

## **DIGITRAINER: ALTA FORMAZIONE A SUPPORTO DI PERCORSI DI INNOVAZIONE A SCUOLA**

### **Intelligenza artificiale (AI) e AI generativa: l'integrazione in ambito educativo**

Area tematica di riferimento:

*Insegnamento e apprendimento dell'intelligenza artificiale*

#### **Introduzione**

DirScuola, Impara digitale, Fondazione Golinelli, Fondazione Mondo digitale, Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo mettono a disposizione delle scuole italiane il proprio know-how per supportare in partnership processi di innovazione che migliorino l'esperienza didattica, innalzino le competenze degli studenti, e sostengano il loro successo formativo, in coerenza con l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite (Goal 4 e 10), del Piano di Azione per l'Istruzione Digitale 2021-2027 della Commissione Europea e dei quadri europei di riferimento (DigComp.Org, DigComp.Edu e DigComp 2.2), della Strategia nazionale per le competenze digitali, del Piano Scuola 4.0 e del PA digitale 2026.

In questo contesto hanno co-progettato un percorso di alta formazione dal titolo **“DIGITRAINER: ALTA FORMAZIONE A SUPPORTO DI PERCORSI DI INNOVAZIONE A SCUOLA”** composto da 10 moduli formativi autoconclusivi ma tra loro collegati per un totale di 250 ore di formazione di cui 120 in modalità sincrona e 130 in asincrona. Il percorso è rivolto a insegnanti con competenze digitali medie, affinché diventino formatori di colleghi e favoriscano processi di miglioramento nei propri contesti scolastici e territoriali.

#### **Descrizione**

Un percorso completo che introduce i docenti all'Intelligenza Artificiale (IA) generativa e fornisce loro le conoscenze e gli strumenti necessari per integrare queste tecnologie nell'ambito educativo. Durante le sessioni sincrone, i partecipanti acquisiranno una comprensione chiara dell'IA, delle sue applicazioni e delle sfide etiche e pratiche associate. Le sessioni asincrone consentiranno loro di approfondire argomenti specifici e partecipare a discussioni in modo flessibile.

Durante il corso saranno affrontati diversi argomenti, tra cui l'utilizzo dell'IA per migliorare l'esperienza didattica, le tecniche di IA generativa, la progettazione di progetti educativi basati sull'IA e la valutazione dei risultati. Alla fine del percorso, i partecipanti saranno in grado di integrare in modo efficace l'IA generativa nelle loro pratiche educative, creando esperienze di apprendimento innovative e adattate alle esigenze degli studenti.

**Anno scolastico:** 2023/24

**Destinatari:** da minimo 15 a massimo 30 insegnanti di ogni ordine, grado e disciplina

**Durata:** 25 ore di cui 12 ore sincrone e 13 ore asincrone

**Prerequisito d'ingresso:**

- essere coinvolti in attività di formazione di formatori per il proprio istituto o per altri istituti;
- avere conoscenza, di uso personale e con gli studenti, di base dell'intelligenza artificiale

**Programma incontri sincroni (12 ore)**

**Introduzione all'Intelligenza Artificiale e sue implicazioni etiche nell'educazione**

Un workshop introduttivo che spazia tra definizioni, applicazioni, principi etici, e sfide sociali associate. Gli insegnanti acquisiranno una base solida per comprendere e discutere l'IA in un contesto educativo. Esploriamo le tecniche principali di IA, come il Machine Learning e il Deep Learning, per garantire una comprensione teorica essenziale.

**Implicazioni e Applicazioni dell'Intelligenza Artificiale nell'Educazione: Ruolo dei Docenti e Miglioramento dell'Esperienza di Apprendimento**

Una panoramica completa delle opportunità e delle sfide che l'IA presenta nel contesto scolastico. Gli insegnanti saranno guidati attraverso il potenziale dell'IA per migliorare l'efficacia dell'istruzione, con esempi concreti di applicazioni nell'apprendimento e nella gestione delle aule. Un focus particolare è dedicato al ruolo dei docenti nell'era dell'IA, esplorando come integrare queste tecnologie in modo efficace nell'insegnamento, promuovendo l'innovazione didattica e la collaborazione tra insegnanti.

**Creatività e Algoritmi: Un'Introduzione all'IA Generativa e alle Sue Potenziali Applicazioni**

In questo modulo verranno analizzate le fondamentali reti neurali generative e il loro impatto nei campi dell'arte e della musica. Lo sviluppo di competenze di programmazione e pensiero computazionale è necessario per comprendere, applicare e sfidare l'IA generativa in modo critico. Esploriamo il potenziale creativo dell'IA generativa e prepariamo gli studenti per un futuro in cui la tecnologia e la creatività si fondono in modo innovativo.

**Applicazioni dell'IA generativa e strumenti di supporto nella scrittura**

In questo modulo esamineremo come l'IA può essere utilizzata per generare testi creativi, poesie e prose, e come può essere personalizzata per produrre testi in diversi stili e voci. Inoltre capiremo come l'IA generativa può assistere gli scrittori nella fase creativa e nella correzione dei testi, migliorando la produttività e la qualità del lavoro.

**Guida alla Progettazione di Progetti basati sull'IA Generativa nell'Educazione**

Un approfondimento essenziale nel processo di ideazione e sviluppo di progetti innovativi che integrano l'Intelligenza Artificiale generativa nell'ambiente scolastico. Gli insegnanti saranno guidati attraverso una serie di passaggi chiave, iniziando dalla definizione degli obiettivi del progetto, fondamentale per garantire che sia in linea con le esigenze degli studenti e gli obiettivi educativi, fino alla progettazione di un piano di valutazione e monitoraggio, strumento indispensabile per misurare l'efficacia del progetto e apportare iterativamente miglioramenti.

**Strategie di Implementazione dell'IA Generativa nell'Educazione**

Il modulo "Strategie di Implementazione dell'IA Generativa nell'Educazione" offre un approfondimento cruciale per integrare l'Intelligenza Artificiale generativa nell'ambiente educativo.

Durante questa sessione, verrà presentata una panoramica delle diverse tecniche di IA generativa, aiutando i docenti a selezionare quelle più adeguate ai loro progetti educativi e alle risorse disponibili. Un focus sulla pianificazione delle risorse necessarie, per guidare i docenti nell'identificazione di competenze chiave e nel riconoscimento del supporto necessario per un'implementazione di successo.

### **Project work**

Appuntamento conclusivo per analizzare e confrontarsi sui project work realizzati dai docenti durante il corso.

### **Programma attività asincrone (13 ore)**

Per il corso viene predisposto un ambiente virtuale che consente la condivisione del materiale didattico, la fruizione di ulteriori approfondimenti per lo studio asincrono e l'interazione con i formatori per il supporto alla progettazione e alla sperimentazione didattica. Tra le attività da svolgere è inclusa anche la redazione di un project work.

### **Area digicomp edu di riferimento**

- Area 1: coinvolgimento e valorizzazione professionale
  - collaborazione professionale
  - pratiche riflessive
  - crescita professionale
- Area 3: pratiche di insegnamento e apprendimento:
  - pratiche di insegnamento
  - guida e supporto agli studenti
  - apprendimento collaborativo
- Area 5: valorizzazione delle potenzialità degli studenti
  - partecipazione attiva

**Attestato di formazione:** la partecipazione a oltre il 75% delle attività dà diritto alla ricezione dell'attestato di partecipazione al corso e al conseguimento di 1 Unità formativa. Se si partecipa solamente ad alcune attività senza raggiungere il 75% delle ore totali dell'intera iniziativa si riceve un attestato di frequenza.

### **Progettisti e formatori**

*Fondazione Mondo Digitale*

**Prezzo di vendita di ciascun modulo:** €4.000,00, acquistando 2 moduli della stessa organizzazione €3.500,00 a modulo, prezzo totale per l'intero percorso €35.000,00.

Per informazioni: [digitrainerformazione@gmail.com](mailto:digitrainerformazione@gmail.com)

Modulo per la manifestazione di interesse: <https://form.jotform.com/232491339815057>

