



AVANGUARDIE  
EDUCATIVE



Cambridge Assessment  
English  
Preparation Centre



# LICEO "G. Stampacchia"

## Classico-Scientifico

[www.liceostampacchia.edu.it](http://www.liceostampacchia.edu.it) - [leps220003@istruzione.it](mailto:leps220003@istruzione.it) - [leps220003@pec.istruzione.it](mailto:leps220003@pec.istruzione.it)

P.zza G. Galilei – 73039 TRICASE – Tel.0833.544020/204514 – C.F. 90057020753 Cod. Fatt. UFOZ7S

CIRC. N. 171

Tricase, 09/12/2024

**AL DSGA  
AI DOCENTI  
AL PERSONALE ATA  
LORO SEDI**

**Oggetto: Avvio dei CORSI "Gamification e Intelligenza Artificiale: Strategie e Strumenti per l'Innovazione Didattica" + "Collaborazione e creatività' con l' Intelligenza Artificiale: lavoro di gruppo nell'era digitale"**

Si informano tutti i Docenti interessati che, con la presente, si dà avvio ai corsi dedicati ai seguenti argomenti:

- ✓ **"Gamification e Intelligenza Artificiale: Strategie e Strumenti per l'Innovazione Didattica"**
- ✓ **"Collaborazione e creatività' con l' Intelligenza Artificiale: lavoro di gruppo nell'era digitale"**

Di seguito, sono fornite le informazioni sui corsi, che si svolgeranno in modalità BLENDED sulla piattaforma Teams.

---

**Corso: "Gamification e Intelligenza Artificiale: Strategie e Strumenti per l'Innovazione Didattica"**

- Durata del corso: 16 ore
- Docente formatore: Prof. Ing. Antonio CONGEDO
- Docente Tutor: Prof.ssa Maria Luisa ZIPPO

### **Descrizione:**

Questo corso offre un percorso pratico per integrare tecnologie innovative e metodologie coinvolgenti nella didattica quotidiana per imparare a utilizzare la **Gamification e l'Intelligenza Artificiale** per rendere le lezioni più dinamiche, personalizzate ed efficaci.

### **Contenuti del Corso:**

- **Gamification nelle Lezioni:** Tecniche e approcci per aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti. Approcci pratici e tecniche di gamification per rendere le



AVANGUARDIE  
EDUCATIVE



Cambridge Assessment  
English  
Preparation Centre



# LICEO "G. Stampacchia"

## Classico-Scientifico

[www.liceostampacchia.edu.it](http://www.liceostampacchia.edu.it) - [leps220003@istruzione.it](mailto:leps220003@istruzione.it) - [leps220003@pec.istruzione.it](mailto:leps220003@pec.istruzione.it)

P.zza G. Galilei – 73039 TRICASE – Tel.0833.544020/204514 – C.F. 90057020753 Cod. Fatt. UFOZ7S

lezioni più coinvolgenti e motivanti. I partecipanti impareranno a creare missioni, premi, classifiche e badge per aumentare l'interesse degli studenti.

- **Progettazione di Escape Room Educative:** Creazione di attività immersive per sviluppare il problem solving e il lavoro di squadra. Creazione di esperienze immersive in cui gli studenti risolvono enigmi e sfide per "fuggire" virtualmente. L'attività sviluppa il problem solving, il pensiero critico e il lavoro di squadra. I docenti apprenderanno come pianificare e realizzare escape room digitali e fisiche.
- **Strumenti Digitali:** Piattaforme e risorse per facilitare l'applicazione di Gamification e Escape Room. Presentazione e utilizzo di piattaforme e software (come Genially, Google Sites e Classcraft) per creare ambienti di apprendimento interattivi. I partecipanti esploreranno risorse per la progettazione di giochi educativi e attività immersive.
- **Intelligenza Artificiale e Personalizzazione:** Analisi dei dati per adattare i percorsi di apprendimento alle esigenze individuali. Sfruttare l'IA per analizzare dati di apprendimento e personalizzare i percorsi educativi. I docenti apprenderanno come l'IA può suggerire contenuti e attività su misura per le esigenze specifiche di ciascuno studente.
- **Integrazione AI e Gamification:** Utilizzo combinato di AI e metodologie ludiche per migliorare il coinvolgimento e l'efficacia didattica. Creazione di attività didattiche che uniscono l'IA con la gamification. I partecipanti vedranno come l'IA può generare sfide personalizzate e fornire feedback automatici, rendendo le esperienze di apprendimento più dinamiche ed efficaci.
- **Inclusione e Collaborazione:** Strategie per supportare studenti con bisogni educativi speciali e per favorire la cooperazione tra docenti tramite strumenti AI. Strategie per supportare studenti con bisogni educativi speciali (BES) utilizzando strumenti di IA per l'accessibilità e la personalizzazione. L'IA faciliterà la cooperazione tra docenti, permettendo la condivisione di risorse, piani di lezione e attività collaborative.

**Obiettivi:** Applicare tecniche innovative per migliorare la qualità dell'insegnamento.

Sfruttare tecnologie avanzate per personalizzare l'apprendimento e coinvolgere gli studenti.

Progettare attività didattiche che promuovano il pensiero critico e la collaborazione.

---

**Corso: "Collaborazione e Creatività con l'Intelligenza Artificiale: Lavoro di Gruppo nell'Era Digitale"**

**Descrizione:**

Il corso fornisce ai docenti strumenti e competenze per integrare l'Intelligenza Artificiale (IA) nella didattica, potenziando il lavoro di gruppo e la creatività in classe. Attraverso laboratori pratici, i



AVANGUARDIE  
EDUCATIVE



Cambridge Assessment  
English  
Preparation Centre



# LICEO "G. Stampacchia"

## Classico-Scientifico

[www.liceostampacchia.edu.it](http://www.liceostampacchia.edu.it) - [leps220003@istruzione.it](mailto:leps220003@istruzione.it) - [leps220003@pec.istruzione.it](mailto:leps220003@pec.istruzione.it)

P.zza G. Galilei – 73039 TRICASE – Tel.0833.544020/204514 – C.F. 90057020753 Cod. Fatt. UFOZ7S

partecipanti impareranno a progettare lezioni innovative e coinvolgenti, sfruttando le potenzialità dell'IA per creare contenuti, valutare gli studenti e gestire gruppi di lavoro.

### Obiettivi:

- Sperimentare strumenti IA per la didattica collaborativa e creativa.
- Progettare attività di gruppo innovative con l'IA.
- Migliorare il lavoro di squadra e la personalizzazione dell'apprendimento.

### Attività originali proposte:

- **Story Lab AI:** Creazione di storie interattive con ChatGPT e DALL-E.

I docenti lavorano in gruppi e, utilizzando un generatore di immagini IA (DALL-E) e un assistente di scrittura (ChatGPT), creano una storia visiva e testuale interattiva. Gli studenti, a loro volta, completano la storia con finali alternativi o aggiungono dettagli visivi. L'attività favorisce la creatività narrativa e la collaborazione tra i membri del gruppo.

- **Challenge AI:** Risoluzione di problemi collaborativi con l'IA e strumenti di brainstorming.

I docenti vengono divisi in gruppi e ricevono una "sfida" legata a un problema reale (es. progettazione di un'aula innovativa, creazione di un piano di lezione ibrido, ecc.). Utilizzando l'IA per generare idee e soluzioni, i gruppi elaborano una proposta che presentano ai colleghi. La proposta migliore viene votata con strumenti di gamification come Kahoot.

- **AI Art for Learning:** Creazione di poster didattici con immagini generate dall'IA.

I gruppi di docenti creano poster educativi su argomenti curricolari, generando immagini con DALL-E e organizzando il layout con Canva. I poster vengono progettati in modo che possano essere utilizzati nelle loro classi come materiale visivo di supporto. I partecipanti imparano a integrare arte e didattica con il supporto dell'IA.

- **AI Feedback Loop:** Progettazione di quiz e valutazioni automatizzate con feedback personalizzato.

I docenti progettano una mini-lezione e utilizzano un modulo con IA per automatizzare la valutazione degli studenti. L'IA suggerisce domande personalizzate basate sui progressi degli studenti e fornisce feedback automatico. I docenti imparano a configurare strumenti per una valutazione formativa e personalizzata.



AVANGUARDIE  
EDUCATIVE



Cambridge Assessment  
English  
Preparation Centre



# LICEO “G. Stampacchia”

## Classico-Scientifico

[www.liceostampacchia.edu.it](http://www.liceostampacchia.edu.it) - [leps220003@istruzione.it](mailto:leps220003@istruzione.it) - [leps220003@pec.istruzione.it](mailto:leps220003@pec.istruzione.it)

P.zza G. Galilei – 73039 TRICASE – Tel.0833.544020/204514 – C.F. 90057020753 Cod. Fatt. UFOZ7S

- **AI-Driven Role Play:** Simulazione di ruoli educativi con assistenti virtuali basati sull’IA.

I docenti partecipano a una simulazione di ruoli in cui ogni gruppo lavora con un assistente virtuale (ChatGPT) che interpreta un personaggio (es. uno scienziato, un esploratore, un personaggio storico, ecc.). I docenti interagiscono con l’assistente per risolvere un problema o completare una missione. Questa attività può essere replicata in classe con gli studenti per favorire l’apprendimento immersivo.

- **AI Content Curation:** Creazione di risorse didattiche (video, schede) con strumenti di IA.

I docenti imparano a creare risorse didattiche utilizzando l’IA, come video-lezioni, schede di approfondimento e materiali interattivi. I gruppi progettano e presentano una mini-unità didattica con risorse auto-prodotte dall’IA, pronte per essere utilizzate in classe.

- **AI Escape Room:** Escape room educativa interattiva guidata dall’IA.

I docenti partecipano a un’escape room educativa interattiva. L’IA agisce come il “Master” che guida il gruppo, fornendo indizi e sfide da superare. Questa attività mostra ai docenti come creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e basate sulla risoluzione di enigmi collaborativi.

- **IA & Empathy:** Attività per sviluppare empatia e personalizzazione dell’apprendimento con l’IA.

1. I docenti sperimentano l’uso dell’IA per discutere temi legati all’empatia e al rispetto delle emozioni. L’IA interpreta i ruoli di “studenti” con bisogni speciali o con difficoltà di apprendimento, e i docenti devono rispondere alle loro esigenze con strategie di supporto. L’obiettivo è sensibilizzare i partecipanti all’uso etico dell’IA e alla personalizzazione dell’apprendimento.

Per ulteriori dettagli sui corsi, vi preghiamo di contattare il docente responsabile o il nostro ufficio amministrativo. Il modulo allegato alla presente dovrà essere consegnato in Vicepresidenza **ENTRO IL 11/12/2024**.

Ringraziamo anticipatamente per il vostro interesse e partecipazione a questi corsi innovativi. Siamo certi che rappresenteranno un’opportunità straordinaria per arricchire le vostre competenze.

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
**(prof. Mauro Vitale POLIMENO)**  
*(firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs. 82/2005)*



AVANGUARDIE  
EDUCATIVE



Cambridge Assessment  
English  
Preparation Centre



# LICEO "G. Stampacchia"

## Classico-Scientifico

[www.liceostampacchia.edu.it](http://www.liceostampacchia.edu.it) - [leps220003@istruzione.it](mailto:leps220003@istruzione.it) - [leps220003@pec.istruzione.it](mailto:leps220003@pec.istruzione.it)

P.zza G. Galilei – 73039 TRICASE – Tel.0833.544020/204514 – C.F. 90057020753 Cod. Fatt. UFOZ7S

Al Dirigente Scolastico  
Del Liceo "G. Stampacchia"

### MODELLO DOMANDA ISCRIZIONE

Il/la sottoscritto/a \_\_\_\_\_

Nato/aa \_\_\_\_\_ ( ) il \_\_\_\_\_

Residente a \_\_\_\_\_ (Le) in Via \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_\_

Codice Fiscale \_\_\_\_\_ tel. \_\_\_\_\_

email: \_\_\_\_\_

### CHIEDE

Di partecipare al percorso formativo sotto indicato (INDICARE IL CORSO):

- "Gamification e Intelligenza Artificiale: Strategie e Strumenti per l'Innovazione Didattica"
- "Collaborazione e creatività con l'Intelligenza Artificiale: lavoro di gruppo nell'era digitale"

DATA: \_\_\_\_\_

FIRMA: \_\_\_\_\_

SCADENZA PRESENTAZIONE DOMANDA ENTRO IL 11/12/2024