradisismo hanno causato una crisi socio-economica irreversibile. Per rispondere alle fragilità del contesto da cui proviene la maggior parte degli studenti, il RAV ha individuato tra le priorità assolute il potenziamento delle competenze di base e di quelle digitali.

Descrizione dell'esperienza didattica

MISSIONE FYBORG è un'UdA di orientamento di oltre 30 ore per le classi prime che, partendo dai **Disturbi Specifici di Apprendimento**, promuove in tutti gli studenti la metacognizione e la costruzione di un metodo di studio personalizzato. Nel percorso, la teoria modulare di J. Fodor (*The modularity of mind*, 1983) e quella delle Intelligenze Multiple di H. Gardner (*Frames of mind*, 1983) diventano strumenti pratici e accessibili, attraverso i quali gli alunni possono mappare direttamente i propri punti di forza e di debolezza.

In un mondo sempre più ibrido, orientarsi significa prima di tutto **capire come funziona la propria mente**, per realizzare la perfetta sinergia uomo-macchina. Questa UdA guida i ragazzi nel creare i propri mediatori didattici – come mappe, schemi di grammatica e formulari – attraverso un percorso graduale. Si parte rigorosamente dalla fase analogica, utilizzando carta, penna e diagrammi di flusso. Questa tappa è cruciale per sviluppare e consolidare i processi cognitivi, prima di impiegare strumenti assistiti che rischierebbero di frenare l'apprendimento profondo. Solo dopo aver acquisito la piena padronanza nella produzione di strumenti analogici, si passa al digitale, utilizzando *software* tradizionali privi di intelligenza artificiale come Microsoft Word o Cmap. L'ultimo stadio prevede l'introduzione di NotebookLM sotto la guida dei docenti: gli studenti **imparano a dialogare con l'assistente di studio virtuale** tramite *prompt* efficaci, ma soprattutto a sviluppare lo spirito critico necessario per revisionare gli *output* del *software*.

Il progetto si rivela così un **elogio alla collaborazione tra mente umana e algoritmo**. Il *fyborg* è proprio questo: un "cyborg funzionale". Secondo la definizione coniata da Alexander Chislenko (*Are you a cyborg? Legacy systems and functional cyborgization*, 1995), è un organismo biologico che integra perfettamente estensioni tecnologiche e intelligenze umane.



Referente	Lara Guglielmo, Docente di sostegno	Canale YouTube di MISSIONE FYBORG	
Indirizzo scuola	Via R. Annecchino, 252 - 80078 Pozzuoli (NA)		
Contatti scuola	Tel. 081 8664962 - natd130003@istruzione.it - www.itcgpareto.edu.it		

Il liceo Classico integrale: il pensiero critico nell'era dell'IA

Liceo Classico G. D'Annunzio di Pescara (PE)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

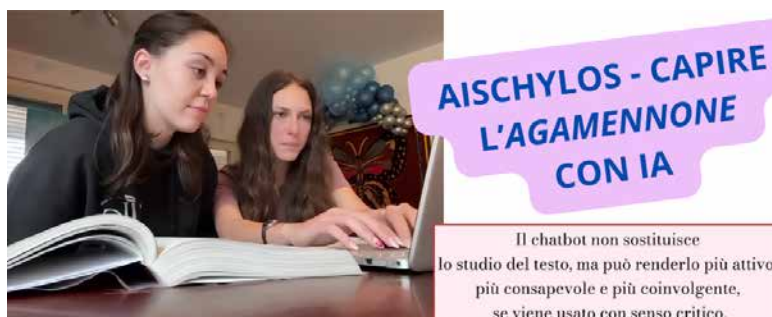
Il Liceo, unico e storico Classico statale di Pescara e provincia, offre un'alta formazione fondata sullo studio delle lingue classiche, lingue moderne, matematica e fisica, scienze, logica, letteratura, arte, storia e filosofia, essenziali per lo sviluppo del pensiero critico, logico ed analitico capace di leggere ed interrogare consapevolmente sé e la realtà. Sono presenti varie opzioni: Tradizionale, *Cambridge International*, Matematico, Biomedico, Logica dei Nuovi Linguaggi, Tedesco, Europeo.

Descrizione dell'esperienza didattica

Le esperienze didattiche si collocano nella più ampia riflessione sul rinnovamento del curriculum del Liceo Classico nell'era dell'IA, fondata sulla certezza della convergenza strutturale dell'impianto epistemico del Classico con le sfide poste dall'IA. Le attività svolte hanno coinvolto gli studenti del quarto anno quali protagonisti del processo di ricerca e interpretazione. I tre percorsi, fondati sull'unitarietà del sapere, hanno attinto alla profondità della tradizione con gli strumenti del presente, mostrando come **l'IA si integra nello studio delle discipline classiche e scientifiche** per rafforzare la capacità di interpretazione, argomentazione, verifica, autonomia, partecipazione critica e consapevolezza digitale.

Il percorso **"L'ordine invisibile: il viaggio di Mach"**, coniugando la tradizione letteraria di Dickens con l'epistemologia fisica del XIX e XX secolo, documenta una **performance teatrale aumentata** in cui gli studenti interagiscono con il robot umanoide NAO per approfondire la fisica, utilizzando l'IA generativa per la ricerca, la costruzione dialogica e la programmazione delle attività narrative e multimediali.

Il percorso **"Hybris: oltre il limite"** è centrato sull'interpretazione dell'Agamennone di Eschilo. Le studentesse interagiscono criticamente con Alschylos, *chatbot* costruito dal docente, per tradurre, verificare, argomentare e interpretare la *hybris* nella centralità del testo antico.



Il percorso **"Ira e Invidia: il latino come vocabolario emotivo"** documenta un'esperienza interpretativa sul tema delle passioni. L'ira viene analizzata attraverso la filosofia di Seneca; l'invidia viene indagata come tensione interna e distruttiva, attraverso il confronto tra i versi di Ovidio e la rappresentazione iconografica di Giotto. NotebookLM e Gemini permettono di interrogare i testi antichi in modo dinamico, mentre Canva e CapCut trasformano l'analisi filologica in una videolezione, rendendo concetti complessi, come la "fisiologia delle passioni", accessibili e condivisibili.

Referente	Antonella Sanvitale, Dirigente Scolastica
Indirizzo scuola	Via Venezia, 41- 65121 Pescara (PE)
Contatti scuola	Tel. 085 4210351 – pepc010009@istruzione.it – www.liceoclassicope.edu.it

H.E.A.R. (*Humanities for Ecological Acoustic Resonance*) – Impronte Sonore: paesaggi da ascoltare

Liceo G. Galilei di Nardò (LE)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

In un Salento dinamico ma segnato da sfide occupazionali, l'azione educativa supera la frammentazione disciplinare per formare studenti-progettisti capaci di tradurre l'innovazione in leve di crescita, ponendo la persona al centro. Le complessità del contesto territoriale si trasformano in occasioni concrete di inclusione e cittadinanza consapevole.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto H.E.A.R. è un'avanguardia pedagogica che indaga il **soundscape come indicatore bioacustico**.

Gli studenti del Liceo quadriennale delle Scienze Applicate hanno collaborato con un'associazione di *outdoor education* e un produttore musicale per **mappare la biodiversità locale**. Usando idrofoni per captare i segnali acustici sommersi e il dispositivo Plants Play per convertire le fluttuazioni elettrochimiche delle piante in suoni, hanno tradotto la complessità biologica in dati digitali, creando il brano "Impronte Sonore" e il *podcast* bilingue Young Scientists. Successivamente, la collaborazione con STMicroelectronics ha integrato l'IA tramite l'**hand motion AI controller**: il *machine learning* mappa i gesti umani in *pattern* sonori, rendendo la tecnologia un linguaggio creativo inclusivo.

Il percorso ha affrontato criticità legate alla complessità di tecnologie specialistiche. La sfida è stata democratizzare il dato scientifico, superando la barriera tecnica per farne un'esperienza multisensoriale compresa, manipolata e narrata da ognuno.

Questa risonanza ecologica si specchia nel progetto di giornalismo e criminologia (*Inside mind and media*) del Liceo delle Scienze Umane. Entrambi i percorsi convergono nell'**Umanesimo Digitale**: il primo decodifica la salute degli ecosistemi, il secondo ne interpreta i riflessi psicologici e sociali tramite la Newsroom 4.0. Questa visione supera la didattica lineare: con metodologie come Jigsaw, *thinking routines* e il modello evento-pensiero-emozione, la scuola trasforma la competenza tecnica e l'analisi sociale in una risorsa orientata allo *human flourishing* e al dispiegamento del potenziale di ogni studente.



Referente	Claudia Melcarne, Docente e membro del <i>team</i> per l'innovazione digitale
Indirizzo scuola	Via XX Settembre, 65 - 73048 Nardò (LE)
Contatti scuola	Tel. 0833 570542 - leps25000v@istruzione.it - liceogalileinardo.edu.it

Il Tappeto Digitale: costruire una comunità di pratica con l'IA

ITET L. Einaudi di Bassano del Grappa (VI)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'ITET L. Einaudi di Bassano è un *hub* d'innovazione che opera come ecosistema di apprendimento. Valorizza spazi non tradizionali e l'equilibrio tra strumenti digitali e analogici. I bisogni formativi si focalizzano sul curriculum integrato (percorsi di orientamento ed educazione civica) e una valutazione formativa che motivi gli studenti, puntando su benessere e metodologie coinvolgenti. L'obiettivo è formare professionisti capaci di costruire il futuro tramite sinergie col territorio.

Descrizione dell'esperienza didattica

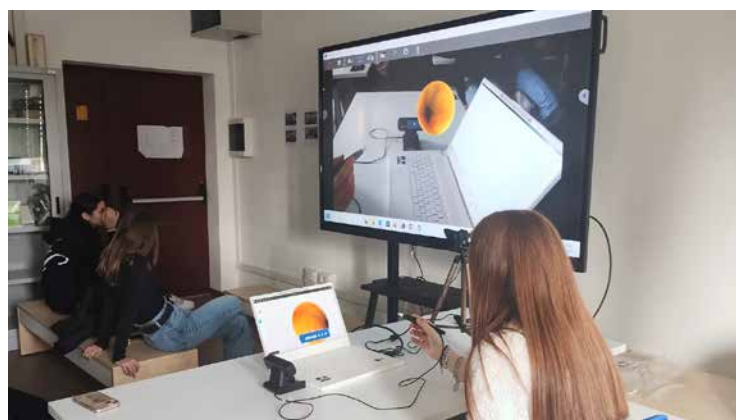
Coordinata dall'Animatore Digitale, l'esperienza ha coinvolto l'intero collegio docenti nell'ambito dell'adesione al polo formativo per le **Avanguardie Educative**.

Avviato circa quattro anni fa, il percorso si è sviluppato per gradi: l'**aggiornamento professionale**, dapprima vissuto come adempimento burocratico, è diventato una pratica riflessiva condivisa, sostenuta da corsi relativi all'integrazione di piattaforme didattiche avanzate e sull'uso consapevole degli strumenti di IA generativa.

I docenti formati hanno poi trasferito approcci e strumenti nelle proprie discipline, secondo la logica del "**Tappeto Digitale**", in cui l'intelligenza artificiale non è uno strumento accessorio ma **uno strato infrastrutturale su cui costruire la didattica ordinaria**.

I risultati si leggono su due versanti. I docenti hanno **ridotto il tempo dedicato alla preparazione meccanica dei materiali** a favore della relazione educativa, sviluppando un linguaggio metodologico comune tra ambiti umanistici e scientifici; da qui è nata una **interdisciplinarietà** non imposta dall'alto, ma emersa dalla condivisione delle pratiche. Gli studenti, hanno mostrato un **apprendimento più attivo**, fondato sulla formulazione di *prompt*, sulla valutazione critica degli *output* e sul confronto tra fonti, competenze trasversali a tutte le discipline.

Non sono mancate le difficoltà. La più rilevante è stata l'eterogeneità delle competenze digitali di partenza dei docenti, affrontata con una formazione modulare e ritmi differenziati; restano aperti il lavoro sulla misurazione sistematica degli impatti e la piena integrazione dell'IA nei processi di valutazione.



Referente	Paolo Retinò, Docente di lingua tedesca e Animatore Digitale
Indirizzo scuola	Via Tommaso D'Aquino - 36061 Bassano del Grappa (VI)
Contatti scuola	Tel. 0424 566808 - vitd05000d@istruzione.gov.it - www.einaudibassano.edu.it

Dal laboratorio didattico linguistico-digitale alla produzione dell'e-book "Pensieri sparsi con e senza AI"

ITS Aterno-Manthoné di Pescara (PE)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'ITCG Aterno-Manthoné, scuola polimorfica e connessa con il territorio, risponde ai bisogni formativi di adolescenti e adulti. Tassello importante è il Percorso di II livello serale (AFM, SIA, CAT): un'offerta flessibile che valorizza i crediti pregressi, permettendo a lavoratori, disoccupati e fragili di riprendere gli studi. Questa comunità inclusiva trasforma il diploma nel riscatto di veri "eroi dei nostri giorni", che conciliano lavoro e studio per realizzare un sogno nel cassetto.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza didattica ha portato alla luce l'e-book "Pensieri sparsi con e senza AI", un progetto di innovazione metodologica in cui l'IA (Gemini) è stata usata come "copilota" della mente e *mentor*.

Partendo da un "foglio bianco", gli studenti hanno espresso liberamente il proprio vissuto su temi universali, usando poi l'AI tramite *prompt* ragionati per trasformare i testi in poesie, interviste e manifesti, completati da immagini evocative generate da algoritmi.

I protagonisti sono gli studenti **adulti della classe serale** dell'indirizzo AFM: Andrea (bi-genitorialità), Francesca (relazioni tossiche), Davide (talento), Valerio (studiare a 39 anni con il figlio), Alessandra (lotta al femminicidio), Renata (la maturità a



57 anni), Anna (antirazzismo) e Larysa (coscienza umana vs AI). Il progetto è stato guidato dalla docente di Lingua e Letteratura Italiana, con la collaborazione dei colleghi di Informatica.

Il progetto è stato sviluppato si è concluso con il **workshop "Imparare non ha età"**, promosso dal corso serale dell'ITCG Aterno-Manthoné e dal CPIA Pescara-Chieti con il supporto di EPALE Italia/INDIRE.

Gli obiettivi formativi raggiunti sono stati **linguistici** (scrittura creativa e lessico), **digitali** (*prompt engineering*) ed **emotivi** (autonarrazione). L'AI ha ridotto le criticità legate al divario digitale rispetto ai giovani e ha supportato gli studenti non autoctoni nella traduzione corretta del pensiero, preservandone la potenza emotiva e favorendo l'inclusione.

Il risultato è un uso critico della tecnologia che non cancella l'anima, ma dà forma alle verità personali, accolto con entusiasmo da una platea di 100 persone.

Referente	Mariadaniela Sfarra, Docente e Ambasciatrice Erasmus+ per l'Educazione degli adulti
Indirizzo scuola	Via Tiburtina Valeria, 202 – Pescara (PE)
Contatti scuola	Tel. 085 4308332 – petd07000x@istruzione.it – www.manthone.edu.it

Psiche siamo noi: intelligenze a confronto

Liceo Sesto Properzio di Assisi (PG)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Il Liceo Properzio (Classico, Linguistico, Scienze Umane, LES) coniuga la propria identità umanistica con l'innovazione. I bisogni formativi si concentrano sulla transizione digitale e metodologica: promuovere una didattica attiva in cui il discente sia reale protagonista del proprio apprendimento, sviluppare competenze critiche ed etiche nell'uso dell'IA e rafforzare l'alleanza con il territorio.

Descrizione dell'esperienza didattica

Quattro classi del Liceo Properzio di Assisi, guidate da altrettante docenti, hanno lavorato sulla favola di **Amore e Psiche di Apuleio** (II sec.) come laboratorio interdisciplinare sul **confronto tra intelligenza umana e artificiale**. Il progetto è nato da una domanda teorica: cosa distingue l'intelligenza di Psiche, fatta di desiderio, rischio, sbaglio, relazione autentica e metamorfosi, dall'intelligenza di un algoritmo?

Ogni classe ha declinato il confronto con un approccio specifico. La V BS ha lavorato sulla scena della lampada, usando l'IA come strumento critico per misurare, compito dopo compito, cosa rimane di intraducibile algoritmicamente. Dall'analisi del rischio alla generazione di immagini, dalla traduzione emotiva al punto di vista dell'oggetto, ciò che nessun modello ha saputo restituire è stata l'inquietudine della visione. La IV AS ha lavorato sui capitoli iniziali della favola utilizzando *brisk teaching* per guidare gli studenti nell'individuazione degli elementi fiabeschi nel testo, con l'IA come facilitatore della lettura mentre la docente monitorava e rilanciava la discussione in tempo reale. La V CS ha lavorato sulla favola integrale producendo infografiche, anche tramite NotebookLM, per fissare personaggi e snodi narrativi, con attenzione esplicita all'inclusività. La V AS ha approfondito i collegamenti filosofici della favola, usando l'IA per comparare la vicenda di Lucio e quella di Psiche, esplorare il tema della curiositas come trasgressione necessaria e produrre un poster digitale di sintesi.



Il percorso si è concluso il 20 maggio 2026 con un **"Mercoledì letterario"** del Properzio, evento pubblico aperto al territorio. Studenti, docenti e ospiti si sono confrontati sulle diverse letture di una favola antica e sull'intelligenza artificiale come interlocutore critico, non semplice strumento. L'esperienza infine è stata documentata sul blog del Liceo "L'occhio del Properzio" e in un articolo per il Corriere dell'Umbria.

Referente	Diana Dragoni, Docente
Indirizzo scuola	Via Padre Ludovico da Casoria, 3 - 06081 Assisi (PG)
Contatti scuola	Tel. 075 812466 - pgpc07000g@istruzione.it - www.liceoproperzio.edu.it

SYNAPSE 4.0

IISS C.E. Gadda di Fornovo di Taro (PR)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto integra istruzione tecnica e liceale, operando in stretta sinergia con il tessuto produttivo della *food e motor valley* parmense. I bisogni formativi della scuola riguardano l'inclusione e il superamento del divario digitale, per questo l'istituto punta su una didattica laboratoriale attiva che contrasti la dispersione, riduca il *mismatch* scuola-lavoro e formi cittadini attenti a sicurezza e sostenibilità.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto ha coinvolto **circa 60 studenti del triennio** degli indirizzi Meccatronica, Informatica e delle altre anime dell'istituto, affiancati da un *team* di 4 docenti *tutor* e 3 esperti aziendali. L'attività ha totalizzato circa **60 ore di formazione e laboratori**, configurandosi come un vero ecosistema di co-progettazione.

L'esperienza è stata gestita applicando **metodologie di Project Management** aziendale. Gli studenti hanno redatto un vero e proprio *business plan* per analizzare la sostenibilità del progetto, definendo:

- **Budgeting**: Analisi dei costi di *retrofit hardware* e allocazione delle risorse per la stampa 3D dei componenti.
- **Timeline e KPI**: Monitoraggio delle scadenze e degli indicatori di *performance* tecnica ed educativa.
- **Analisi di fattibilità**: Valutazione del riuso e dell'ottimizzazione di tecnologie già presenti nei laboratori scolastici.

Le fasi tecniche:

1. **R&D e modellazione**: Progettazione 3D dei componenti di interfaccia.
2. **Coding e IA**: Creazione algoritmo, addestramento di modelli di visione artificiale e programmazione in linguaggio robotico.
3. **Integrazione meccatronica**: *Retrofit hardware* e sincronizzazione cinematica dei *cobot*.
4. **Marketing e divulgazione**: Il piano di comunicazione è stato cruciale per posizionare il progetto sul territorio.

Gli studenti hanno curato la *brand identity* (logo e materiale informativo) e la strategia di *pitching*, presentando l'idea a eventi e fiere (Didacta), attraendo l'interesse di aziende locali per future *partnership*.

Il successo tecnico (la risoluzione autonoma del cubo di Rubik tramite visione artificiale) e l'incremento delle *soft skills* si sono scontrati con la complessa calibrazione *hardware-software*. Questa criticità è stata superata grazie al lavoro di squadra e a processi di *problem solving* tipici dei contesti aziendali.



Referente	Francesco Ianni, promotore del progetto
Indirizzo scuola	Via Nazionale, 6 - 43045 Fornovo di Taro (PR)
Contatti scuola	Tel. 0525 400229 - pris00800p@istruzione.it - www.iissgadda.it

Presidential speeches: critical analysis and visual communication

IIS Fazzini-Mercantini di Grottammare (AP)

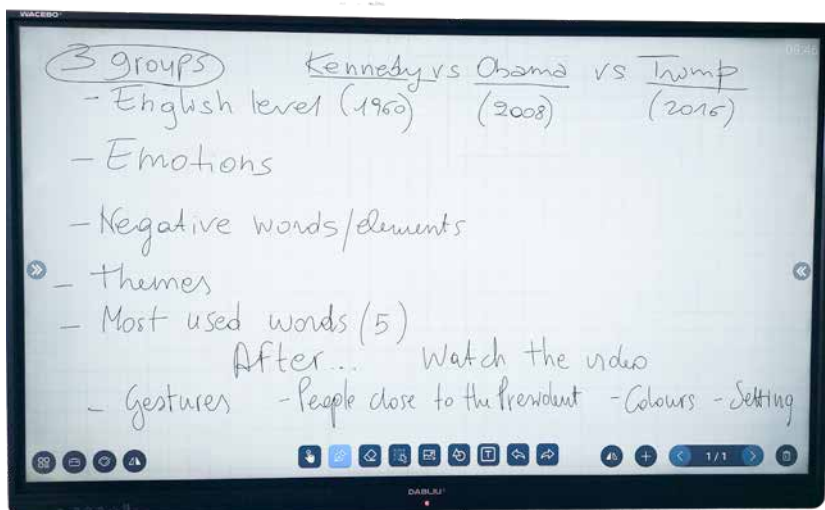
Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto nasce nel 2001 dall'accorpamento dell'Istituto Tecnico per Geometri "P. Fazzini" e dei licei "L. Mercantini". A completamento dell'ampia offerta formativa, agli oltre 1200 studenti vengono proposti annualmente progetti Erasmus ed attività mirate al potenziamento del *problem solving* come la partecipazione a concorsi. Tra i bisogni formativi emergono lo sviluppo del pensiero critico e l'inclusione.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza nasce all'interno dell'insegnamento della lingua inglese nel triennio, con l'obiettivo di trasformare lo studio della lingua in uno strumento per comprendere criticamente il mondo contemporaneo. Attraverso l'analisi dei **Victory Speeches di tre presidenti americani** e di una conferenza stampa del sindaco di Minneapolis, gli alunni hanno analizzato lessico, linguaggio verbale e non verbale, individuando come parole e tono contribuiscano a costruire consenso e percezione della realtà.

L'esperienza assume una **dimensione interdisciplinare** grazie alla collaborazione con la docente di matematica; il percorso, infatti, si conclude con la figura di J. Garfield, diventato successivamente presidente degli Stati Uniti e autore di una celebre dimostrazione del teorema di Pitagora. Il confronto tra il linguaggio della persuasione politica e quello della dimostrazione matematica porta gli studenti a riflettere sulle diverse forme comunicative: attraverso tecniche di *visual thinking*, la *proof* matematica viene trasformata in rappresentazioni grafiche, evidenziando come la comunicazione visiva possa favorire comprensione e apprendimento.



L'AI ha rappresentato un supporto metodologico fondamentale grazie al quale è stato possibile svolgere analisi linguistiche e individuare parole chiave, per potersi dedicare all'interpretazione critica dei dati, alla discussione e all'argomentazione.

L'UdA ha sviluppato competenze linguistiche, digitali e trasversali. La principale sfida è stata mantenere il confronto sul piano dell'analisi comunicativa. Proprio questa scelta metodologica ha permesso di fare dell'inglese un **laboratorio di media literacy**, pensiero critico e cittadinanza consapevole, dimostrando come l'innovazione didattica possa nascere dall'incontro tra discipline e tecnologie.

Referenti	Maria Rita Morganti, Docente; Renza Cortini, Docente
Indirizzo scuola	Via Salvo D'Acquisto, 30 - Grottammare (AP)
Contatti scuola	Tel. 0735 586067 - apis00700p@istruzione.it - www.fazzinimercantini.edu.it

Ingegneria del dialogo: co-progettazione e validazione di un *tutor* socratico adattivo per lo studio del Purgatorio

Liceo Scientifico Vito Volterra di Ciampino (RM)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Il Liceo è una dinamica *Learning Organization* con oltre 1.400 studenti (indirizzi Scientifico, Scienze Applicate e Internazionale), circa 115 tra docenti e ATA, metodologia DADA e forte impegno su inclusione e transizione digitale sostenibile. Bisogno formativo: gli studenti usavano l'IA generativa in modo spontaneo e acritico; serviva un uso consapevole e verificato che rafforzasse il pensiero critico.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto ha coinvolto la classe 4^{SE} (25 studenti). È nato da una constatazione scomoda: gli studenti usavano già l'AI generativa ogni giorno a casa, ma passivamente, delegandole il pensiero. La domanda di ricerca ha ribaltato il problema: e se quell'intelligenza artificiale, invece di sostituire lo studente, potesse diventare un **facilitatore socratico capace di accompagnarlo oltre i propri blocchi cognitivi**?

Da febbraio a maggio gli studenti hanno intrapreso un **viaggio di ricerca-azione** in sei tappe. Prima hanno mappato la propria maturità digitale, poi si sono formati su *prompting*, *fact-checking*, *privacy* e maieutica. Messi alla prova con un *chatbot* generico sul Purgatorio, ne hanno smascherato i limiti: genericità, sovra-spiegazione, autorità implicita. È qui che sono diventati progettisti: hanno individuato i "colli di bottiglia" dello studio dantesco e costruito "**Socrate Mentor**" – Socrate per l'arte maieutica, *Mentor* per la guida omerica di Telemaco. Le sue regole: non dare mai la soluzione ma far "partorire" l'idea, offrire indizi minimi, non bollare l'errore ma interrogarlo una domanda alla volta e stimolare la metacognizione per verificare gli *output* dell'IA.



Il 15 maggio, la prova del fuoco sul Canto IX mai affrontato: studio guidato dal *tutor*, rielaborazione autonoma, riflessione finale. I risultati hanno sorpreso gli stessi docenti: tutti e quattro i gruppi hanno ricostruito il canto da soli, il 79% ha riconosciuto un dialogo autenticamente socratico con l'agente *Socrate Mentor*, il 100% ha rielaborato con parole proprie. Gli studenti hanno redatto un **regolamento d'uso critico dell'IA** per i compagni.

Sfide aperte: la verifica sistematica delle fonti resta l'anello debole, il rischio di delega persiste nei profili più fragili e l'interdisciplinarietà va consolidata.

Referente	Francesca Sabatini, Docente di lettere e Animatrice Digitale, Formatrice
Indirizzo scuola	Via dell'Acqua Acetosa 8/A, - 00043 Ciampino (RM)
Contatti scuola	Tel. 06 121126380 - rmps29000p@istruzione.it - www.liceovolterra.edu.it

Students explore AI

ITT M. Buonarroti di Trento (TN)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'ITT Buonarroti svolge un ruolo fondamentale nell'ambito dell'istruzione e della formazione tecnica. L'esperienza educativa radicata sul territorio e la costante innovazione nelle competenze didattiche permettono di valorizzare le potenzialità dello studente. Nei 49 laboratori si impara a lavorare, sia individualmente che in gruppo, coniugando saperi teorici e pratica laboratoriale. L'Istituto collabora con aziende, centri di ricerca e università, anche in ambito europeo.

Descrizione dell'esperienza didattica

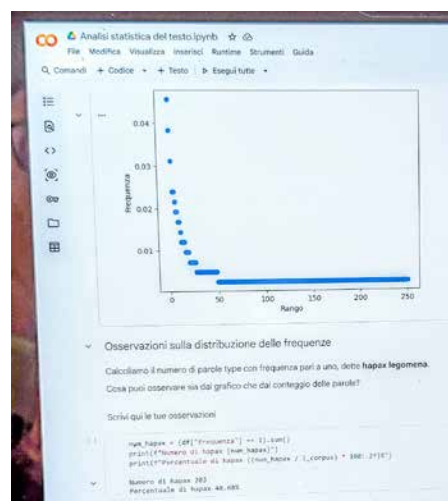
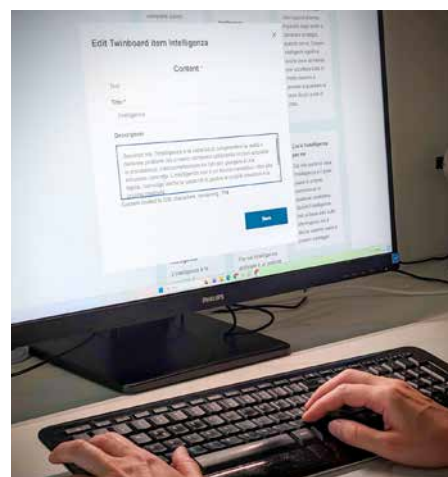
L'esperienza didattica comprende attività sui **Modelli di Linguaggio (LM) generativi**, progettate dalle docenti di matematica, italiano e inglese. I destinatari sono stati gli studenti di una quarta di Meccanica e Meccatronica. Le attività si sono articolate in fasi:

1. **Icebreaking:** gli studenti distinguono testi prodotti da un'AI generativa e testi scritti da un compagno ed elaborano una propria definizione di intelligenza.
2. **I dati e il modello LM:** il laboratorio è dedicato all'analisi delle unità linguistiche e della frequenza delle parole in un testo. Gli studenti realizzano un semplice modello di linguaggio per la predizione della parola successiva, introducendo il concetto di probabilità condizionata. Le domande guida sono: come considerare il contesto di una frase per prevedere la parola successiva? Come continuare a prevedere le parole successive?
3. **La riflessione attraverso la stesura di un tema:** la traccia è strutturata secondo la tipologia B dell'Esame di Maturità. Prima della produzione scritta, gli studenti svolgono un laboratorio di lettura e comprensione dei testi "La ricerca italiana che misura la coscienza invisibile", "L'irragionevole efficacia dei dati", "Il governo ammette il razzismo istituzionale all'Ufficio delle Imposte, ma afferma che la politica non è responsabile" e "La zampa di scimmia". Le attività prevedono ricerca lessicale, titolazione dei paragrafi, risposte alle domande di comprensione, rielaborazione dei contenuti, scaletta e riassunto. Sui testi scelti dagli studenti vengono predisposte le tracce del tema.

Le attività sono state in parte pubblicate sulla piattaforma eTwinning

nel progetto "Students explore AI" in collaborazione con l'Istituto Martino Martini di Mezzolombardo.

Al termine dell'unità gli studenti erano in grado di riconoscere il *machine learning* come metodo di programmazione basato sull'apprendimento dai dati.



Referenti	Giulia Garegnani, Docente di matematica; Paola Musumeci, Docente di italiano
Indirizzo scuola	Via Brigata Acqui, 15 - 38122 Trento (TN)
Contatti scuola	Tel. 0461 216811 - istituto.tecnico@buonarroti.tn.it - www.buonarroti.tn.it

Exploring the bias of Generative AI

ITT Panetti-Pitagora di Bari (BA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'ITT Panetti-Pitagora è un Polo Tecnologico con cinque indirizzi. Accoglie oltre 40 classi da tutta l'area metropolitana, con un'utenza eterogenea per *background* culturale e socio-economico e presenza di studenti con BES. Il bisogno formativo prioritario è un uso critico e consapevole del digitale e dell'IA, unito a competenze tecniche spendibili nel lavoro e a una solida educazione alla cittadinanza attiva.



Descrizione dell'esperienza didattica

Exploring the Bias of Generative AI è un progetto realizzato dalla classe 5 ITIA/C per **indagare i pregiudizi dei sistemi di Intelligenza Artificiale generativa**. I 24 studenti hanno interrogato cinque strumenti *text-to-image* - Bing, Gemini, ChatGPT, Canva e Leonardo - chiedendo di **generare ritratti di persone al lavoro**, con un *prompt* applicato a un insieme di professioni suddivise in mestieri ad alto reddito, come CEO, giudice, ingegnere e politico, e a basso reddito, come lavapiatti, cassiere, contadino e inserviente. Le immagini prodotte, oltre 5400 in totale, sono state generate in *batch*, con un identificativo univoco per ogni richiesta così da evitare meccanismi di *caching* e garantire generazioni indipendenti. Ogni ritratto è stato poi etichettato dagli studenti secondo cinque caratteristiche: sesso, etnia, colore della pelle, età ed espressione facciale. Per misurare in modo oggettivo la varietà delle rappresentazioni è stato impiegato un **indice di diversità**, compreso tra zero e uno, che ha permesso di confrontare i diversi modelli e le diverse professioni.

L'analisi ha fatto emergere **pregiudizi sistematici**: i ruoli di potere vengono associati prevalentemente a uomini occidentali, adulti e di carnagione chiara, mentre i lavori manuali e di servizio sono ricondotti a donne, a persone di altre etnie, di carnagione scura e di età più giovane o più anziana.

Sul piano didattico, il percorso ha permesso agli studenti di acquisire competenze nell'uso critico degli strumenti generativi, nella costruzione di un *dataset* e nella sua etichettatura sistematica, nell'analisi quantitativa dei dati e nell'interpretazione dei risultati, maturando al tempo stesso consapevolezza civica sul rapporto tra tecnologia, equità e responsabilità sociale.

Referente	Giuseppe Mastrandrea, Docente di informatica e Animatore Digitale
Indirizzo scuola	Via Re David, 186 - 70123 Bari (BA)
Contatti scuola	Tel. 080 5425412 - batf230001@istruzione.it - panettipitagora.edu.it

Your personal stylist AI – Closy **Vestirsi non è mai stato così smart**

Liceo Scientifico M. Fanti di Carpi (MO)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Il Liceo Fanti è un polo scolastico d'eccellenza e punto di riferimento territoriale per l'innovazione didattica. Con solide basi nelle discipline STEAM, umanistiche e linguistiche, la scuola promuove progetti internazionali Erasmus+. I bisogni formativi si concentrano sullo sviluppo della cittadinanza digitale, del pensiero critico e di un uso etico e consapevole dell'IA, integrando l'innovazione tecnologica con il benessere socio-emotivo degli studenti.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto è stato realizzato da quattro studenti delle classi terze e ha visto la collaborazione tra il mondo scolastico e quello universitario. Fondamentale è stato il supporto scientifico dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, grazie alla collaborazione del Prof. Alessio Masola del Dipartimento di Matematica.

Il percorso è nato dall'esigenza di **contrastare lo spreco tessile e l'impatto ambientale del fast fashion** attraverso l'innovazione digitale. Gli studenti hanno ideato "Closy", un concetto di armadio intelligente assistito da AI. Lo sviluppo si è articolato in diverse fasi:

1. **Ideazione grafica:** Generazione di modelli di armadio futuristici e specchi interattivi 2D e 3D mediante *tool* di AI generativa.
2. **Programmazione dell'agente conversazionale:** Configurazione e istruzione di un *custom chatbot* su ChatGPT per guidare l'utente nella scelta dell'*outfit* basandosi su parametri personali ed emotivi.
3. **Automazione avanzata:** Sviluppo di uno *script* in linguaggio Python integrato con il *framework speech_recognition* per abilitare i comandi vocali ("Hey Closy").
4. **Generazione visiva:** Connessione alle API di Gemini per elaborare i dati (meteo, evento, *mood*) e proiettare sul corpo della foto reale dell'utente l'immagine del nuovo *outfit*.

Il *team* ha realizzato un prototipo *software* funzionante in grado di ascoltare le richieste vocali, dialogare in lingua italiana e generare risposte e simulazioni fotografiche di stile coerenti ed efficaci, promuovendo un consumo di vestiti più sostenibile e consapevole.

Durante lo sviluppo tecnico sono emerse alcune sfide legate ai limiti dell'AI: errori di "confusione di genere" da parte di Gemini (scambio di sesso nella generazione dell'immagine), inserimento di dettagli superflui non richiesti (come trucco o acconciature) e restrizioni del codice Python nella riproduzione vocale per testi lunghi.



Referenti	Roberta Righi, Docente di matematica e fisica Alessio Masola, Ph.D in Matematica - UNIMORE
Indirizzo scuola	Viale B. Peruzzi, 7 – Carpi (MO)
Contatti scuola	Tel. 059 691177 – mops030002@istruzione.it – www.liceofanti.edu.it

Barchi: voci dalla pietra

La Salle International Campus – Istituti Filippin di Paderno del Grappa (TV)

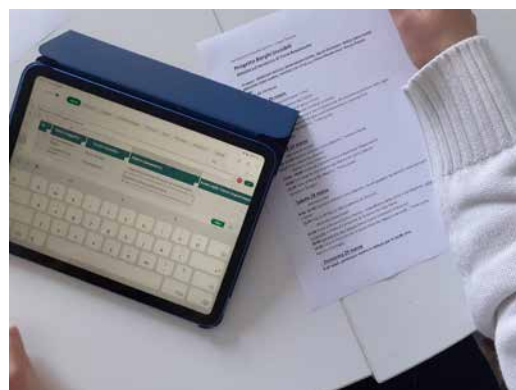
Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'istituto è una realtà educativa internazionale immersa nel verde di Pieve del Grappa, che unisce formazione, vita collegiale e crescita personale in un unico ambiente. Ospita scuole dall'infanzia ai licei, un *college* residenziale, un centro sportivo con piscine, campi sportivi, un teatro e laboratori innovativi. Un luogo pensato per favorire apprendimento, benessere e sviluppo delle competenze in un contesto moderno e internazionale.

Descrizione dell'esperienza didattica

È un progetto didattico interdisciplinare che integra storia, arte, tecnologia e IA attraverso la realizzazione di un **video mapping architettonico sulla Porta Nova del borgo di Barchi (PU)**. L'attività trasforma un elemento storico in una superficie narrativa dinamica, capace di raccontare la memoria del territorio. Il progetto si sviluppa in diversi spazi in Veneto e nelle Marche: aule didattiche per la ricerca storica e la scrittura del testo narrativo; laboratori digitali e multimediali per la progettazione delle immagini, delle animazioni e dei paesaggi sonori; spazi collaborativi dedicati al lavoro di gruppo; e infine lo spazio pubblico della Porta Nova, che diventa il luogo della restituzione finale attraverso la proiezione mappata. Gli studenti analizzano fonti storiche, costruiscono una narrazione originale, progettano contenuti audiovisivi e usano l'IA non come sostituto del pensiero umano, ma come supporto alla creatività per generare e rielaborare immagini, suoni e testi.

Il cuore dell'esperienza è un **monologo in prima persona** in cui la Porta Nova prende voce e racconta secoli di storia, trasformazioni sociali, momenti di vita quotidiana e prospettive future del territorio. La proiezione, costruita nel rispetto delle caratteristiche architettoniche del monumento, converte la pietra in una interfaccia narrativa. Il progetto promuove una **didattica esperienziale e progettuale**, sviluppando competenze digitali avanzate, pensiero critico, capacità di ricerca storica, *storytelling* multimediale e lavoro collaborativo. Gli studenti diventano autori e produttori di contenuti culturali, acquisendo competenze tecnologiche, comunicative e sociali in un contesto autentico. L'iniziativa rafforza inoltre il rapporto tra scuola e territorio, valorizzando il patrimonio locale attraverso un evento culturale aperto alla cittadinanza.



Referente	Chiara Mondin, Docente
Indirizzo scuola	Via San Giacomo, 4 - 31017 Pieve del Grappa (TV)
Contatti scuola	Tel. 0423 932000 - info@filippin.it - www.filippin.it

Debate letterario: idee che fanno rumore

IIS A. Pacinotti di Scafati (SA)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'Istituto è un Tecnico Industriale con 6 indirizzi e più opzioni che contribuisce alla formazione di cittadini consapevoli per la convivenza pacifica e legalitaria e qualificati professionisti per il mondo del lavoro, consapevoli delle sfide della contemporaneità.

Bisogni formativi: sviluppare una comunicazione efficace fondata sulla comprensione della testualità, sullo sviluppo del pensiero critico e trasversale, sull'arricchimento del vocabolario dello studente.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto prevede l'organizzazione di un **torneo di "debate letterario"** per sviluppare le competenze linguistiche utilizzando la metodologia del *debate* e la lettura di testi di letteratura contemporanea italiana e straniera.

Accanto agli Istituti aderenti vi è la presenza di due partner tecnici: SNDI Società Nazionale Debate Italia - sezione Campania e Camelot srl.

Si sono svolte due gare: a Didacta Firenze e a Salerno Letteratura, entrambe alla presenza dell'autrice Veronica Galletta. I romanzi proposti sono stati "Nina sull'argine" e "Malotempo. La SNDI ha realizzato le mozioni per lo sviluppo del dibattito basate sul romanzo con implicazioni di sostenibilità. La preparazione degli studenti ha visto l'uso della piattaforma "Camelot for Debate" per l'analisi delle mozioni, la verifica dei *bias* cognitivi e delle fallacie presenti nelle argomentazioni restituendo ai *debaters* valutazioni oggettive in base ai protocolli internazionali di *debate* e consentendo loro di riconfigurare i contenuti da discutere. Gli studenti hanno migliorato le loro competenze linguistiche e riconosciuto i diversi livelli di interpretazione di un romanzo e la contestualizzazione nella realtà.

Si proseguirà con l'organizzazione di un **torneo di debate letterario nazionale** che si svolgerà tra ottobre e gennaio. L'IIS Pacinotti garantirà la logistica organizzativa delle gare; SNDI – Sezione Campania fornirà la formazione ai *coach* di squadra sulle pratiche di *debate*, strutturando le mozioni e fornirà i giudici di gara; le Sezioni regionali SNDI aderenti al progetto realizzeranno, ciascuna per gli Istituti afferenti al proprio territorio, la fase eliminatoria del torneo; gli Istituti partner (Liceo E. Pascal di Pompei, Liceo R. Caccioppoli di Napoli, Liceo Alfano I di Salerno, IPSEOA I. Cavalcanti di Napoli) contribuiranno all'organizzazione delle attività di lettura e *debate*.



Referente	Anna Maria Vitale, Docente
Indirizzo scuola	Via don Angelo Pagano, 1 – 84018 Scafati (SA)
Contatti scuola	Tel. 081 8507590 – sais07600r@istruzione.it – www.itipacinotti.edu.it

Il doppio volto del mondo. Scenari di guerra, orizzonti di pace

IIS A. Lombardi di Airola (BN)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'IIS ha diversi indirizzi di studio, potenziamenti e curvature didattiche: Liceo classico (Cla.BE. C), scientifico (Biomedico e Cambridge), musicale, ITE (AFM, SIA, RIM), IPIA (MAT, Made in Italy) e serale. Fabbisogni formativi: accedere a strumenti digitali di ultima generazione; migrare dalla fruizione passiva alla creazione critica degli strumenti digitali ed tecnologici; abbattere le barriere tecniche tramite l'AI.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il progetto "Il doppio volto del mondo: scenari di guerra, orizzonti di pace" prevede la realizzazione di un e-book per la collana d'Istituto Il Ramo fiorito curato dagli studenti dell'IIS A. Lombardi (Liceo classico, scientifico, ITE). Il progetto nasce dall'esigenza di **rielaborare il binomio universale "Guerra e Pace" attraverso il linguaggio dei nuovi media**, trasformando gli studenti da fruitori passivi a *prosumer* (produttori / consumatori) di contenuti digitali complessi.

Metodologia: classi aperte in una dimensione laboratoriale e interdisciplinare, collaborativa e relazionale tra diversi indirizzi.

Fasi:

1. **Fase ideativa e *prompt engineering***. Gli studenti hanno utilizzato strumenti di scrittura creativa basati su AI per generare scenari storici e distopici, approfondire la psicologia dei personaggi e strutturare la narrazione. Fase importante per educare al "dialogo" con l'algoritmo, affinando la capacità di fornire *input* critici e strutturati.
2. **Produzione multimediale**. Partendo dai testi realizzati dagli studenti dei licei, gli alunni dell'ITE hanno dato vita a un universo visivo iperrealistico. Sono state utilizzate *app* di AI generativa per immagini e video e per creare animazioni che rendessero tangibili le emozioni del conflitto e la speranza della pace.
3. **Editing e assemblaggio** di tutto l'e-book su Canva.

Tutte le fasi sono state guidate e monitorate dal docente referente e dall'Animatore Digitale, affinché si rispettassero le norme e gli orientamenti previsti dalla Legge in materia di utilizzo dell'AI.



Referenti	Manuela Mazzariello e Giovanni Servodio, Docenti
Indirizzo scuola	Largo Capone – 82011 Airola (BN)
Contatti scuola	Tel. 0823 711296 – bnis00800r@istruzione.it – www.iislombardi.edu.it

Radio Stelling abbraccia l'incertezza e l'IA

Liceo Classico J. Stellini di Udine (UD)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Il Liceo Stellini coniuga la solida tradizione umanistica con l'innovazione digitale. La scuola è un polo di sperimentazione attiva, impegnata in progetti all'avanguardia che promuovono l'integrazione consapevole dell'IA. Il fabbisogno formativo primario è orientato al continuo aggiornamento del corpo docente sulle nuove metodologie didattiche digitali e sull'uso etico dell'IA per potenziare le competenze.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'iniziativa si inserisce nella rete regionale "Officina 5.0" e nel Polo Transizione Digitale, coinvolgendo attivamente gli studenti del triennio e un *team* docente impegnato in percorsi interdisciplinari che integrano **web radio**, **videomaking** e **Intelligenza Artificiale**. Fasi del progetto:

1. **Formazione:** aggiornamento teorico-pratico per gli studenti su IA generativa, analisi dei dati, etica digitale e metadati, volto alla definizione di metodologie didattiche innovative.
2. **Progettazione:** ideazione di casi d'uso in cui l'IA funge da supporto per la didattica umanistica (analisi testuale, ricerca storica e rielaborazione critica).
3. **Sperimentazione:** implementazione pratica tramite i laboratori di Radio Stelling, dove l'IA è utilizzata come "co-pilota" per potenziare la creatività e la sintesi.
4. **Produzione e monitoraggio:** realizzazione di prodotti multimediali (podcast, video) e valutazione costante dei risultati tramite *feedback* e monitoraggio dell'acquisizione delle competenze.

Il progetto ha permesso agli studenti di evolvere da fruitori passivi a produttori consapevoli di contenuti. È stata promossa con successo l'interdisciplinarietà, connettendo lo studio delle discipline classiche alle competenze digitali. Tale approccio ha potenziato *soft skills* fondamentali come il *problem solving*, il lavoro in *team* e la capacità di adattamento in contesti tecnologici complessi e in continua evoluzione.

La sfida principale risiede nella natura intrinsecamente rapida e imprevedibile dell'IA, che richiede un costante aggiornamento metodologico e didattico. È emersa l'essenzialità di bilanciare l'uso delle nuove tecnologie con un solido pensiero critico, unico antidoto alla delega cognitiva. L'obiettivo finale è trasformare il timore della sostituzione tecnologica in una consapevole complementarietà, preparando gli studenti a gestire l'incertezza del futuro del lavoro con competenza ed etica.



Referente	Ada Barbara Pierotti, Docente di lettere
Indirizzo scuola	Piazza I Maggio, 26 - 33100 Udine (UD)
Contatti scuola	Tel. 0432 504577 - udpc010005@istruzione.it - stelliniudine.edu.it

IA generativa e transdisciplinarietà tra scrittura, arti visive e scienze del movimento

Liceo Scientifico Cavour di Roma (RM)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

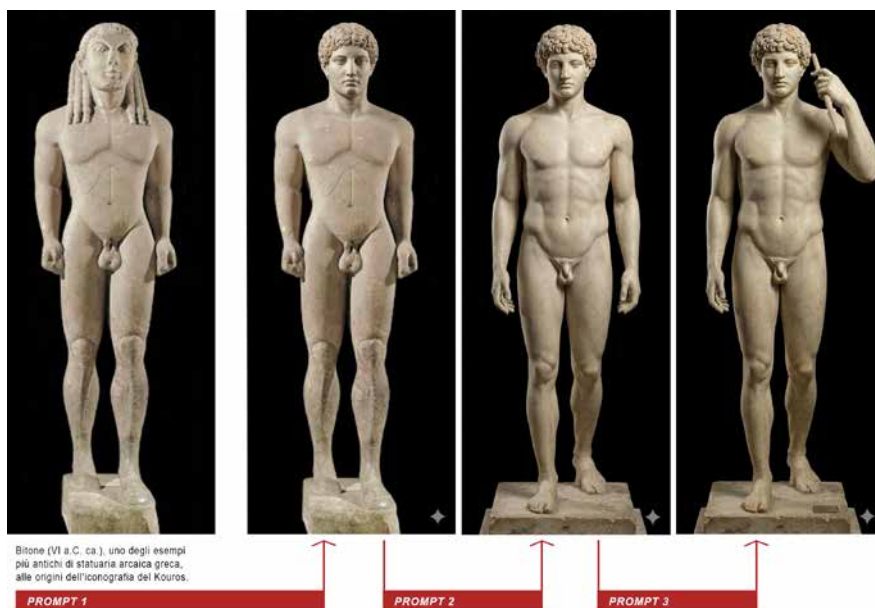
L'esperienza si inserisce nella sperimentazione didattica STEAM del Liceo Scientifico Cavour, avviata nel 2023 per sviluppare un curriculum formativo improntato sulla costruzione integrata e transdisciplinare del sapere e fondato sulla sinergia tra scienze e arti.

Descrizione dell'esperienza didattica

Il laboratorio di *prompt design* propone un modello di integrazione dell'**IA Generativa** nel curriculum del Liceo Scientifico con sperimentazione STEAM, promuovendo un approccio transdisciplinare in contesti situati e di *outdoor education*. Il progetto ha coinvolto le prime tre classi della sezione STEAM in **workshop immersivi**, in cui gli studenti hanno utilizzato strumenti di IA generativa per produrre testi e immagini, progettare *prompt*, valutare gli *output* e rielaborarli alla luce dei saperi disciplinari.

La prima esperienza, **"Dinamiche di marmo: *prompt design* tra arte greca e scienze del movimento"**, ha impiegato Gemini per generare immagini di sculture in prospettiva diacronica, analizzando equilibrio, postura, muscolatura, espressività e rapporto tra forma artistica e biomeccanica.

La seconda esperienza, **"Scrivi la recensione di un libro sfidando l'AI"**, ha utilizzato ChatGPT come partner cognitivo nella recensione di Narciso e Boccadoro di H. Hesse, per sviluppare scrittura argomentativa, selezione lessicale, analisi critica di fonti e nuclei concettuali.



La sperimentazione ha favorito lo sviluppo di competenze critiche, rendendo gli studenti consapevoli dei limiti dell'IA: semplificazioni, errori, *bias*, opacità dei processi generativi, riduzione dell'autonomia di giudizio. L'impiego dell'IA ha così favorito una riflessione etica, su responsabilità, attendibilità e autorialità, ed estetica, sul rapporto tra produzione algoritmica e creatività umana.

Il laboratorio è stato sviluppato dai docenti di disegno e storia dell'arte (A. Carlini), matematica e fisica (G. Cinotti), lettere (G. Elia e C. Licoccia), storia e filosofia (S. Emiliani) e scienze motorie (V. Nardoni).

Referente	Alessandra Carlini, Docente responsabile della sperimentazione STEAM
Indirizzo scuola	Via delle Carine, 1 - 00184 Roma (RM)
Contatti scuola	Tel. 06 121122045 - rmpps060005@istruzione.it - www.liceocavour.edu.it/web

80 anni di Costituzione. Negli occhi i fatti, nelle mani i codici

Liceo Luzzago di Brescia (BS)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Il Liceo Luzzago è una scuola Secondaria di II grado paritaria attenta alla formazione integrale della persona e al dialogo tra area umanistica, scientifica e digitale. Il progetto nasce dall'esigenza di collegare educazione civica e alfabetizzazione all'IA, ridurre il divario digitale e offrire agli studenti con fragilità modalità espressive accessibili, attraverso attività cooperative e una forte componente audiovisiva.

Descrizione dell'esperienza didattica

In occasione degli 80 anni della Costituzione italiana e del Liceo Luzzago, il progetto ha coinvolto gli studenti in un percorso interdisciplinare di educazione civica, *data science*, diritto, IRC e laboratorio espressivo. Il punto di partenza è stata la figura di **Laura Bianchini**, partigiana cattolica bresciana e una delle 21 Madri costituenti, per interrogarsi sull'eredità ricevuta e sulla responsabilità delle nuove generazioni.

Gli studenti hanno studiato la Costituzione, la Camera, il Senato e il procedimento legislativo, le fonti sul 2 giugno, sulla nascita della Repubblica e sul voto alle donne. Il lavoro si è sviluppato anche attraverso il dialogo con ANDE - Associazione Nazionale Donne Elettrici, interviste, raccolta e verifica di fonti storiche e confronto con il territorio.

Sul piano digitale, gli strumenti hanno incluso ricerca OSINT assistita da IA agentica, *chatbot*, IA generativa testuale e video, tecniche di *video prompting* e montaggio. In particolare, gli studenti hanno appreso il *prompting* in formato JSON per controllare scene, inquadrature e continuità narrativa. Il metodo ha seguito una doppia traiettoria: prima ricerca, discussione, scrittura e progettazione umana; poi uso dell'IA per ampliare, verificare, riorganizzare e problematizzare i contenuti.

Il prodotto finale ha integrato **interviste, fonti storiche, testi e sequenze audiovisive** generate o rielaborate con l'IA. I risultati principali sono stati una maggiore consapevolezza dell'uso delle fonti, lo sviluppo di competenze civiche, comunicative e digitali e una partecipazione più ampia grazie al linguaggio audiovisivo. Le criticità hanno riguardato attendibilità degli *output*, errori e semplificazioni, rischio di manipolazione, disomogeneità delle competenze iniziali e necessità di mantenere trasparenti le scelte umane. Questi limiti sono diventati oggetto di verifica, revisione tra pari e riflessione etica.



Referente	Daniele Gambetti, Docente
Indirizzo scuola	Via Alessandro Monti, 14 – 25121 Brescia (BS)
Contatti scuola	Tel. 030 3757998 – segreteria@luzzago.it – www.liceoluzzago.it

OrientAI

IIS Majorana-Maitani di Orvieto (TR)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

L'istituto promuove un'idea di scuola come comunità che orienta, oltre che istruisce. Una realtà che accoglie studenti con profili e aspirazioni profondamente diversi. Sviluppare la consapevolezza di sé, valorizzare le competenze non cognitive e trasversali, combattere la dispersione scolastica e accompagnare i giovani dall'ingresso nella scuola superiore fino alla transizione verso università e mondo del lavoro, sono gli assi portanti della nostra progettualità.

Descrizione dell'esperienza didattica

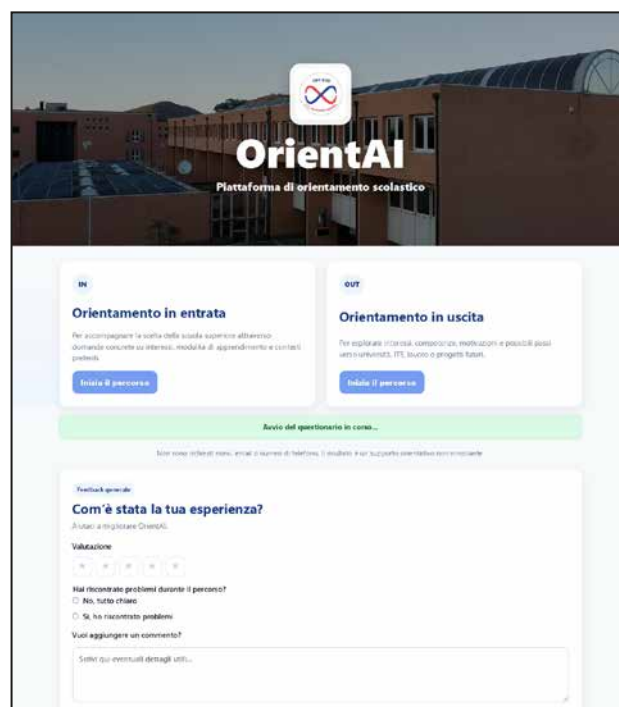
OrientAI + Campus Giovani nasce da una domanda semplice: **come aiutare ogni studente a scoprire chi è**, prima ancora di scegliere dove andare?

Il progetto combina intelligenza artificiale conversazionale e rete educativa territoriale per trasformare l'**orientamento** scolastico, in entrata e in uscita, in un **percorso autentico di autodiscovery**. La piattaforma OrientAI guida gli studenti di terza media nella scelta del percorso superiore e accompagna i diplomandi verso università e mondo del lavoro, attraverso *chatbot* adattive, quiz sulle competenze trasversali, simulazioni di colloquio e costruzione guidata del curriculum.

Campus Giovani è la dimensione umana e comunitaria del progetto: una rete che coinvolge l'istituto, le scuole medie del territorio, il Comune, associazioni locali e gli ex studenti Ambassador. Il cuore è la *peer education*: i ragazzi più grandi, dopo aver vissuto i percorsi OrientAI, diventano guide per i più giovani, moltiplicando competenze e relazioni.

L'IA non sostituisce il docente perché libera il suo tempo per ciò che conta davvero: ascoltare, riconoscere, orientare. E garantisce a ogni studente, indipendentemente dal contesto familiare, un orientamento qualificato, accessibile e non giudicante.

Il progetto è in costruzione progressiva: alcuni moduli sono già attivi, altri in sviluppo. L'obiettivo è diventare un modello stabile, replicabile e *open source* a livello nazionale.



Referenti	Valentina Averardi, Docente; Giulia Ruina, Docente
Indirizzo scuola	Via dei Tigli, snc – 05018 Orvieto (TR)
Contatti scuola	Tel. 0763 302198 – tris009005@istruzione.it – majoranamaitani.edu.it

GiocAI: giochi realizzati con l'Intelligenza Artificiale

Liceo Ginnasio D. Cotugno di L'Aquila (AQ)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Il Convitto riunisce il liceo Classico (anche in rete EAW), il Linguistico, il liceo delle Scienze Umane e il liceo Musicale. Segnato dal terremoto del 2009 da anni di dislocazione e dalla pandemia, l'istituto è rientrato nel 2022 nella sede ristrutturata, con laboratori STEM e aule digitali immersive. L'istituto tende a innalzare i livelli di istruzione rispettando i ritmi individuali contrastando disuguaglianze e garantendo equità e diritto allo studio in un clima di rispetto e gentilezza.

Descrizione dell'esperienza didattica

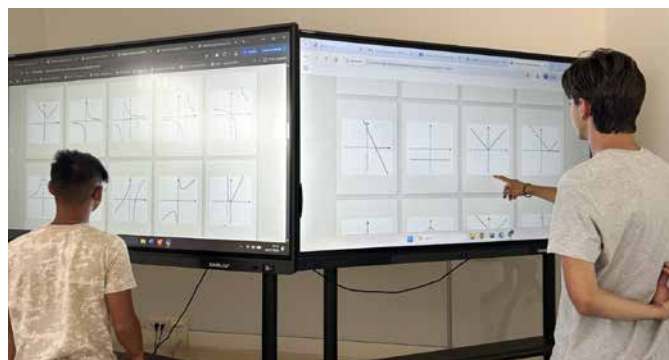
Il progetto, nato all'interno del corso di formazione "Educare con intelligenza: l'IA tra innovazione tecnologica e responsabilità educativa" organizzato dall'associazione Diesse, ha coinvolto quattro classi in un percorso di **progettazione partecipata di giochi didattici** con il supporto dell'IA, con un duplice obiettivo: sviluppare competenze matematiche e avvicinare gli studenti a un uso consapevole degli strumenti di IA generativa.

In prima è stato creato un gioco interattivo per il calcolo mentale. In tre classi sono stati realizzati degli "Indovina chi": sulla retta in seconda, sulle coniche in terza, sulle funzioni in quinta. I giochi sono stati prodotti come file HTML interattivi o PDF stampabili, accompagnati da una presentazione PowerPoint con le istruzioni di gioco. La progettazione è stata condivisa con le classi: docente e studenti hanno definito i contenuti delle carte e le istruzioni dei giochi.

Un passaggio significativo ha riguardato la formulazione dei *prompt*: l'esperienza ha mostrato che più il *prompt* è dettagliato, più il risultato dell'IA è accurato.

Gli studenti hanno imparato a esplicitare aspetti dati per scontati, come la struttura degli assi cartesiani, la presenza della quadrettatura o evidenziare i punti di discontinuità. Ogni gioco è stato testato in classe e sono stati gli studenti a individuare i miglioramenti: carte aggiuntive, timer, estrazione casuale; questo li ha resi co-autori del prodotto. Inoltre durante il gioco hanno annotato le domande poste all'avversario e la loro analisi ha permesso alla docente di rilevare imprecisioni nel linguaggio matematico e di avviare riflessioni e approfondimenti.

Il percorso ha esplorato anche i limiti dell'IA: il tentativo di realizzare un gioco sulle figure geometriche ha evidenziato errori su angoli e poligoni concavi. Questo ha stimolato negli studenti un atteggiamento critico, insegnando loro a non accettare passivamente gli *output* generati.



Referente	Grazia Cotroni, Funzione strumentale didattica e innovazione scolastica
Indirizzo scuola	Via L. Da Vinci, 8 - 67100 L'Aquila (AQ)
Contatti scuola	Tel. 0862 24291 - aqvc050005@istruzione.it - www.convittocotugno.edu.it

VenetIA: A.I. e didattica immersiva per un turismo accessibile e sostenibile

ITS Academy Turismo Veneto di Jesolo (VE)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

Fondazione che opera nel campo della formazione terziaria professionalizzante nelle aree tecnologiche del turismo e della cultura, con corsi biennali post-diploma in nove sedi. Risponde ai bisogni formativi che riguardano tecnici superiori nei settori dell'ospitalità, del turismo enogastronomico, degli eventi e dei beni culturali, portando competenze aggiornate su temi di *management*, *marketing* e nuove tecnologie.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza didattica si è svolta nell'ambito del corso ITS *Art&Culture A.I Digital Innovation* di Venezia.

Il corso - iniziato nel 2025 - ha l'obiettivo di **fornire strumenti digitali per una gestione e fruizione innovativa dei beni culturali**. Al progetto, realizzato grazie a finanziamenti PNRR NextGenerationEU, hanno partecipato le due classi del corso, i docenti, i progettisti, i tutor didattici. L'obiettivo è duplice:

- introdurre i **temi della sostenibilità e dell'accessibilità dei beni culturali** e delle città d'arte, con *focus* specifico su Venezia e il suo entroterra;
- permettere l'**utilizzo di strumenti hardware e software**, con particolare riguardo all'IA, per l'analisi dei punti di interesse e per la loro elaborazione.

Nella prima fase è stata svolta un'attività di progettazione e di creazione della **piattaforma digitale VenetIA**; si è descritta in aula la problematica dell'accessibilità per persone con disabilità, in determinati contesti; sono stati poi presentati ai corsisti sia gli strumenti *software* che quelli *hardware* per l'analisi della situazione e per il monitoraggio.

Per approfondire i temi di sostenibilità e *overtourism*, sono state svolte uscite sul territorio, in cui i corsisti hanno individuato e filmato direttamente i punti strategici dell'entroterra, identificando criticità e soluzioni, per poi riuscire a integrare nella piattaforma digitale esistente queste informazioni video, con l'ausilio dell'IA.



L'introduzione all'uso di determinati strumenti tecnologici ha richiesto particolare attenzione, per l'assoluta novità del prodotto (utilizzo di visori).

L'obiettivo raggiunto è stato quello di agire direttamente nei prodotti digitali, elaborando e implementando la piattaforma VenetIA attraverso l'uso dell'IA.

Referente	Gualtiero Carraro, Formatore esperto
Indirizzo scuola	Via Vincenzo Monti, 29 - 30016 Jesolo (VE)
Contatti scuola	Tel. 0421 382037 - fondazione@itsturismo.it - www.itsturismo.it

Dalla scuola al territorio: didattica laboratoriale e progetti artistici

Scuola Internazionale di Comics di Padova (PD)

Presentazione della scuola e bisogni formativi

La Scuola Internazionale di Comics di Padova, con Brescia come ulteriore sede, propone percorsi professionalizzanti nei linguaggi visivi e narrativi: fumetto, illustrazione, *graphic design*, animazione, *videogame*, musica e *digital art*. Riconosciuta dalla Regione Veneto, rilascia certificazioni delle competenze con riferimento al livello EQF e accompagna studentesse e studenti nello sviluppo di metodo, portfolio e competenze professionali.

Descrizione dell'esperienza didattica

L'esperienza nasce dall'approccio laboratoriale che caratterizza i percorsi della Scuola Internazionale di Comics: studentesse e studenti lavorano su *brief* e progetti concreti, seguiti da docenti professionisti e coordinatori didattici, con l'obiettivo di **trasformare le competenze acquisite in elaborati finali** presentabili in contesti pubblici e professionali.

I soggetti coinvolti sono allieve e allievi dei diversi percorsi, docenti professionisti, direzione didattica e realtà del territorio. Il lavoro si sviluppa in fasi: analisi del *brief*, ricerca visiva e narrativa, sviluppo dell'idea, produzione degli elaborati, revisione con i docenti, finalizzazione e presentazione pubblica del progetto.



La dimensione innovativa dell'esperienza è data dall'integrazione tra formazione artistica, progettazione, lavoro di gruppo e rapporto con l'esterno: il percorso non si conclude con un esercizio scolastico, ma con un *output* comunicabile, esponibile e utile alla costruzione del portfolio. Questo permette a chi frequenta la scuola di **sperimentare dinamiche vicine a quelle professionali**, imparando a gestire tempi, *feedback*, revisioni, autonomia e responsabilità.

I risultati principali riguardano il rafforzamento delle competenze tecniche, l'aumento della consapevolezza progettuale e la capacità di presentare il proprio lavoro a interlocutori diversi. Tra le criticità emerse ci sono la necessità di accompagnare studenti con livelli di partenza differenti, la gestione dei tempi di produzione e il coordinamento tra esigenze didattiche, creative e organizzative. Tali aspetti diventano però parte integrante dell'apprendimento, perché aiutano a sviluppare metodo, collaborazione e capacità di adattamento.

Referente	Paola Miotti, Responsabile comunicazione e marketing
Indirizzo scuola	Via Castelfidardo, 11 - 35141 Padova (PD)
Contatti scuola	Tel. 049 8752352 - scuolacomicspd@gmail.com - www.scuolacomicspadova.it



REALTÀ VIRTUALE E AI PER UNA SCUOLA PIÙ IMMERSIVA, ACCESSIBILE E COINVOLGENTE

Exlea è una tech company italiana che sviluppa soluzioni immersive per formazione, educazione e comunicazione, rendendo tecnologie come Realtà Virtuale e Intelligenza Artificiale semplici e accessibili.

Per il mondo scolastico ha creato **Briedoo**, una piattaforma immersiva che permette ai docenti di guidare esperienze didattiche in realtà virtuale, gestire i contenuti e trasformare la lezione in un'esperienza interattiva e coinvolgente.



Con **PotentIA Edu**, Exlea porta dentro l'esperienza immersiva il valore dell'intelligenza artificiale educativa: un supporto pensato per accompagnare studenti e insegnanti nella comprensione dei contenuti, nella personalizzazione dei percorsi e nello sviluppo di nuove modalità di apprendimento. L'AI non sostituisce il docente, ma ne potenzia il ruolo, offrendo strumenti per rendere più accessibili concetti complessi, stimolare la curiosità e favorire una partecipazione più attiva.

La tecnologia diventa così un ponte tra contenuto e esperienza: non solo vedere, ma esplorare; non solo ascoltare, ma interagire; non solo studiare, ma vivere ciò che si apprende.

Briedoo con PotentIA Edu nasce per una scuola che vuole innovare senza perdere il centro del proprio compito educativo: accompagnare ogni studente nella scoperta del mondo, delle proprie capacità e del proprio modo di imparare.

SCOPRI COME INTEGRARE LA REALTÀ VIRTUALE NELLA TUA SCUOLA IN MODO SEMPLICE, STRUTTURATO E SOSTENIBILE.

COSA RENDE DISTINTIVA LA PROPOSTA EXLEA

-  **DIDATTICA IMMERSIVA**
Lezioni ed esperienze a 360° che aumentano attenzione, coinvolgimento e partecipazione.
-  **CONTROLLO DIDATTICO**
Il docente mantiene la regia dell'esperienza, gestendo contenuti, tempi e attività della classe.
-  **PERSONALIZZAZIONE**
Percorsi adattabili a discipline, età, bisogni formativi e obiettivi educativi differenti.
-  **AI EDUCATIVA**
PotentIA Edu integra l'intelligenza artificiale come supporto all'apprendimento, alla comprensione e alla didattica.
-  **ACCESSIBILITÀ**
Tecnologie complesse rese semplici, utilizzabili anche da chi non ha competenze tecniche avanzate.

EXLEA

hello@exlea.com
exlea.com



Ciao, siamo Unhate Foundation!

UNHATE
FOUNDATION

Unhate Foundation è un Ente del Terzo Settore nato nel 2024 e impegnato nel **generare opportunità per le nuove generazioni**.

Su ispirazione di Alessandro Benetton, che ne è Presidente, la missione della fondazione è contribuire a costruire una società in cui ogni giovane possa veder riconosciuto il proprio valore, sviluppare il proprio potenziale e trovare le condizioni per esprimerlo.

Le scuole interessate ai nostri percorsi su benessere mentale, orientamento o alternanza scuola-lavoro possono scrivere a info@unhatefoundation.org.



INQUADRA IL QR CODE PER
SCARICARE LA NOSTRA RICERCA

I NOSTRI FOCUS:

Benessere Mentale e Fisico

Laboratori dedicati al disagio psicologico ed emotivo delle nuove generazioni, per creare spazi di ascolto, espressione e cura.

Orientamento, scolarizzazione e transizioni

Percorsi che accompagnano i giovani nella scoperta del proprio potenziale, contrastando abbandono scolastico e disoccupazione.

"Unfiltered: Voci Generazionali"

Il nostro osservatorio permanente dà voce diretta ai giovani per cambiare la narrativa sulla loro generazione. La prima edizione ha avuto come tema la fragilità come risorsa; la seconda, in corso, indaga la relazione dei giovani con lo spazio e il tempo. Con progetti di alternanza scuola-lavoro, coinvolgiamo gli studenti come ricercatori della propria generazione.

WWW.UNHATEFOUNDATION.ORG



UN ECOSISTEMA PER I TALENTI DI DOMANI

Dallara Academy

dallara
ACADEMY

A Varano de' Melegari, nel cuore della Motor Valley, la Dallara Academy è il luogo attraverso cui Dallara promuove **formazione, orientamento e divulgazione scientifica** per le nuove generazioni.

Voluta dall'Ingegnere Giampaolo Dallara come luogo aperto al territorio, accoglie ogni anno studenti, insegnanti e visitatori con l'obiettivo di **avvicinare ragazze e ragazzi al mondo della scienza, della tecnologia e dell'ingegneria.**



PRIMARIA

Il coding attraverso il gioco, l'osservazione e la sperimentazione.



SECONDARIA DI 1° GRADO

Tecnologia, fisica e ingegneria esplorate con attività pratiche e interattive.



SECONDARIA DI 2° GRADO

Esperienze immersive per scoprire aerodinamica, materiali compositi e dinamica del veicolo.



Il progetto

STEM RACING



15 - 19 anni

Coordinato in Italia da Innovation Farm e sostenuto da Dallara insieme a numerose aziende della Motor Valley e non solo, STEM Racing è una competizione che porta gli studenti nel cuore del motorsport. Riuniti in vere e proprie scuderie, **gli studenti progettano una monoposto di Formula 1 in miniatura** ad aria compressa, **sviluppano il brand del team** e presentano il proprio lavoro a una giuria di professionisti. Un'esperienza che unisce competenze STEM, creatività e spirito imprenditoriale, con la possibilità per i migliori team di rappresentare l'Italia alle Finali Mondiali.

CONTATTI: academy@dallara.it - info@stemracing.it

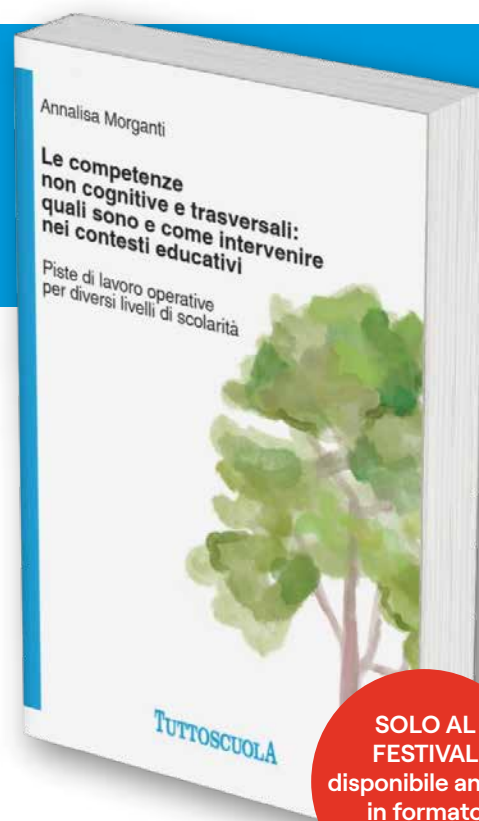
TUTTOSCUOLA

Competenze non cognitive e trasversali: come intervenire a livello didattico LA GUIDA

"Le competenze non cognitive e trasversali: quali sono e come intervenire nei contesti educativi". Tuttoscuola presenta un **manuale operativo che aiuta docenti, dirigenti scolastici e comunità educanti** a comprendere il quadro normativo e a trasformarlo in azioni concrete, senza aggiungere nuove discipline o nuovi carichi di lavoro.

Le competenze non cognitive non sono una nuova materia. Sono una nuova prospettiva educativa.

Il volume in formato digitale scritto da **Annalisa Morganti**, professore Associato di Didattica e Pedagogia Speciale dell'Università di Perugia, propone un approccio che valorizza ciò che la scuola fa ogni giorno: le relazioni educative, le metodologie didattiche, gli ambienti di apprendimento e il lavoro collegiale.



SOLO AL
FESTIVAL
disponibile anche
in formato
cartaceo!

All'interno troverai:

- ✓ una lettura chiara dei **principali framework** europei, a partire da LifeComp;
- ✓ il quadro aggiornato della **normativa italiana** sulla sperimentazione;
- ✓ una **guida per orientarsi** tra *life skills*, competenze socio-emotive, *soft skills* e competenze non cognitive;
- ✓ **attività, rubriche e strumenti** operativi;
- ✓ **indicazioni pratiche** per integrare queste competenze nella progettazione didattica quotidiana.

La guida - in formato *e-book* - è **acquistabile anche con Carta del Docente** e tramite MEPA ed è **in promozione al prezzo di € 13,30**.

SCOPRI DI PIÙ



In partenza il nuovo percorso formativo Tuttoscuola!

Il percorso accompagnerà i partecipanti nella **progettazione didattica** e nella costruzione di **ambienti di apprendimento** capaci di promuovere il benessere, l'inclusione e il successo formativo degli studenti.

Vuoi ricevere tutte le informazioni in anteprima?

Lasciaci i tuoi riferimenti oppure inquadra il QR code!

ISCRIVITI





RETE DELL'INNOVAZIONE SCOLASTICA

Rete dell'Innovazione Scolastica

La Rete dell'Innovazione Scolastica promossa dal Festival riunisce attualmente **80 istituzioni scolastiche** distribuite su tutto il territorio nazionale, di cui circa il 50% appartenenti al primo ciclo. La Rete promuove la **condivisione** e la **sperimentazione di pratiche educative e didattiche innovative**, favorendo la collaborazione tra scuole, università e realtà della società civile.

La Rete dell'Innovazione Scolastica promossa dal Festival riunisce attualmente **80 istituzioni scolastiche** distribuite su tutto il territorio nazionale, di cui circa il 50% appartenenti al primo ciclo. La Rete promuove la **condivisione** e la **sperimentazione di pratiche educative e didattiche innovative**, favorendo la collaborazione tra scuole, università e realtà della società civile.

Com'è nello spirito della legge 22/2025, la Rete intende **valorizzare l'autonomia scolastica** e le tante esperienze educative dedicate a vario titolo alla promozione delle competenze trasversali (es. ex PCTO, educazione civica, moduli di orientamento formativo, ecc.) nell'ascolto dei bisogni educativi specifici dei singoli allievi e nel rispetto dei contesti sociali e territoriali in cui le varie scuole operano.

La Rete si propone come **una comunità educante** in cui sia favorita la crescita professionale attraverso il confronto e la progettazione collaborativa e sia possibile condividere esperienze didattiche, sperimentazioni, riflessioni, strumenti e linguaggi nel rispetto delle specificità e dell'autonomia di ogni istituto scolastico.

Il progetto della Rete è stato selezionato dalla Commissione incaricata dal MIM nell'ambito della **Sperimentazione nazionale per lo sviluppo delle competenze non cognitive e trasversali** nei percorsi scolastici (Legge 19 febbraio 2025, n. 22) con il progetto "Crescita: alunne, alunni e docenti competenti nella mente, nel corpo e nelle emozioni. Ripensare e promuovere le competenze chiave trasversali e non cognitive per l'apprendimento permanente nei contesti formali, non formali e informali".

La scuola capofila della Rete è l'**IISS C. E. Gadda di Fornovo di Taro (PR)**, partner del progetto sono l'**Associazione Festival dell'Innovazione Scolastica**, le **Università di Milano-Bicocca, Foggia e Urbino**, che offrono supporto scientifico, pedagogico e metodologico, e la **Fondazione per la Sussidiarietà**, che collabora al monitoraggio e alla costruzione di reti con istituzioni e realtà della società civile.

Le Scuole della Rete

TRENTINO ALTO-ADIGE

Scuola Paritaria La Vela di Rovereto (TN)

LOMBARDIA

Scuola Paritaria S. Maria Degli Angeli di Brescia
 Liceo Scientifico Luzzago di Brescia
 Istituto Maria Ausiliatrice di Lecco
 Istituto Tirinnanzi di Legnano (MI)
 Scuola Secondaria di I grado Kolbe di Legnano (MI)
 IIS Marisa Bellisario di Inzago e Trezzo (MI)
 Scuola Regina Mundi di Milano
 Liceo Scientifico Tirinnanzi di Legnano (MI)
 ITI LSA Cartesio di Cinisello Balsamo (MI)
 Rootes School di Monza (MB)
 ISIS Da Vinci-Pascoli -
 Licei Viale dei Tigli
 di Gallarate (VA)

PIEMONTE

ICS Martiri Della Benedicta di Serravalle
 Scrivia (AL)
 IC San Damiano d'Asti (AT)
 IC C. Pavese di Candelo Sandigliano (BI)
 IC di Canale (CN)
 Istituto Maria Ausiliatrice di Torino

LAZIO

Liceo Scientifico V.
 Volterra di Ciampino (RM)
 Istituto Tecnico Agrario E.
 Sereni di Roma
 Istituto Omnicomprensivo
 L. Da Vinci di
 Acquapendente (VT)

SARDEGNA

IC Taddeo Cossu di Teulada (CA)
 Istituto Francesco Ventorino di Catania
 IC Cesare Battisti di Catania
 7° IC G. A. Costanzo di Siracusa
 IC K. Wojtyla - S. Chindemi di Siracusa
 3° IC Santa Lucia di Siracusa

CAMPANIA

IC 51° Oriani Guarino di Napoli
 IC D'Aosta di Ottaviano (NA)
 Scuola Secondaria di I grado Viale delle Acacie di Napoli
 Liceo Statale E. Pascal di Pompei (NA)
 Liceo Statale Pitagora - B. Croce di Torre Annunziata (NA)
 IIS A. Pacinotti di Scafati (SA)

VENETO

Scuole Romano Bruni di Padova
 IC Italo Calvino di Jesolo (VE)
 Scuola dell'Infanzia Mons. Ciccarelli di S. Giovanni Lupatoto (VR)
 IC Schio 1 - Don A. Battistella di Schio (V)

EMILIA-ROMAGNA

Scuola Primaria Mariele Ventre di Bologna
 IC 7 Imola (BO)
 IISS Giordano Bruno di Budrio (BO)
 Liceo Scientifico Malpighi di Bologna
 IEXS International Experiential School di Reggio Emilia
 IISS Carlo Emilio Gadda di Fornovo di Taro (PR)
 IC Val Ceno di Bardi (PR)
 IC Cadelbosco Sopra (RE)
 IC Sant'Ilario d'Enza (RE)
 IC di Castelnovo ne' Monti (RE)
 IC Aosta di Reggio Emilia
 IC A. Manzoni di Reggio Emilia
 IC I. Spallanzani di Scandiano (RE)
 Scuola San Carlo Acutis di Riccione (RN)
 Scuole La Nave di Forlì (FC)

MARCHE

IC N. Badaloni di Recanati (MC)
 IC Sant'Angelo in Vado (PU)

UMBRIA

Liceo Classico
 Properzio di Assisi
 (PG)

ABRUZZO

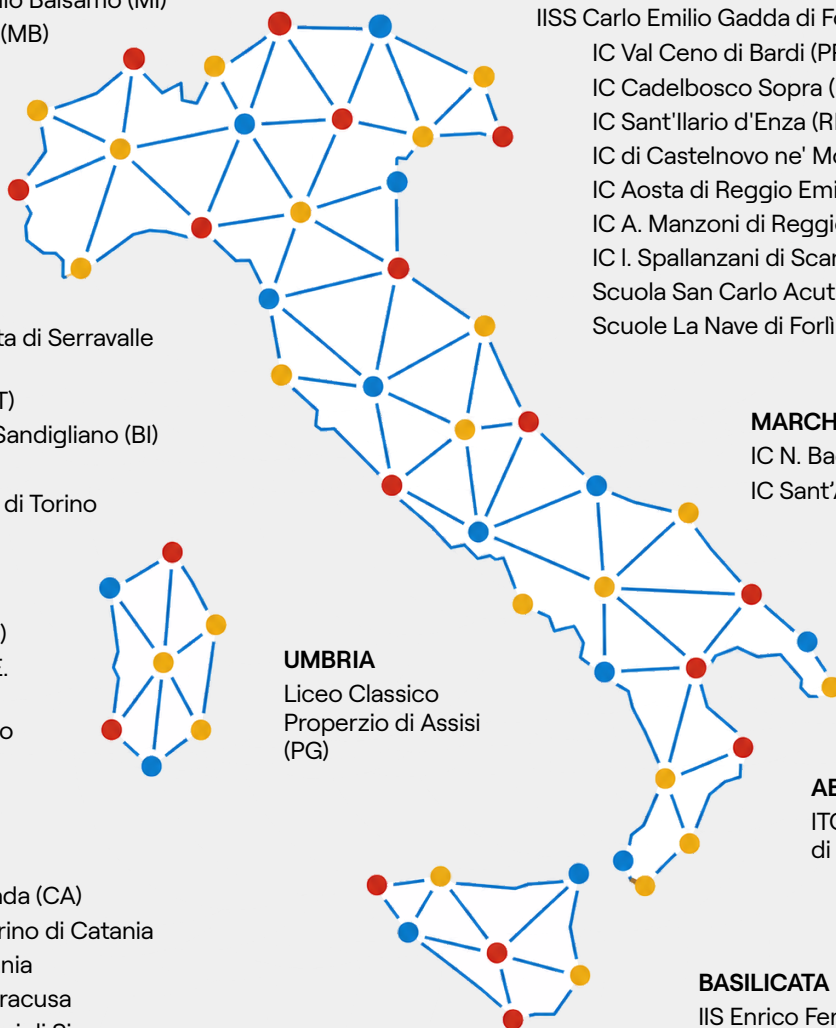
ITCG Aterno-Manthoné
 di Pescara

BASILICATA

IIS Enrico Fermi di Policoro (MT)

PUGLIA

IC Don S. Bavario - Marconi di Giovinazzo (BA)
 IC Rodari - Alighieri - Marconi di Casamassima (BA)
 IC G. Venisti-Rita Levi Montalcini di Capurso (BA)
 IISS Mons. A. Bello - G. Salvemini di Molfetta (BA)
 IPEOA Molfetta (BA)
 IC Giovanni XXIII - Moro di Mesagne (BR)



Il Festival è realizzato da:

Associazione Festival dell'Innovazione Scolastica APS

Via Centro La Filanda, 18 – 31049 Valdobbiadene (TV)

C.F. 92050440269

IN COLLABORAZIONE CON



ApiS - Amore per il Sapere ETS è una Associazione è nata da un gruppo di docenti e professionisti impegnati nel mondo dell'educazione e della cultura con l'intento di promuovere progetti orientati alla formazione delle giovani generazioni.

ApiS intende rappresentare la possibilità per chi, come docente, intuisce strade nuove ed efficaci nel fare esperienza del sapere.



L'offerta formativa delle Scuole della Formazione Professionale DIEFFE che hanno sede a Noventa Padovana, Spinea, Lonigo e Valdobbiadene, è rivolta ai giovani dai 13 ai 18 anni, nei settori della ristorazione e dell'accoglienza turistica.

Nelle Scuole Dieffe la crescita professionale e la crescita umana sono considerati obiettivi formativi convergenti e inscindibili.

CON IL PATROCINIO DI



Comitato Promotore del Festival

Alberto Raffaelli

Presidente Associazione Festival Innovazione Scolastica APS

Eugenio Andreatta

Responsabile comunicazione del Festival; Giornalista

Luigi Ballerini

Presidente del Comitato Scientifico del Festival;
Scrittore e orientatore

Marco Ferrari

Vicepresidente Associazione Festival Innovazione
Scolastica APS; Preside Licei Malpighi di Bologna;
Presidente ApiS - Amore per il Sapere ETS

Gabriele Laffranchi

Direttore del Festival; PhD *Student* presso
Università Ca' Foscari di Venezia;
Vicepresidente ApiS - Amore per il Sapere
ETS

Cristiana Poggio

Presidente Immaginazione e Lavoro;
Vicepresidente Piazza dei Mestieri

Comitato Scientifico del Festival

Laura Arrigoni

Preside dell'Istituto Maria Ausiliatrice di Lecco

Samuele Borri

Dirigente Tecnologo di INDIRE

Danilo Casertano

Docente LUMSA di *Outdoor Education* e
Presidente Associazione Manes

Carlo Di Michele

Presidente dell'Associazione Diesse

Simona Favari

Dirigente Scolastico IC 4 di Piacenza

Italo Fiorin

Presidente Scuola di Alta Formazione EIS,
Università LUMSA di Roma

Monica Fugaro

Dirigente Scolastico IC Viale Legnano
di Parabiago (MI)

Alessandra Landini

Dirigente Scolastico IC A. Manzoni di Reggio
Emilia

Francesca Maganzi

Digerente Scolastico Liceo classico e
linguistico Carducci di Bolzano

Laura Montalbetti

Docente di scienze motorie presso l'IIS
Argentia-Majorana di Melzo (MI)

Mauro Monti

Membro Direzione Nazionale di DiSAL

Stefania Nicolli

Formatrice AI e STEAM

Maria Pirozzi

Dirigente Scolastico IIS Lombardi di Airola (BN)

Damiano Previtali

Presidente Consiglio Superiore della Pubblica
Istruzione

Margherita Rabaglia

Ambassador Avanguardie educative di INDIRE

Alessia Rosa

Primo ricercatore INDIRE

Lucia Sorce

Dirigente Scolastico IC Rita Borsellino di Palermo

Giovanna Tarantino

Dirigente Scolastico IIS Fermi di Policoro (MT)

Giorgio Vittadini

Università degli Studi di Milano-Bicocca e Presidente
della Fondazione per la Sussidiarietà

I membri del Comitato Promotore sono di diritto membri del Comitato Scientifico.

Assodidattica

Assodidattica è la maggiore associazione di categoria per numero di soci e valore di mercato consolidato, che raggruppa e rappresenta i produttori e distributori di: arredamento e progettazione di spazi didattici, supporti tecnologici per didattica innovativa e materiale didattico/educativo per ogni ordine e grado di istituzione scolastica nazionale ed internazionale.

GLI ASSOCIATI



Contattaci su info@assodidattica.it
per maggiori informazioni



Un **poster collettivo** con Edulia Treccani Scuola e Festival dell'Innovazione Scolastica

Come comunità del Festival dell'Innovazione Scolastica, insieme al nostro partner Edulia Treccani Scuola, vogliamo costruire un

Poster collettivo su IA e intelligenze a scuola.

Partiamo affrontando insieme domande importanti:

- **Quali intelligenze vogliamo maggiormente coltivare a scuola** e nei processi di insegnamento e apprendimento?
- **In che modo l'IA rappresenta una sfida trasversale** al nostro lavoro educativo?

Durante il Festival **dialogheremo a partire dalle vostre risposte a sondaggi e interviste** per scoprire le nostre risorse e domande, verso la costruzione di un'opera collettiva: un poster che racconta come, insieme, stiamo ripensando l'intelligenza e le intelligenze nella scuola di oggi, anche attraverso l'IA.

Grazie per condividere la tua
esperienza e le tue idee!



FESTIVAL
DELL'INNOVAZIONE
SCOLASTICA



edulia
Treccani Scuola

Restiamo in contatto

Il Festival non è solo un evento estemporaneo,
ma rappresenta **un luogo di incontro e confronto**
che accompagnano il lavoro di tutto l'anno scolastico.

Scrivici!



festivalinnovazioneescolastica@gmail.com

Seguici!



festivalinnovazioneescolastica



festivalinnovazioneescolastica



festival-innovazione-scolastica



festival_innovazioneescolastica



Il Festival ringrazia gli enti e i partner che lo rendono possibile:

CON IL PATROCINIO DI



PARTNER SOSTENITORI



PARTNER COLLABORATORI



PARTNER DI CONTENUTO

MEDIA PARTNER



Il Festival è promosso da:

Associazione Festival dell'Innovazione Scolastica APS

Via Centro La Filanda, 18 – 31049 Valdobbiadene (TV)

C.F. 92050440269 – Tel. 346 731798

E-mail: festivalinnovazionescolastica@gmail.com

IBAN: IT64Y0890462150018000002889



festivalinnovazionescolastica.it

