



Dalla Teoria alla Pratica della AI Literacy nella Scuola Secondaria di I grado: analisi di una sperimentazione e documentazione su Google Sites

Autrice: **Lara Fina Ferrari** — IC del Vergante, Plesso di Invorio (NO)
Email: larafina.ferrari@icvergante.edu.it | larangelo715@gmail.com

ABSTRACT

Sperimentazione didattica condotta in una classe terza della scuola secondaria di I grado volta a sviluppare competenze di **AI Literacy** e riflessione etica. Sfondando il mero uso strumentale dell'IA generativa, gli studenti hanno coniugato concetti tecnici (Machine Learning, Deep Learning, GenAI) con il laboratorio linguistico di inglese (Prompt Engineering) e la creazione visiva su Canva AI. L'intero percorso è stato sintetizzato e documentato in un portale didattico su **Google Sites**, attuando i principi del Nuovo Umanesimo Digitale.

TARGET & CONTESTO

Classe III — Sec. I Grado (Invorio)

FRAMEWORK DI RIFERIMENTO

DigComp 2.2 & DigCompEdu

TOOL UTILIZZATI

ChatGPT, Canva AI, Google Sites

1 QUADRO TEORICO & CONTESTUALE

- Nuovo Umanesimo Digitale:** L'IA non sostituisce il pensiero critico umano, ma richiede competenze interpretative, etiche e di contesto per guidare la macchina.
- DigComp 2.2:** Piena integrazione delle raccomandazioni europee inerenti alla comprensione dell'IA, la gestione dei dati di addestramento e la consapevolezza dei bias.
- Interdisciplinarietà:** Connessione tra Tecnologie Digitali, Lingua Inglese (L2) ed Educazione Civica (Cittadinanza Digitale).

2 ARCHITETTURA METODOLOGICA

Machine Learning

Sistemi che apprendono e migliorano da insieme di dati senza programmazione esplicita.

Deep Learning

Reti neurali multistrato per analizzare modelli complessi e relazioni di dati.

Generative AI

Modelli capaci di creare nuovi contenuti (testo, immagini) tramite prompt.

Fase 1: Fondamenti Concettuali sull'IA

Comprensione teorica di dati, algoritmi, reti neurali e limiti epistemologici delle macchine.

Fase 2: Challenge 1 — "Incontra William Shakespeare"

Prompt Engineering in lingua inglese per la creazione di avatar storici e pratica della pronuncia orale L2.

Fase 3: Challenge 2 — "Shakespeare visto da noi"

Rielaborazione dell'icona letteraria nell'era digitale su Canva AI (abbigliamento e accessori contemporanei).

3 STRUTTURA DEL PORTALE GOOGLE SITES

Documentazione pubblica e strutturata realizzata dagli studenti come prodotto finale di classe:

1. Home Page

Quadro introduttivo con definizioni formali di IA, Machine Learning e Generative AI.

2. Avatar Shakespeare

Raccolta dei prompt L2, degli avatar generati e dei file audio di recitazione.

3. Shakespeare Oggi

Galleria delle opere grafiche Canva AI con commenti metacognitivi della classe.

4 RISULTATI FORMATIVI ED EVIDENZE EMPIRICHE

Confronto sintetico sull'evoluzione delle competenze osservate durante il percorso pre/post intervento:

Dimensione	Stato Pre-Intervento	Esito Post-Intervento
Percezione dell'IA	Pre Visione "magica" o antropomorfa; fruizione passiva.	Post Comprensione della natura probabilistica dell'IA e dei dati.
Competenza L2	Pre Descrizioni generiche e vocabolario limitato.	Post Prompt dettagliati e accurati in lingua inglese.
Espressione Orale	Pre Esitazione e ansia nella lettura/recitazione in L2.	Post Recitazione espressiva e consapevole degli avatar.
Spirito Critico	Pre Riproduzione mnemonica dei contenuti.	Post Attualizzazione concettuale e riflessione metacognitiva.

5 CONCLUSIONI E PROSPETTIVE

- Il Primato dell'Umanesimo:** Introdurre l'IA nella Scuola Secondaria di I grado significa riaffermare con forza la centralità dell'essere umano: la macchina richiede sempre la guida esperta, la sensibilità etica e la precisione linguistica ed espressiva dell'uomo.
- Un Modello Didattico Replicabile:** Il connubio tra fondamenti concettuali, pratica dei prompt in lingua straniera e documentazione pubblica su Google Sites costituisce un esempio concreto e scalabile di didattica integrata per le competenze digitali del futuro.