



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO

" 8° ORIANI DIAZ Succ."

P.zza San Massimo, snc 80078 POZZUOLI (NA) Tel. 081/8679117

PEC: naic8dm00p@pec.istruzione.it; e-mail: naic8dm00p@istruzione.it

Sito Web: www.ic8oriani-diaz.edu.it



I.C. - "8 E. ORIANI / DIAZ SUCC."
POZZUOLI (NA)

Prot. 0007506 del 22/06/2026

VII (Uscita)

Bacheca Argo

Sito Web

AI literacy – infanzia (12h online) - Esplorare, Narrare e Giocare con l'Intelligenza Artificiale

Nella scuola dell'infanzia l'approccio all'IA non è mai di "uso diretto" dello strumento da parte dei bambini, ma si focalizza su due pilastri: l'IA come supporto alla progettazione del docente (creazione di materiali, personalizzazione, storie) e l'IA spiegata ai bambini attraverso il gioco corporeo, l'approccio analogico e il tinkering (staccati dallo schermo).

Destinatari: Docenti della scuola dell'infanzia

Durata totale: 12 ore (3 incontri da 4 ore ciascuno)

Obiettivo generale: Fornire ai docenti le competenze per comprendere l'IA, utilizzarla in sicurezza nella progettazione didattica inclusiva e saperla "raccontare" e far sperimentare ai bambini attraverso metafore semplici, attività ludiche e percorsi prevalentemente analogici.

Programma degli Incontri

Incontro 1 (4 ore) | Comprendere l'IA tra Regole, Metafore e Primi Passi

Obiettivo: Demistificare l'IA, comprenderne il funzionamento base attraverso metafore adatte ai piccolissimi e acquisire consapevolezza normativa e di sicurezza per la fascia 3-6 anni.

Parte Teorica e Riflessiva:

Cos'è (e cosa non è) l'IA: Spiegazione dei concetti base (algoritmi, modelli generativi) trasposti in metafore per l'infanzia (es. l'IA come un robot-assistente che ha letto tantissimi libri ma non ha sentimenti né occhi per vedere il mondo vero).

I limiti della macchina: Allucinazioni, errori e bias spiegati in modo semplice.

La cornice normativa per la scuola: Principi chiave dell'AI Act (supervisione umana, trasparenza) e Linee guida ministeriali (DM 166/2025). Il divieto di esposizione diretta e precoce agli schermi senza mediazione.

Privacy e tutela dei dati dei minori: Come proteggere l'identità e i dati dei bambini nella pratica quotidiana del docente.

Incontro 2 (4 ore) | L'IA come Assistente del Docente: Creatività, Storie e Inclusione

Obiettivo: Utilizzare l'IA generativa come co-pilota per potenziare la progettazione didattica, la differenziazione e la creazione di materiali personalizzati e inclusivi per la scuola dell'infanzia.

La co-progettazione con l'IA: Come dialogare con un LLM per strutturare unità di apprendimento, sfondi integratori o progetti annuali.

Storytelling e linguaggi espressivi: Principi di prompt engineering per generare filastrocche, storie a bivi, canovacci per il teatro dei burattini.

IA per l'inclusione e i bisogni educativi speciali: Supporto alla comunicazione aumentativa alternativa (CAA), semplificazione visiva, personalizzazione delle storie per bambini con background linguistici diversi o fragilità.

Incontro 3 (4 ore) | Didattica Analogica dell'IA: Giochi, Corpo e Tinkering (3-6 anni)

Obiettivo: Progettare attività pratiche per i bambini che spieghino i meccanismi logici dell'IA senza l'uso di schermi (approccio "unplugged"), integrando coding unplugged, robotica educativa e attività multisensoriali.

L'equilibrio analogico-digitale: Perché e come parlare di IA all'infanzia attraverso l'esperienza corporea e manipolativa.

Il concetto di "istruzione" e "addestramento": Come far capire ai bambini come impara un computer attraverso il gioco simbolico e il movimento.

Esempi di micro-laboratori pronti all'uso: Dal coding motorio alla classificazione di oggetti reali per spiegare il Machine Learning.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Roberta Catello

*Firma autografa sostituita a mezzo
stampa ai sensi dell'art. 3, c. 2
D.Lgs n. 39/93*

