

# SVILUPPARE MATERIALI DIDATTICI CON L'IA

## Creazione, revisione e personalizzazione

DM 219/25





**Associazione SPES** propone un progetto formativo unitario sull'Intelligenza Artificiale per la scuola, fondato su **uso critico, progettazione didattica, innovazione organizzativa e responsabilità educativa**.

I corsi accompagnano **docenti, scuole e personale amministrativo nell'integrazione dell'IA** in modo consapevole, laboratoriale e personalizzabile, con percorsi che spaziano dalla didattica alla governance, dall'inclusione alla produzione di materiali, fino alla valorizzazione delle competenze professionali.

## Riferimenti Normativi e Ministeriali

---

### DM 219/2025

Il Decreto Ministeriale n. 219 dell'11 novembre 2025 definisce un quadro di intervento dedicato alla formazione del personale scolastico sui temi dell'intelligenza artificiale, con l'obiettivo di sostenere **l'innovazione didattica** e lo sviluppo delle competenze professionali nella scuola. Il provvedimento valorizza percorsi orientati a un uso consapevole, responsabile ed etico dell'IA, promuovendo una riflessione attenta sulle potenzialità, i limiti e le implicazioni educative delle tecnologie emergenti.

### Linee guida MIM

Le Linee guida MIM per l'introduzione dell'intelligenza artificiale nelle istituzioni scolastiche offrono un riferimento utile per accompagnare le scuole nell'adozione dell'IA in modo coerente con le **finalità educative, organizzative e formative**. Il documento richiama la necessità di garantire trasparenza, supervisione umana, tutela dei dati e consapevolezza nell'uso degli strumenti digitali, favorendo un'integrazione dell'intelligenza artificiale attenta alla qualità delle pratiche didattiche e alla responsabilità professionale.



L'offerta formativa di Associazione SPES si inserisce nel quadro del Decreto Ministeriale n. 219 dell'11 novembre 2025 e delle Linee guida MIM per l'intelligenza artificiale nelle istituzioni scolastiche (DM 166/2025), a supporto dell'innovazione didattica, organizzativa e professionale nelle scuole

# Cittadinanza digitale

DigComp 3.0 e DigCompEdu costituiscono il riferimento europeo per lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini e dei docenti, offrendo un quadro comune per l'innovazione didattica e la formazione professionale.

## DigComp 3.0

DigComp 3.0 è il quadro europeo di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. Descrive in modo ordinato le **abilità**, le **conoscenze** e gli **atteggiamenti** necessari **per usare il digitale in maniera consapevole**, sicura e responsabile nella vita quotidiana, nello studio, nel lavoro e nella partecipazione sociale.

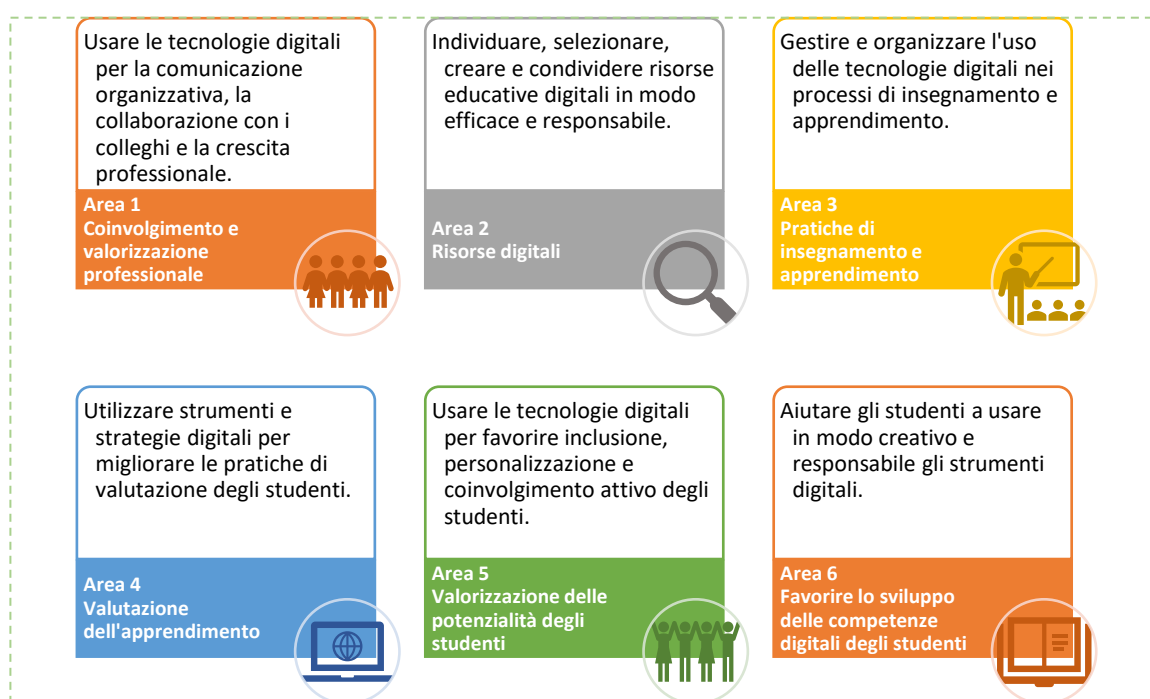
Il framework aggiorna e amplia i riferimenti precedenti, includendo anche i temi più attuali legati all'evoluzione tecnologica, come l'intelligenza artificiale, la sicurezza digitale e il benessere nell'uso degli strumenti digitali. In questo modo offre una base comune per comprendere, sviluppare e valutare le competenze digitali in contesti diversi.



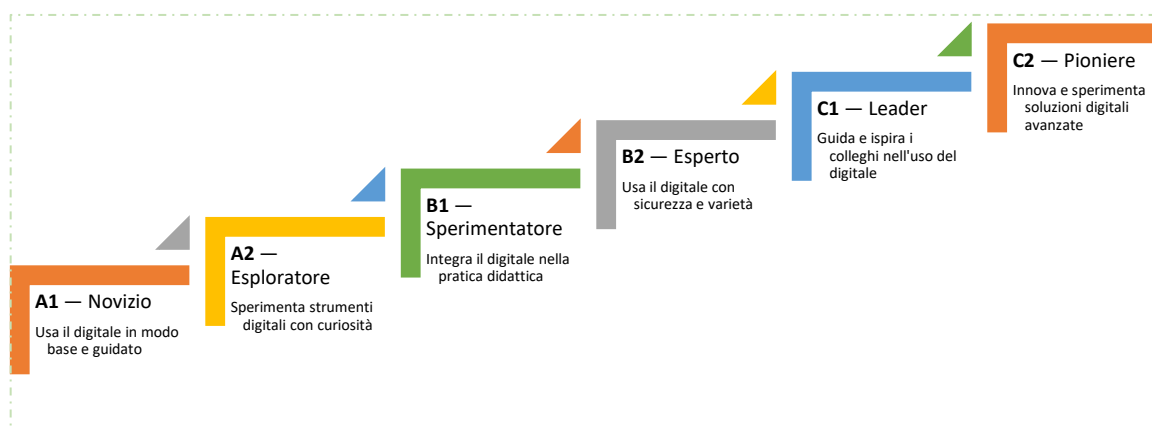
**DigCompEdu** (*Digital Competence of Educators*) è il quadro europeo di riferimento per le competenze digitali di **docenti, educatori e formatori**. Sviluppato nel 2017 dal Centro Comune di Ricerca (JRC) della Commissione Europea, fornisce un modello comune per verificare e sviluppare la competenza pedagogica digitale.

È strutturato in **6 aree di competenza** e **6 livelli di padronanza**, dal novizio al pioniere.

### AREE DI COMPETENZA



### LIVELLI DI PADRONANZA



## SVILUPPARE MATERIALI DIDATTICI CON L'IA: CREAZIONE, REVISIONE E PERSONALIZZAZIONE

Il percorso si focalizza su una delle applicazioni più concrete dell'intelligenza artificiale nella pratica docente: la **creazione, revisione e personalizzazione di materiali didattici**. Gli strumenti di IA generativa consentono oggi di produrre in tempi rapidi **testi, immagini, presentazioni e contenuti multimediali**, ampliando in modo significativo le possibilità operative del docente.

Al centro della proposta non vi è tuttavia l'aspetto tecnico, bensì quello **progettuale**. La questione chiave riguarda il ruolo della creatività professionale: l'IA può essere utilizzata come semplice sostituto oppure **come leva per potenziare e valorizzare le scelte didattiche**. La differenza risiede non nello strumento, ma nella **qualità della progettazione educativa** che ne orienta l'uso.

Il percorso è quindi orientato a sviluppare nei docenti una **consapevolezza progettuale** del proprio processo creativo, promuovendo un utilizzo dell'IA come **supporto e amplificatore della propria visione** didattica.

Attraverso attività laboratoriali, i partecipanti sperimentano direttamente **strumenti** per la **produzione, l'adattamento e la personalizzazione** di contenuti in diversi formati, realizzando materiali immediatamente trasferibili nella pratica professionale.



MODALITÀ DI EROGAZIONE

Sincrona



DURATA

A partire da 10 ore



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.

| DigComp 3.0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | DigCompEdu                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><i>Area 1 – Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni</i></p> <p>1.2 Valutare le informazioni</p> <p><i>Area 3 – Creazione di contenuti</i></p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p><i>Area 5 – Identificazione e risoluzione dei problemi</i></p> <p>5.3 Identificare soluzioni creative utilizzando le tecnologie digitali</p> | <p><i>Area 1 – Coinvolgimento e valorizzazione professionale</i></p> <p>1.3 Pratiche riflessive</p> <p>1.4 Crescita professionale</p> <p><i>Area 2 – Risorse digitali</i></p> <p>2.2 Creare e modificare risorse digitali</p> <p>2.3 Gestire, proteggere e condividere risorse digitali</p> <p><i>Area 3 – Pratiche di insegnamento e apprendimento</i></p> <p>3.1 Pratiche di insegnamento</p> |



## Tabella dei Contenuti Proposti

### 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.

*La proposta può essere modulata nella durata e nei contenuti, per rispondere in modo puntuale alle diverse esigenze.*

## CORRISPONDENZA AI RIFERIMENTI NORMATIVI

DM 166/2025

### IA a supporto dei docenti

Il percorso risponde direttamente alle indicazioni operative per i docenti, con riferimento alla personalizzazione dei materiali didattici, all'uso di strumenti interattivi e alla progettazione di attività differenziate.

### Requisiti etici dell'IA

L'approccio critico e supervisionato è coerente con i principi etici richiamati nel paragrafo: supervisione umana, trasparenza e responsabilità nell'utilizzo dei sistemi di IA.

### Consapevolezza e responsabilità nell'utilizzo dell'IA

Il percorso sviluppa la consapevolezza necessaria per guidare gli studenti verso un uso critico e responsabile dell'IA, in linea con le indicazioni sulla formazione specifica del personale scolastico.

DM 219/25

Utilizzo consapevole e avanzato degli strumenti di intelligenza artificiale per la didattica, la valutazione e la personalizzazione degli apprendimenti;

Sviluppo di professionalità critica e progettualmente consapevole nell'uso dell'IA, che preservi e amplifichi la creatività anziché sostituirla; DM 219/25



## Associazione SPES

P.I. 03544800786



[informazioni@associazionespes.it](mailto:informazioni@associazionespes.it)

Visita il nostro sito WEB

[associazionespes.it](http://associazionespes.it)



SIAMO PRESENTI SUL MEPA

**acquistinretepa**

CODICE ARTICOLO: SCU2199