

# L'AI che non sapevi di avere. Con Swift Playground il tuo iPad è già un laboratorio.

secondaria II grado



## Titolo attività

L'AI che non sapevi di avere.  
Con Swift Playgrounds il tuo iPad è già un laboratorio

## Descrizione sintetica del progetto

Con Swift Playgrounds come ambiente di esplorazione e gli strumenti AI già integrati negli iPad, questo percorso trasforma un dispositivo familiare in un laboratorio di intelligenza artificiale accessibile a tutti: i docenti scopriranno che l'AI analizza i testi, riconosce le immagini e trascrive la voce, esplorando il codice come si esplora una lingua, con curiosità e senza paura. Un percorso pratico, progressivo e trasversale a tutte le discipline, pensato per docenti di ogni livello di competenza digitale della scuola secondaria di II grado.

## Descrizione dettagliata del progetto

La formazione dei docenti sull'intelligenza artificiale rappresenta oggi una delle sfide più urgenti per la scuola italiana. Non si tratta solo di acquisire nuove competenze tecniche, ma di sviluppare una consapevolezza critica e metodologica che permetta di governare l'integrazione dell'AI nei processi di insegnamento e apprendimento, nel rispetto del Regolamento (UE) n. 2024/1689, del Regolamento (UE) n. 2016/679 (GDPR), della Legge 23 settembre 2025, n. 132, e delle Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle scuole, adottate con D.M. 9 agosto 2025, n. 166.

Il percorso adotta un approccio esperienziale e laboratoriale, in cui la comprensione dell'intelligenza artificiale passa attraverso la pratica diretta e l'esplorazione di artefatti digitali concreti già funzionanti. Swift Playgrounds, un ambiente di sviluppo visuale e immediato progettato da Apple per l'apprendimento del coding, diventa la porta

d'ingresso a un mondo che sembrava riservato agli sviluppatori. I docenti non scrivono codice da zero: esplorano template pre-costruiti, modificano punti guidati e osservano i risultati.

Il filo conduttore del percorso è la metafora linguistica: Swift non è uno strumento per informatici, è un linguaggio con una grammatica, una sintassi, delle regole formali. Ogni docente, qualunque sia la propria disciplina, ragiona già su un sistema di regole strutturate. Quella competenza è un ponte naturale verso il coding.

Il percorso si articola in quattro incontri da tre ore ciascuno.

Il primo incontro "Swift Playgrounds non è quello che pensi", parte da una provocazione: l'AI non è qualcosa che viene da fuori, è già dentro l'iPad. I docenti aprono Swift Playgrounds per la prima volta, esplorano l'ambiente attraverso template semplicissimi e scoprono che gli strumenti AI nativi Apple sono già lì, senza installazioni, senza registrazioni, senza connessioni a servizi esterni.

Il secondo incontro "L'AI analizza", è dedicato all'analisi del linguaggio naturale. I docenti esplorano un template già funzionante di analisi del testo con materiali legati alla propria disciplina: un brano letterario, un discorso politico, un testo in lingua straniera. L'AI rileva la lingua, analizza il tono, estrae le parole. Il momento più ricco è quando l'AI sbaglia — e diventa la cosa didatticamente più interessante dell'incontro.

Il terzo incontro "L'AI riconosce", segue lo stesso modello con gli strumenti di visione artificiale. I docenti analizzano immagini legate alla propria disciplina: un'opera d'arte, un documento storico, una fotografia scientifica. Il momento più discusso è la risposta in inglese dell'AI — perché parla inglese? Da dove vengono questi dati? Chi li ha scelti?

Il quarto incontro "L'AI trascrive" completa la triade con il riconoscimento vocale. I docenti sperimentano la trascrizione in tempo reale in più lingue e immaginano scenari d'uso concreti: dettatura, verifica della pronuncia, supporto all'inclusione. L'incontro si chiude con la consegna di una scheda di progettazione didattica da completare dopo il corso. Ogni docente sarà chiamato a progettare un'attività reale per i propri studenti, scegliendo lo strumento più adatto alla propria disciplina.

Il percorso, progettato per docenti di ogni livello di competenza digitale ed erogabile in presenza, online o in modalità ibrida, sviluppa competenze coerenti con DigComp 3.0 e DigCompEdu e può essere integrato nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola.

## Competenze e Conoscenze attivate con l'attività

### **DigCompEdu — Quadro di riferimento europeo per gli educatori**

Area 2 — Risorse digitali: i docenti sviluppano la capacità di identificare, valutare e selezionare strumenti digitali nativi e gratuiti per l'integrazione dell'intelligenza artificiale nella didattica, con particolare attenzione alla qualità, all'accessibilità e alla conformità normativa degli strumenti utilizzati.

Area 3 — Pratiche di insegnamento e apprendimento: i docenti sperimentano metodologie didattiche innovative basate sull'approccio laboratoriale e sull'apprendimento esperienziale, integrando strumenti di intelligenza artificiale in attività pratiche e trasversali alle discipline.

Area 4 — Valutazione: i docenti acquisiscono competenze nella progettazione di attività valutabili che integrano l'intelligenza artificiale, imparando a definire obiettivi didattici chiari e criteri di valutazione coerenti.

Area 5 — Apprendimento personalizzato: i docenti sviluppano la capacità di adattare le attività con l'intelligenza artificiale alle specificità della propria disciplina e del proprio

contesto classe, promuovendo percorsi di apprendimento personalizzati e inclusivi.

Area 6 — Promozione delle competenze digitali degli studenti: i docenti acquisiscono gli strumenti metodologici necessari per guidare i propri studenti nell'utilizzo consapevole e critico dell'intelligenza artificiale, promuovendo lo sviluppo di competenze digitali autentiche e trasversali.

### **DigComp — Quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei cittadini**

Area 1 — Alfabetizzazione su dati e informazioni: i docenti sviluppano la capacità di comprendere il funzionamento degli strumenti di intelligenza artificiale nativi, con particolare attenzione al ruolo dei dati, alla valutazione della qualità degli output e al riconoscimento dei bias algoritmici.

Area 2 — Comunicazione e collaborazione: i docenti sperimentano modalità di condivisione e collaborazione attraverso strumenti digitali, sviluppando la capacità di comunicare in modo efficace i risultati delle proprie attività con colleghi e studenti.

Area 4 — Sicurezza: i docenti acquisiscono consapevolezza in materia di protezione dei dati personali e privacy, con particolare attenzione al vantaggio offerto dagli strumenti nativi Apple che elaborano i dati localmente sul dispositivo, senza trasmissione a server esterni, nel rispetto del GDPR.

Area 5 — Risoluzione di problemi: i docenti sviluppano la capacità di identificare opportunità di utilizzo dell'intelligenza artificiale per la risoluzione di problemi didattici concreti, progettando soluzioni creative e innovative per la propria classe.

## Cosa serve per il workshop?

### **Hardware:**

un iPad per partecipante con iPadOS 26 o versione successiva.  
Connessione internet stabile. LIM o proiettore con Apple TV.

### **Materiale cartaceo e vario fornite nel kit del formatore:**

- Schede attività stampate per ogni incontro
- Scheda di progettazione didattica per il post-corso

### **App.**

Una sola installazione necessaria, gratuita e disponibile sull'App Store: Swift Playgrounds aggiornata all'ultima versione disponibile. Nessun altro strumento, nessuna registrazione obbligatoria, nessun servizio esterno. Gli strumenti AI utilizzati sono nativi del sistema operativo Apple e non richiedono download aggiuntivi. I dati vengono elaborati localmente sul dispositivo, senza trasmissione a server esterni.

### **Materiale digitale:**

- Guida del formatore per ogni incontro
- Slide deck per ogni incontro
- Template Swift Playgrounds pre-costruiti per ogni incontro
- Schede attività per i partecipanti
- Scheda di progettazione didattica post-corso
- Risorse di approfondimento e riferimenti normativi

## Note di compilazione

### **"Orizzonti Intelligenti: didattica, etica e innovazione con l'IA"**

Il presente progetto si inserisce nel quadro della **Transizione Digitale** della scuola italiana, con l'obiettivo di dotare il corpo docente delle competenze necessarie per governare l'integrazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) nei processi di insegnamento e apprendimento. L'iniziativa non si limita al trasferimento di competenze tecniche, ma

mira a promuovere una consapevolezza critica e metodologica, in stretta coerenza con il **Regolamento (UE) n. 2024/1689 (AI Act)**, che pone l'accento sulla trasparenza, la sicurezza e la centralità dell'essere umano nei sistemi di IA.

### **Obiettivi Formativi**

- **Alfabetizzazione all'IA:** comprendere il funzionamento, le potenzialità e i limiti degli algoritmi generativi e predittivi.
- **Progettazione Didattica:** sviluppare percorsi formativi che integrino l'IA per la personalizzazione dell'apprendimento e il supporto alla disabilità.
- **Conformità Etica e Normativa:** approfondire i vincoli del Regolamento UE 2024/1689, garantendo l'uso di sistemi "ad alto rischio" e non, nel rispetto della privacy e dei diritti fondamentali.
- **Cocreazione:** sperimentare modelli di coinvolgimento attivo degli studenti attraverso laboratori di co-progettazione.

### **Articolazione del Percorso: Workshop e Laboratori**

Il percorso formativo si articola in tre fasi complementari:

1. **Workshop di approfondimento (Moduli teorici e pratici):** analisi dello stato dell'arte dell'IA, con focus specifico sulle implicazioni del nuovo Regolamento Europeo per le istituzioni educative e delle linee guida del MIM.
2. **Workshop metodologici:** sessioni pratiche di prompt engineering applicato alla didattica, valutazione assistita e creazione di contenuti multimediali innovativi.
3. **Laboratori sperimentali con dispositivi e app:** sessioni intensive di utilizzo di software e dispositivi hardware dotati di IA (assistenti vocali, robotica educativa, piattaforme di apprendimento adattivo). In questa fase, i docenti opereranno in modalità laboratoriale per testare l'efficacia pedagogica degli strumenti.

### **Coinvolgimento degli Studenti e Ricadute Didattiche**

Il progetto prevede una fase di "Laboratorio Aperto", in cui i docenti, supportati da tutor esperti, guideranno gruppi di studenti nella realizzazione di progetti curriculari che utilizzino l'IA in modo etico e creativo (es. creazione di modelli di machine learning per la sostenibilità o analisi di testi assistita). Questo approccio garantisce che la tecnologia diventi un ponte relazionale e non un elemento di isolamento.

### **Conformità al Regolamento (UE) 2024/1689**

Ogni attività sarà improntata ai principi di **Human Agency and Oversight**. Saranno fornite linee guida per la valutazione dell'impatto dei sistemi di IA utilizzati, assicurando che l'automazione non sostituisca il giudizio pedagogico, ma lo potenzi, garantendo l'inclusività e contrastando i bias algoritmici, come richiesto dalla normativa comunitaria vigente.

### **Risultati Attesi:**

al termine del progetto, l'istituzione scolastica disporrà di un team di docenti capaci di integrare l'IA in modo sicuro e certificato, trasformando la sfida tecnologica in un'opportunità di eccellenza formativa.