

**CREARE CON L'IA: PROGETTARE, MODIFICARE E PERSONALIZZARE MATERIALI DIDATTICI****ABSTRACT**

Il percorso affronta una delle applicazioni più immediate e concrete dell'intelligenza artificiale nella pratica professionale del docente: la produzione, la modifica e la personalizzazione di materiali e contenuti didattici.

L'IA generativa ha reso accessibile a chiunque la capacità di generare testi, immagini, presentazioni, schemi e contenuti multimediali in tempi ridotti e con risultati di qualità crescente. Questa possibilità ridisegna in modo significativo il rapporto tra il docente e la propria creatività professionale. Il tema centrale del percorso non è tecnico, ma progettuale: la creatività, intesa come competenza del docente e come obiettivo formativo per gli studenti, può essere delegata all'IA oppure implementata attraverso di essa. La differenza non dipende dagli strumenti usati, ma dalla qualità della progettazione a monte. Il percorso mira a fornire gli strumenti al docente per una progettazione consapevole del proprio processo creativo che vede l'IA come amplificatore della propria visione didattica, attraverso la sperimentazione diretta di strumenti di produzione, modifica e personalizzazione di contenuti didattici in diversi formati.

**DESTINATARI**

Docenti di ogni ordine e grado

**OBIETTIVI**

- progettare consapevolmente il proprio processo creativo nella produzione di materiali didattici, distinguendo le funzioni su cui chiedere supporto all'IA da quelle che intende presidiare in prima persona;
- produrre materiali didattici di diverso formato (ad es. testi, presentazioni, immagini, schemi, contenuti multimediali) con il supporto di strumenti di IA generativa, mantenendo il controllo pedagogico sul prodotto finale;
- modificare e adattare contenuti esistenti con il supporto dell'IA, rielaborandoli in funzione del livello, delle caratteristiche e dei bisogni del proprio gruppo classe;
- riconoscere le implicazioni legate al diritto d'autore nella modifica e nel riutilizzo di contenuti esistenti con il supporto dell'IA, adottando un approccio consapevole e responsabile nella selezione, rielaborazione e reimpiego dei materiali nella pratica didattica;
- trasferire la consapevolezza della possibile delega di competenza agli studenti, progettando attività in cui la distinzione tra uso creativo e supporto da parte dell'IA diventi oggetto esplicito di riflessione.

**TIPOLOGIA ATTIVITÀ DM 219**

Percorsi di formazione e approfondimento

**MODALITÀ DI EROGAZIONE**

Sincrona (on line, in presenza o ibrida su richiesta e salvo disponibilità)

**DURATA**

A partire da 10 ore (monte ore personalizzabile)

**MATERIALI DIDATTICI**

Piattaforma Academy con materiali e bibliografia; **videoregistrazioni delle lezioni fruite in DIRETTA** per garantire continuità didattica agli assenti delle lezioni

**MAPPATURA FRAMEWORK****DIGCOMP 3.0**

Area 1 Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni

Area 3 Creazione di contenuti

Area 5 Identificazione e risoluzione dei problemi

DIGCOMPEDU

Area 1 Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Area 2 Risorse digitali

Area 3 Pratiche di insegnamento e apprendimento

LINEE GUIDA MIM (DM166/2025)

IA a supporto dei docenti

Requisiti etici dell'IA

Consapevolezza e responsabilità nell'utilizzo dell'IA

DM 219/2025

Utilizzo consapevole e critico degli strumenti di intelligenza artificiale

Sviluppo di competenze di progettazione con l'AI



ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO E MACRO-AREE

Il percorso si sviluppa attraverso le seguenti aree formative fondamentali. I contenuti e le esercitazioni pratiche verranno calibrati dal formatore in fase di erogazione, per rispondere al meglio all'ordine e grado di scuola dei partecipanti

Creatività, progettazione e IA: il frame concettuale

- Delegare o implementare la creatività: analisi della distinzione tra un uso dell'IA che sostituisce il processo creativo del docente e un uso che lo amplifica, con attenzione a come la qualità della progettazione a monte determini l'esito del processo.
- Il docente come progettista consapevole: sviluppo di una progettazione che preceda l'uso degli strumenti (definire i contenuti da creare, i destinatari, gli obiettivi didattici) come condizione per un uso dell'IA pedagogicamente significativo.
- La creatività come competenza nell'era dell'IA: riflessione sul valore della creatività come competenza non delegabile, né per il docente né per lo studente, e su come l'IA possa essere orientata a svilupparla anziché a sostituirla.

Produzione di materiali e contenuti didattici

- Materiali testuali: produzione con il supporto dell'IA di testi didattici nei formati più diffusi nella pratica didattica (contenuti, schede, esercizi, verifiche, consegne, approfondimenti) con attenzione alla coerenza con gli obiettivi formativi e la progettazione effettuata.
- Contenuti visivi e multimediali: utilizzo degli strumenti di IA generativa per la produzione di contenuti in formato visivo, audio e video a supporto della didattica, con riflessione critica sulla funzione didattica dei diversi formati e sulle implicazioni dell'uso di contenuti generati automaticamente.
- Artefatti digitali di base: produzione di semplici artefatti digitali (presentazioni, infografiche, mappe, schede e esercizi interattivi) con il supporto degli strumenti di IA, con attenzione alla coerenza tra formato scelto e obiettivo didattico.
- Diritto d'autore, riutilizzo e rielaborazione con l'IA: analisi delle principali implicazioni legate al diritto d'autore nella modifica e nel reimpiego di contenuti esistenti attraverso strumenti di IA generativa con attenzione alle differenze tra rielaborazione creativa, citazione e appropriazione non autorizzata, e agli strumenti pratici per orientarsi consapevolmente in questo quadro nella propria pratica professionale.

Edugest360 IL SERVIZIO A SUPPORTO DEL PROGETTO

Su richiesta è disponibile EDUGEST360, il servizio di supporto gestionale e amministrativo per le scuole, finanziabile con i principali fondi ministeriali. Inquadra il QR per saperne di più.

