

Dalle idee ai contenuti: libri digitali con iPad e IA

primaria | secondaria I grado | secondaria II grado



Titolo attività

Dalle idee ai contenuti: libri digitali con iPad e IA

Descrizione sintetica del progetto

Il percorso formativo accompagna i docenti nella progettazione e realizzazione di libri digitali su iPad, integrando in modo consapevole strumenti di Intelligenza Artificiale nei processi didattici. Attraverso un approccio pratico e laboratoriale, i partecipanti sperimentano un flusso di lavoro replicabile per trasformare contenuti disciplinari in prodotti multimediali esportabili in formato EPUB.

Descrizione dettagliata del progetto

L'intervento si inserisce nel quadro dell'innovazione didattica e dello sviluppo delle competenze digitali. L'Intelligenza Artificiale viene proposta come supporto alla progettazione, coadiuvando il lavoro svolto dagli studenti alla produzione di contenuti e alla personalizzazione dell'apprendimento, nel rispetto del GDPR e delle normative vigenti.

STRUTTURA DEL PERCORSO FORMATIVO (20 ore)

MODULO 1 (online) – Fondamenti e scenari (4 ore)

Il modulo introduce il ruolo dell'Intelligenza Artificiale nel contesto educativo contemporaneo, fornendo ai docenti una cornice di riferimento chiara e consapevole. Verranno analizzate opportunità, limiti e implicazioni etiche dell'uso dell'AI nella didattica, con particolare attenzione alla tutela dei dati personali (GDPR) e alle indicazioni normative vigenti.

Attraverso esempi concreti e casi d'uso, i partecipanti inizieranno a comprendere come integrare questi strumenti in modo efficace, evitando un utilizzo superficiale o puramente tecnico.

MODULO 2 (online) – Il flusso creativo: dal contenuto al libro digitale (4 ore)

Il modulo è dedicato alla costruzione del flusso operativo che permette di trasformare un'idea in un prodotto digitale strutturato. I docenti esploreranno le fasi di progettazione, generazione e organizzazione dei contenuti, utilizzando strumenti digitali per la creazione di testi e immagini.

Particolare attenzione sarà data alla struttura narrativa e alla coerenza dei materiali, fino alla realizzazione di un libro digitale completo ed esportabile in formato EPUB, pronto per la condivisione e l'utilizzo in classe.

MODULO 3 (in presenza) – Laboratorio progettuale (4 ore)

Nel laboratorio i partecipanti saranno guidati nello sviluppo di un progetto didattico concreto, partendo dalla propria disciplina o da un approccio interdisciplinare.

Attraverso attività pratiche, i docenti inizieranno a costruire il proprio libro digitale, producendo contenuti, organizzandoli e adattandoli al contesto classe. Il formatore accompagnerà il processo con feedback mirati, supportando la progettazione e la risoluzione delle criticità.

MODULO 4 (in presenza) – Metodologia didattica e applicazione in classe (4 ore)

Il modulo approfondisce le strategie per integrare il progetto all'interno della pratica didattica quotidiana. Verranno presentati approcci come il project-based learning e modalità per coinvolgere attivamente gli studenti nella costruzione dei contenuti.

Saranno inoltre analizzate strategie per la personalizzazione dell'apprendimento e per l'adattamento delle attività ai diversi livelli scolastici, con attenzione all'inclusione e alla partecipazione di tutti gli studenti.

MODULO 5 (in presenza) – Sviluppo, valutazione e restituzione (4 ore)

L'ultimo modulo è dedicato alla rifinitura dei progetti e alla loro valorizzazione. I docenti completeranno i lavori avviati, migliorandone qualità, coerenza e impatto comunicativo.

Seguirà una fase di condivisione e confronto, utile a sviluppare consapevolezza sul processo svolto e sulle possibili applicazioni future. Verranno inoltre fornite indicazioni per integrare le attività nel PTOF e nella progettazione didattica, valorizzando il lavoro svolto in una prospettiva di continuità.

AREA 1 – Progettazione didattica digitale

- Progettare attività didattiche basate sulla creazione di contenuti digitali multimediali
- Strutturare percorsi di apprendimento interdisciplinari attraverso strumenti digitali
- Integrare l'Intelligenza Artificiale nella progettazione in modo funzionale e consapevole

AREA 2 – Creazione di contenuti digitali

- Realizzare libri digitali strutturati utilizzando iPad e applicazioni dedicate.
- Produrre contenuti testuali e visivi con il supporto di strumenti AI.
- Organizzare e adattare i contenuti in funzione degli obiettivi didattici e del contesto classe.

AREA 3 – Innovazione metodologica

- Applicare metodologie attive (project-based learning) nella progettazione didattica.
- Coinvolgere gli studenti come protagonisti nella costruzione dei contenuti.
- Sviluppare attività orientate alla creatività, alla collaborazione e al pensiero critico.

AREA 4 – Uso consapevole e responsabile delle tecnologie

- Utilizzare strumenti di Intelligenza Artificiale nel rispetto del GDPR e delle normative vigenti.
- Valutare opportunità, limiti e rischi legati all'uso dell'AI in ambito educativo.
- Promuovere un uso etico e critico delle tecnologie digitali in classe.

AREA 5 – Valutazione e riflessione didattica

- Progettare attività valutative coerenti con percorsi creativi e digitali.

Cosa serve per il workshop?

- Riflettere sull'impatto delle tecnologie nei processi di apprendimento.
- Integrare le pratiche sviluppate nella programmazione didattica e nel PTOF.

HARDWARE

- iPad (uno per partecipante, preferibilmente iPad 10^a generazione o superiore con Apple Pencil compatibile)
- Apple TV o adattatore HDMI per mirroring/proiezione da iPad
- LAN Wi-Fi stabile con accesso alle piattaforme AI online
- Cuffie con microfono per attività di ascolto e registrazione audio.

APP APPLE (iPad)

- Pages – per produzione del libro digitale.
- Keynote – per creazione di di eventuali presentazioni, animazioni e video.
- Freeform – per brainstorming collaborativo e mappe concettuali.

APP (iPad)

- Spreaker - Per eventuale aggiunta e progettazione podcast.
- Spotify for Creators - Per eventuale pubblicazione podcast

PIATTAFORME AI ONLINE (accesso via browser o app dedicata)

- ChatGPT (chat.openai.com) – generazione di testi e immagini.
- Google Gemini (gemini.google.com) – creazione materiali multimediali.
- SUNO (suno.com) - per generazione tracce musicali.
- Qwen Chat (chat.qwen.ai) - creazione materiali multimediali.