ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"G. Garibaldi" ad indirizzo musicale
Via Portella delle Ginestre, 12 – 92010 – REALMONTE (AG)
(Realmonte- Siculiana- Montallegro- Cattolica Eraclea)
Tel e fax 0922/816434 - Cod. Fisc.: 80004670842
e.mail:agic819001@istruzione.it – agic819001@pec.istruzione.it

Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR) – Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 2.1: "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico", finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU. In attuazione del decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 11 novembre 2025, n. 219, e in coerenza con il regolamento (UE) 2024/1689 del 13 giugno 2024, e con le "Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle scuole", adottate con decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 9 agosto 2025, n. 166.

Snodi Formativi per la transizione digitale sull'uso dell'Intelligenza Artificiale nelle scuole (D.M. 219/26)

Titolo Progetto: "Formazione sull'Intelligenza Artificiale"
CUP: J84D25004600006
CNP: M4C1I2.1-2026-1745-P-65917

CAPITOLATO TECNICO
Laboratori sul campo per docenti con il coinvolgimento degli studenti

Premessa

L'Istituto Comprensivo Garibaldi di Realmonte raccoglie sotto un'unica direzione la scuola dell'infanzia, la primaria e la secondaria di primo grado. È una condizione preziosa e insieme impegnativa. Preziosa perché consente di seguire un filo pedagogico unico che cresce con il bambino, dalla prima narrazione all'infanzia fino al pensiero critico del preadolescente. Impegnativa perché richiede un lessico comune tra ordini di scuola che, spesso, si parlano poco.

Questa progettazione fa di quella continuità il proprio punto di forza. Il personaggio di Sofia, e la sua tartaruga, accompagnano il bambino di crescita in crescita, cambiando registro insieme a lui: dal gioco simbolico dell'infanzia alla domanda etica della secondaria. Alle spalle dei docenti resta lo stesso impianto, così che il passaggio da un ordine all'altro non sia una ripartenza da zero ma un capitolo successivo della stessa storia. A questo si aggiungono un percorso dedicato alle figure di

sistema, che devono governare il cambiamento, e un laboratorio trasversale sulla musica, terreno creativo che unisce facilmente le età.

Finalità generali e traguardi

La finalità di fondo è formare docenti capaci di stare davanti all'intelligenza artificiale da adulti competenti: né ingenui né apocalittici. Chi la usa senza capirla ne diventa dipendente, chi la teme senza conoscerla la subisce. La via d'uscita, come quasi sempre in educazione, passa dalla conoscenza in azione.

In coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali (DM 221/2025) e con il quadro europeo delle competenze digitali, i traguardi attesi sono quattro. Costruire un'alfabetizzazione critica all'intelligenza artificiale, che sappia distinguere ciò che la macchina calcola da ciò che l'essere umano decide. Acquisire competenze didattiche operative, cioè saper progettare attività con questi strumenti e non soltanto assistervi. Consolidare un lessico condiviso lungo tutto l'arco tre-quattordici anni, così che l'infanzia semini ciò che la secondaria raccoglie. Dotare infine le figure di sistema di strumenti di governo, perché guidino l'introduzione dell'intelligenza artificiale invece di limitarsi ad autorizzarla.

L'impianto metodologico

Ogni laboratorio adotta la logica della ricerca-azione: si parte da un bisogno reale della classe, si sperimenta una soluzione, si osservano gli effetti, si aggiusta il tiro. Il formatore non recita un copione, accompagna un processo. Il criterio di riuscita non è il gradimento del corso, che è cosa gentile ma volatile, bensì la ricaduta in aula nelle settimane successive.

Per questo ciascun percorso si chiude con un artefatto didattico spendibile: un'unità di apprendimento, una sequenza di gioco, una rubrica di valutazione, un prodotto multimediale. Nulla resta sulla carta. La formazione è situata dentro le discipline e dentro le abitudini dell'istituto, e la documentazione dei materiali prodotti diventa patrimonio comune, non fascicolo da archiviare.

Articolazione dei laboratori

I laboratori si distribuiscono lungo i tre ordini di scuola, con un percorso dedicato alla governance e uno trasversale sulla creatività sonora. Ogni scheda ne descrive destinatari, monte ore, obiettivi, attività e prodotto atteso.

Laboratorio 1. Middle management per le figure di sistema

20 ORE · IN PRESENZA · TRASVERSALE · UNA EDIZIONE

Destinatari sono lo staff di dirigenza, l'animatore digitale, i referenti per l'intelligenza artificiale, le funzioni strumentali e i coordinatori di plesso: in una parola, chi tiene il timone. Il middle management scolastico non è una questione di potere ma di traduzione. Deve trasformare la norma in prassi, coordinare colleghi che vanno a velocità diverse, gestire il cambiamento senza spaccare il collegio in tifoserie.

Il laboratorio affronta la costruzione di una policy d'istituto sull'uso dell'intelligenza artificiale, il trattamento dei dati alla luce del Regolamento europeo 2024/1689 sull'intelligenza artificiale, del GDPR e della Legge 132/2025, il tema della sovranità dei dati e le condizioni di un uso sicuro degli

strumenti. Il prodotto atteso è una bozza di regolamento d'istituto e di piano di monitoraggio, pronta per essere discussa negli organi collegiali.

Laboratori 2 e 3. Sofia e la tartaruga, primo e secondo modulo

15 + 15 ORE · IN PRESENZA · SCUOLA DELL'INFANZIA · UNA EDIZIONE CIASCUNO

Con i più piccoli l'intelligenza artificiale non si spiega, si racconta. Il primo modulo porta i docenti dentro la storia di Sofia e della sua tartaruga, dove impartire un'istruzione a una macchina diventa gioco corporeo, canzone e movimento. Si lavora prevalentemente in modalità unplugged, lontano dagli schermi, perché a quell'età il pensiero computazionale si costruisce con il corpo prima che con il dispositivo. La piattaforma tic4fun mette a disposizione canzoni, giochi e schede coerenti con il racconto.

Il secondo modulo approfondisce e mette a sistema: dalla narrazione alle routine quotidiane della sezione, dall'attività singola a una piccola progettazione documentabile. Il prodotto atteso è un repertorio di unità di gioco pronte all'uso, calibrate sulla fascia tre-cinque anni, con le relative tracce di osservazione.

Laboratori 4 e 5. Sofia e la tartaruga che sapeva tutto, Sofia e la macchina che sapeva tutto

20 + 20 ORE · IN PRESENZA · SCUOLA PRIMARIA · UNA EDIZIONE CIASCUNO

Alla primaria la storia cresce con i bambini. Il quarto laboratorio, pensato per la fascia sei-otto anni, introduce il pensiero computazionale strutturato e i primi comandi rivolti a una macchina, con Sofia che scopre una tartaruga capace di rispondere a ogni domanda. Il quinto, per la fascia otto-dodici, compie il passo decisivo: distinguere quando una macchina sa e quando inventa. L'allucinazione dell'intelligenza artificiale, raccontata a misura di bambino, diventa un formidabile esercizio di spirito critico.

In entrambi i percorsi si intrecciano l'uso di un chatbot didattico controllato, le schede operative di tic4fun e una riflessione sui diritti e sui doveri di chi usa questi strumenti, in coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali. Il prodotto atteso sono percorsi disciplinari e interdisciplinari pronti per la classe, con obiettivi e criteri di verifica espliciti.

Laboratori 6 e 7. Piattaforma e applicativi, secondo corso per la secondaria

20 + 20 ORE · IN PRESENZA · SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO · UNA EDIZIONE CIASCUNO

Con i preadolescenti il gioco si fa serio, nel senso migliore del termine. Il sesto laboratorio introduce l'uso consapevole delle piattaforme e degli applicativi di intelligenza artificiale nella didattica delle discipline: produzione e revisione di testi, immagini, supporto allo studio, valutazione delle fonti e prima educazione al prompt. Il filo conduttore è l'integrità intellettuale, cioè imparare a servirsi dello strumento senza appaltargli il pensiero, evitando il copia e incolla acritico che spegne l'apprendimento.

Il secondo corso porta i docenti a progettare vere e proprie unità di apprendimento disciplinari con l'intelligenza artificiale, corredate di rubriche di valutazione. Gli ambienti di riferimento sono uno strumento di tutoraggio adattivo, un assistente per la costruzione di percorsi e il quadro didattico offerto da La lavagna ha iniziato a rispondere. Il prodotto atteso sono unità di apprendimento complete di rubriche, immediatamente utilizzabili nelle classi della secondaria.

Una precisazione utile: nella tabella di partenza il sesto corso è intitolato alla seconda superiore. Trattandosi di un istituto comprensivo, il riferimento va inteso alla scuola secondaria di primo grado. Resto a disposizione per allineare il titolo, qualora si preferisca esplicitarlo.

Laboratorio 8. Intelligenza artificiale e musica

20 ORE · IN PRESENZA · TRASVERSALE · UNA EDIZIONE

La musica è il terreno ideale per un laboratorio trasversale: unisce le età, abbassa le difese e alza il coinvolgimento. Qui i docenti esplorano gli strumenti di generazione sonora, la composizione assistita e le canzoni che accompagnano il mondo di Sofia sulla piattaforma tic4fun, interrogandosi al tempo stesso sulle questioni che l'audio generativo solleva: chi è l'autore di un brano scritto insieme a una macchina, quali diritti tutelano quel prodotto, dove finisce lo strumento e dove comincia la creatività.

Il prodotto atteso è un prodotto sonoro d'istituto, realizzato in continuità tra gli ordini di scuola, accompagnato da una riflessione critica sull'autorialità. Un modo concreto per mostrare che l'intelligenza artificiale, in classe, può essere occasione di creazione e non soltanto di consumo.

Tabella A

N.	Titolo del laboratorio	Ore	Grado	Modalità
1	Middle management per le figure di sistema	20	Trasversale	In presenza
2	Sofia e la tartaruga3-4 anni	15	Infanzia	In presenza
3	Sofia e la tartaruga, secondo modulo 5 anni	15	Infanzia	In presenza
4	Sofia e la tartaruga che sapeva tutto 7-8 anni	20	Primaria	In presenza
5	Sofia e la macchina che sapeva tutto 9-10 anni	20	Primaria	In presenza
6	Piattaforma e applicativi per la secondaria per gli studenti	20	Secondaria I grado	In presenza
7	Secondo corso per la secondaria documentazione e valutazione	20	Secondaria I grado	In presenza
8	Intelligenza artificiale e musica	20	Trasversale	In presenza
Totale ore		**150**		

Per i moduli indicati del percorso formativo viene definito un costo fisso di euro 122,00 complessivi e comprensivi di qualsiasi onere o iva se dovuta, rilevati dalle UCS del Ministero come da sottostante ***Tabella B:***

Tabella B

Descrizione voce di costo	N° di ore	Importo orario UCS	Totali
Area Formativa: esperto per i percorsi indicati nella tabella	**150**	**€ 122,00/h**	**€ 18.300,00**

Acquisti materiali con i costi indiretti

DESCRIZIONE PRODOTTO	N. PEZZI	PREZZO IVA ESCLUSA	PREZZO IVA INCLUSA (22%)
PERCORSO "SOFIA E LA TARTARUGA" - FASCIA 3/5 ANNI (20 LIBRI) **STORYBOOK:** Racconto illustrato digitale con il personaggio guida animato. Sofia introduce l'IA attraverso situazioni quotidiane: errori, domande, sorprese. Il docente sperimenta come costruire pensiero critico attraverso la narrazione, senza nominare la tecnologia per nome. **SCHEDE DIDATTICHE:** Materiali scaricabili e stampabili che il docente porta in classe prima o dopo il laboratorio. Consentono di consolidare l'esperienza digitale con attività concrete e manipolative, garantendo continuità tra il laboratorio e la didattica ordinaria. **GIOCHI ONLINE:** Attività interattive su tablet e LIM con feedback immediato: schede, quiz, giochi di riconoscimento. Prima discriminazione guidata tra contenuti reali e artificialmente prodotti. Il gioco dell'errore allena la mente critica in forma ludica. **STRUMENTI AI:** potrai scegliere tra diverse modalità operative - **Canta con Sofia:** genera canzoni con i tuoi alunni. Testi didattici musicali che fissano i concetti chiave in forma memorabile. - **Disegna con Sofia:** per dare forma alle idee con la generazione di immagini assistita. Un atelier dove le parole diventano immagini. Otto stili, inclusa la versione da colorare a mano.	1	700,00 €	854,00 €
PERCORSO "SOFIA E LA TARTARUGA CHE SAPEVA TUTTO" - FASCIA 6/8 ANNI (20 LIBRI) **STORYBOOK:** Struttura narrativa a complessità crescente rispetto alla fascia infanzia. Il bambino interagisce con Sofia attraverso scelte, conseguenze e momenti di riflessione esplicita. Schede operative differenziate per BES: percorsi base e percorsi di approfondimento per garantire accesso universale. **SCHEDE DIDATTICHE:** Materiali scaricabili differenziati, con percorsi specifici per alunni con BES. Strutturate per essere usate sia durante il laboratorio sia nelle settimane successive come attività di consolidamento autonomo, garantendo continuità didattica oltre le ore del percorso. **GIOCHI ONLINE:** Attività digitali su LIM e tablet con feedback immediato. Il gioco dell'errore si fa più strutturato: i bambini riconoscono e classificano le imperfezioni degli algoritmi, sviluppando le prime categorie mentali per distinguere ciò che una macchina sa fare bene da ciò che sbaglia. **STRUMENTI AI:** potrai scegliere tra diverse modalità operative - **Parla con Alma:** chatbot per bambini. Linguaggio adatto, filtri di sicurezza, materiali didattici caricabili dal docente per personalizzare le risposte. Elaborazione di testi, analizzare dati e sviluppare contenuti complessi. - **Disegna con Sofia:** per dare forma alle idee con la generazione di immagini assistita. Un atelier dove le parole diventano immagini. - **Chiedi alla Maestra Anna:** un modulo di dialogo, dove potrai confrontarti con un tutor esperto pronto a rispondere a ogni tuo dubbio. - **Canta con Sofia:** genera canzoni con i tuoi alunni. Testi didattici musicali che fissano i concetti chiave in forma memorabile.	1	700,00 €	854,00 €
PERCORSO "SOFIA E LA MACCHINA CHE SAPEVA TUTTO" - FASCIA 8/12 ANNI (20 LIBRI) **STORYBOOK:** Storia più complessa con personaggi elaborati e situazioni eticamente rilevanti. Integra approfondimenti tematici: storia dello sviluppo tecnologico, implicazioni etiche dell'automazione decisionale, bias culturali nei modelli linguistici, prime letture accessibili sull'AI Act europeo. Il chatbot socratico è integrato nello storybook come personaggio interlocutore. **SCHEDE DIDATTICHE:** Materiali differenziati che includono un modulo specifico per BES: gli strumenti IA vengono qui introdotti anche come supporto all'apprendimento personalizzato, trasformando la tecnologia da oggetto di studio in risorsa per chi ne ha bisogno. **GIOCHI ONLINE:** Sette giochi educativi con sistema di attestati e token (gamification a badge). Gli studenti formulano prompt guidati, valutano criticamente le risposte dei sistemi IA, distinguono le fonti e riconoscono gli errori algoritmici attraverso meccaniche di gioco strutturate. **STRUMENTI AI:** potrai scegliere tra diverse modalità operative - **Parla con Alma:** chatbot per bambini. Linguaggio adatto, filtri di sicurezza, materiali didattici caricabili dal docente per personalizzare le risposte. Elaborazione di testi, analizzare dati e sviluppare contenuti complessi. - **Disegna con Sofia:** per dare forma alle idee con la generazione di immagini assistita. Un atelier dove le parole diventano immagini. - **Chiedi alla Maestra Anna**: un modulo di dialogo, dove potrai confrontarti con un tutor esperto pronto a rispondere a ogni tuo dubbio. - **Canta con Sofia:** genera canzoni con i tuoi alunni. Testi didattici musicali che fissano i concetti chiave in forma memorabile.	1	700,00 €	854,00 €
I software eTutor TestValue è un applicativo finalizzato alla redazione, somministrazione e valutazione di Test di apprendimento. Il pacchetto è costituito da tre componenti indipendenti: **eTutor TestValue MAKER (docente)** Per creare ed elaborare i Test avvalendosi del supporto dell'Intelligenza Artificiale (AI) **eTutor TestValue LAB/CLASS (scuola) e TEACHER (docente)** Per somministrare i test nelle aule attrezzate della scuola o direttamente in classe	1,00	700,00 €	854,00 €
MNZ SOFTWARE - FIABA LAB (LICENZA 1 ANNO) FiabaLab è un'app interattiva che permette agli studenti di creare una fiaba in modo divertente, attraverso il lancio di dadi virtuali. Ogni dado rappresenta un elemento essenziale della narrazione: Dado del Protagonista, Dado dell'Antagonista, Dado dell'Ambiente, Dado degli Aiutanti, Dado degli Oggetti Magici, Dado del Problema / Obiettivo Dopo il lancio, gli studenti ricevono una scheda riassuntiva degli elementi pescati e possono: - Scrivere una fiaba con editor semplificato. - Raccontare oralmente la fiaba usando una guida vocale. - Salvare o stampare la storia finale.	1	2.000,00 €	2.440,00 €
		4.800,00 €	**5.856,00 €**

Il RUP Dirigente Scolastico
Paola Catanzaro
Firmato digitalmente