

Scienze e Tecnologia

Competenze digitali

Agenzie

Civibox

Ordini scolastici

Scuola primaria,
Scuola secondaria I grado,
Scuola secondaria II grado

Classi

Scuola prim. classe IV,
Scuola prim. classe V,
Scuola sec. I grado classe I,
Scuola sec. I grado classe II,
Scuola sec. I grado classe III,
Scuola sec. II grado classe I,
Scuola sec. II grado classe II,
Scuola sec. II grado classe III,
Scuola sec. II grado classe IV,
Scuola sec. II grado classe V

Anno scolastico

2026/27

120 - Intelligenza Artificiale: una Nuova Era

Finalità

Il progetto propone agli studenti un percorso di scoperta sull'integrazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) nella creatività e nello studio.

I ragazzi esploreranno come l'IA possa essere uno strumento per sviluppare idee, creare testi, immagini, presentazioni e supportare l'apprendimento scolastico; verranno guidati, con modalità pratiche e coinvolgenti, all'uso responsabile di strumenti di IA generativa, riflettendo anche sulle implicazioni etiche e sulle opportunità future nella scuola e nel mondo del lavoro.

Obiettivi principali:

- Educare alla consapevolezza: comprendere cosa sia realmente l'Intelligenza Artificiale e come viene utilizzata nella vita quotidiana e nella didattica.
- Stimolare la creatività: mostrare come l'IA possa diventare uno strumento per potenziare le idee personali, senza sostituirle.
- Promuovere un uso etico e responsabile: riflettere sui limiti, sui rischi e sulle buone pratiche di utilizzo dell' IA a scuola.
- Fornire competenze pratiche: insegnare agli studenti a utilizzare alcuni strumenti di IA per creare contenuti utili per lo studio (mappe concettuali, riassunti, elaborati creativi).
- Preparare al futuro: sviluppare una mentalità aperta verso le innovazioni tecnologiche, fondamentale per le competenze trasversali del XXI secolo.

Referente

A.P.S. Civibox – Stefano Marani

Tel.: 334/2617216

E- mail: info@civibox.it

Modalità di prenotazione

Adesione.

Sarà il referente a contattare la scuola per concordare la data.

È importante indicare nel campo note un recapito telefonico personale o facilmente raggiungibile.

Modalità di pagamento

Tramite bonifico bancario a conclusione dell'itinerario didattico (il referente contatterà le scuole per i dettagli del pagamento).

Documentazione

- Slide di presentazione semplici e visive, per introdurre i concetti chiave.
- Accesso controllato a strumenti di IA online.
- Schede operative che guidano gli studenti passo passo nelle attività pratiche.
- Modulo di riflessione finale per raccogliere pensieri, idee e feedback su quanto appreso.

Note

È necessario l'uso di una LIM o di un videoproiettore, oltre ad un collegamento ad Internet.
Tablet o computer portatili (forniti dalla scuola o richiesti agli studenti, a seconda delle disponibilità).

Caratteristiche

Titolo: Incontro con i docenti

Descrizione:

Incontro di presentazione del percorso che verrà proposto ai ragazzi in classe. Verranno illustrati gli strumenti, le metodologie e i materiali utilizzati. La data dell'incontro verrà comunicata via mail dopo l'iscrizione all'itinerario.

Dove: Net Garage 2.0, presso Windsor Park, Strada San Faustino, 155/U 41124 Modena (oppure online se richiesto).

Tempi: 1 h

Costo: Gratuito

Obbligatoria: No

Titolo: Incontro 1

Descrizione:

Cos'è l'IA: fondamenti e uso consapevole

Primo modulo introduttivo: cos'è l'Intelligenza Artificiale, come funziona in modo semplice, dove la incontriamo già ogni giorno. Lezione partecipata seguita da prima sperimentazione guidata di un assistente IA generativo.

Attività:

- Brainstorming: dove troviamo già l'IA nella nostra vita.
- Demo guidata di un chatbot generativo con esempi adatti all'età.
- Discussione sui rischi e sulle buone pratiche (privacy, fonti, verifica).

Output: glossario condiviso e prime regole d'uso elaborate dalla classe.

Dove: Presso la scuola

Tempi: 2 h

Costo per classe: 90 €

Obbligatoria: No

Titolo: Incontro 2

Descrizione:

Laboratorio creativo con l'IA generativa

Modulo laboratoriale: gli studenti, divisi in piccoli gruppi, utilizzano strumenti di IA per produrre contenuti creativi (testi, immagini, brevi presentazioni). Si sperimenta l'IA come amplificatore della creatività personale, non come

sostituto.

Attività:

- Generazione di una poesia, un racconto breve o un'illustrazione a partire da un prompt elaborato dal gruppo.
- Confronto tra prompt diversi e analisi dei risultati.
- Riflessione sul concetto di autorialità e diritto d'autore.

Output: elaborato creativo di gruppo presentato alla classe.

Dove: Presso la scuola

Tempi: 2 h

Costo per classe: 90 €

Obbligatoria: No

Titolo: Incontro 3

Descrizione:

IA per lo studio: mappe, riassunti e presentazioni

Modulo applicativo: utilizzare l'IA come supporto allo studio quotidiano in modo critico e responsabile.

Gli studenti imparano a costruire mappe concettuali, riassunti e presentazioni didattiche con il supporto di strumenti IA, mantenendo la centralità del proprio pensiero.

Attività:

- Creazione di una mappa concettuale a partire da un testo di studio.
- Elaborazione di un riassunto guidato con verifica delle fonti.
- Costruzione di una micro-presentazione su un argomento curricolare.

Output: cartella di materiali di studio prodotti dalla classe.

Dove: Presso la scuola.

Tempi: 2 h

Costo per classe: 90 €

Obbligatoria: No
