

## **Descrizione complessiva dell'intervento realizzato con indicazione di modalità di realizzazione ed eventuali sperimentazioni svolte**

In riferimento alla linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico", l'I.C. Gualdo Cattaneo ha attuato quattro percorsi: "Nuove frontiere nell'apprendimento: quando l'AI entra in aula" (due edizioni, 8h ciascuna), "Oltre le barriere: strategie didattiche e tecnologie per un apprendimento inclusivo (due edizioni, 6h ciascuna), "I servizi cloud di Google Workspace for education" (una sola edizione di 6h) e "Pensiero computazionale: "Un viaggio nell' apprendimento creativo attraverso coding, logica e storytelling" (una sola edizione di 6h). I percorsi si sono svolti in presenza, presso l'aula informatica del plesso scolastico di San Terenziano, tenuti dal personale docente interno esperto in materia.

Durante i percorsi formativi i docenti hanno guidato i corsisti ad un utilizzo critico e consapevole dell'intelligenza artificiale, in particolar modo per la realizzazione di materiale didattico personalizzato ed accessibile ai diversi stili di apprendimento degli studenti.

Prendendo inizialmente spunto dalle app web già largamente diffuse e utilizzate dai docenti italiani sono state illustrate, in modo pratico ed operativo, gli attuali scenari di applicabilità dell'AI nella didattica. Sono state analizzate molteplici estensioni e plugin basate sull'AI e piattaforme in uso nelle scuole. Sono state illustrate le più performanti web app, gratuite, che integrano l'Intelligenza Artificiale per la creazione di contenuti utili in ogni contesto scolastico: immagini, testi, audio e video.

Si è costruito un kit di risorse digitali che l'insegnante può utilizzare per coinvolgere attivamente e motivare maggiormente gli studenti.

La conoscenza delle principali e più recenti tecnologie assistive è stata messa in risalto anche a supporto della comunicazione aumentativa alternativa, al fine di rendere l'azione didattica più inclusiva e l'apprendimento un'avventura coinvolgente ed immersiva.

Si è inoltre proposto un percorso orientato alla conoscenza del pensiero computazionale e all'applicazione della programmazione a blocchi e del coding nella didattica. Attraverso le piattaforme più accreditate si sono sperimentate le modalità più accattivanti per stimolare l'apprendimento degli alunni con progetti di logica e storytelling utilizzando testi, video immagini ed audio su ambiti interdisciplinari.

Al fine di migliorare efficienza, condivisione di informazioni e buone pratiche fra docenti, tutta la formazione, mirata ad una conoscenza delle nuove frontiere del digitale, è stata affiancata da una conoscenza più approfondita delle applicazioni proposte dal Google Workspace for education.

## **Tematiche e soluzioni metodologiche trattate nelle attività di formazione**

Dopo aver introdotto la tematica dell'Intelligenza Artificiale sono stati presentati e confrontati i tre chatbot più conosciuti in ambito didattico: ChatGPT-3, Gemini, Bing; i corsisti hanno potuto sperimentare attraverso delle esercitazioni le loro potenzialità, guidati dal formatore. Sono state presentate alcune delle web app e plug in, come Chat tube, Ask your pdf e Chook e app nate e sviluppate per un uso prettamente didattico come Diffit e

Magic School. Il tutto è stato ancora una volta sperimentato con esercitazioni guidate mirate ad esperienze didattiche da proporre subito in classe. Infine, i corsisti sono stati guidati alla conoscenza e alla sperimentazione dell'uso dell'AI per creazione di immagini ed audio (Canva, Fadr.com, Voxify AI e Heygen AI Avatars).

Inoltre, sono state presentate le tecnologie digitali come un ottimo alleato per l'inclusione scolastica, con ricadute pratiche su studenti con disabilità e alunni con DSA e NAI. A tal fine sono state presentate le estensioni di Google (Read&Write e Equatio), le funzionalità in rete di Microsoft 365, in termini di accessibilità, e l'app Panquiz.

Invece, il percorso legato alla logica computazionale, è stato usufruito prevalentemente dalle insegnanti della scuola dell'infanzia e della primaria. Pertanto le attività proposte sono partite da un approccio prevalentemente unplugged, per poi passare alla realizzazione di Digital Storytelling con Canva. Dopo aver realizzato tangram, quiz con LearningApp, QRCode con Canva, i corsisti hanno potuto mettere in scena i loro personaggi, realizzati su carta, dargli una voce, un movimento e legarli ad una storia, arricchiti da ambientazioni e altri personaggi proposti da Canva stesso.

Per quanto riguarda, invece, le attività previste durante il corso della Google WorkSpace, sono state approfondite le seguenti applicazioni: Gruppi, Drive, Google Docs, Forms e Presentation.

Gualdo Cattaneo, 17/05/2024

I docenti formatori

*Rosella Favelli*  
*Diego Moristi*