



Ministero dell'istruzione e del merito
Liceo Scientifico Statale "Guglielmo Marconi"

Via Danimarca, 25 - 71122 FOGGIA

e-mail: fgps040004@istruzione.it - PEC: fgps040004@pec.istruzione.it - C.F. 80031370713

sito web: liceogmarconifg.edu.it

Sede centrale – via Danimarca: Tel. 0881 636571 / 634387 / 633707

Sede succursale - via Sbano: Tel. 0881 361702 / 311456

Circ. n. 4

Al DSGA
Al personale docente

Oggetto: Avvio percorsi formativi per i docenti previsti nell'ambito del progetto "Docenti 4.0 nell'era dell'IA" – Avviso pubblico prot. n. 95165 del 24/04/2026 – PN "Scuola e competenze" 2021-2027 – Contenuti dei moduli e Calendario incontri.

Si comunica che, nell'ambito del progetto "Docenti 4.0 nell'era dell'IA" (Codice identificativo Progetto ESO4.5.A2.B-FSEPN PU-2026-247, CUP J74D26000940007), finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027 – Priorità 01 – Fondo Sociale Europeo Plus, Obiettivo Specifico ESO4.5, Azione ESO4.5.A2, Sotto azione ESO4.5.A2.B (Avviso pubblico prot. n. 95165 del 24/04/2026), prenderanno avvio i seguenti percorsi formativi rivolti ai docenti dell'Istituto:

Modulo	Durata	Esperto	Tutor
L'IA come Ponte tra STEM e Discipline Umanistiche	30h	Tricarico Concetta	Laganara Francesco
UDL: progettazione didattica inclusiva e gestione del gruppo classe	30h	Bocchetti Lucia	Carrassi Maria

In allegato i contenuti di ciascuno dei due corsi e le relative calendarizzazioni.

L'iscrizione a ciascun percorso deve essere effettuata **entro e non oltre le ore 12:00 del 7 settembre 2026**, compilando il modulo disponibile al seguente link:

<https://forms.gle/oT1Hs3Gv95Lp8XEB6>

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Piera Fattibene

MODULO: 'L'IA come Ponte tra STEM e Discipline Umanistiche'

ATTIVITA' PREVISTE	DATA E ORARIO	CONTENUTI	METODOLOGIE
I lezione (3h): Setup guidato degli ambienti Esercitazioni di Reverse Engineering su testi generati da macchine individuazione bias.	08/09/2026 9,00-12,00	Architettura di base della GenAI (Transformer, LLM). Approccio etico e responsabile all'IA. Privacy, GDPR e tutela dei dati nella scuola.	Flipped Classroom. Discussione guidata.
II lezione (3h): Lab di Prompt Engineering I: Creazione di prompt per semplificare concetti STEM complessi per gli studenti.	15/09/2026 15,00-18,00	Anatomia del prompt: Contesto, Ruolo, Vincoli, Input, Output. Tecniche di <i>Role Prompting</i> e <i>Few-Shot Prompting</i> per la didattica. Tecniche Zero-shot, Few-shot e Chain-of-thought	Learning by doing (Apprendimento attivo) Live Prompting collettivo.
III lezione (3h): Lab di Prompt Engineering II: Debugging guidato dei prompt errati. Scrittura di prompt per declinare un unico argomento su 3 diversi livelli di difficoltà (BES/Plusdotazione).	22/09/2026 15,00-18,00	Tecniche di prompting avanzato: <i>Chain-of-Thought</i> . Mitigazione delle allucinazioni algoritmiche. Strategie di personalizzazione dello studio	Problem-Based Learning. Debugging collaborativo.
IV lezione (3h): Laboratorio inter-dipartimentale: docenti STEM e Umanistici co-progettano un'attività di analisi quantitativa.	29/09/2026 15,00-18,00	Il Ponte Transdisciplinare I: Codifica algoritmica applicata alla ai diversi ambiti disciplinari Estrazione, strutturazione e analisi dati da testi umanistici complessi tramite IA.	Peer-to-peer learning (Approccio collaborativo tra dipartimenti). Laboratorio di co-progettazione.
V lezione (3h): Generazione assistita da IA di modelli visivi e micro-codici (es. Scratch o Python base) per simulare visivamente fenomeni in aula.	06/10/2026 15,00-18,00	Il Ponte Transdisciplinare II: Visualizzazione ed Estetica Computazionale. Generazione di prompt grafici per spiegare modelli matematici, fisici o artistici.	Apprendimento attivo (Learning by doing) Sviluppo di micro-progetti.
VI lezione (3h): Progettazione di schemi didattici e routine in cui gli studenti devono tracciare e argomentare criticamente i passaggi logici svolti dall'IA.	13/10/2026 15,00-18,00	Introduzione alla metodologia MLTV (<i>Making Learning and Thinking Visible</i>). Sviluppo delle "Routine di Pensiero" accoppiate all'uso di strumenti digitali.	Metodologia MLTV. Routine di pensiero visibile applicata.

VII lezione (3h): Struttura metodologica di un Compito di Realtà Digitale. Definizione di indicatori e descrittori di competenza per le attività basate su IA.	20/10/2026 15,00-18,00	Struttura metodologica di un Compito di Realtà Digitale. Definizione di indicatori e descrittori di competenza per le attività basate su IA.	Problem Solving. Cooperative learning.
VIII lezione (3h): Utilizzo dell'IA per generare batterie di quiz personalizzati e simulazioni di prove basate sulla logica e sul problem solving critico.	27/10/2026 15,00-18,00	Strategie di ottimizzazione logica per il superamento delle prove standardizzate. Strutturazione di modelli di verifica predittivi in linea con le rilevazioni INVALSI.	Analisi critica dei pattern di errore basata sul dato. Laboratorio pratico (Learning by doing).
IX lezione (3h): Project Work di Squadra: Assemblaggio finale dell'UdA interdisciplinare e del relativo Kit digitale di materiali generati/simulati durante il corso.	03/11/2026 15,00-18,00	L'architettura formale di un'Unità di Apprendimento (UdA) innovativa. Organizzazione di un Kit di materiali didattici interattivi.	Project-Based Learning (Lavoro orientato alla produzione dell'output).
X lezione (3h): Presentazione in modalità <i>Peer-Review</i> delle UdA prodotte dai diversi gruppi di docenti. Validazione finale ed esportazione dei Kit didattici nel Cloud della scuola.	10/11/2026 15,00-18,00	Criteri di validazione e fruibilità dei materiali prodotti. Condivisione, repository cloud di istituto e archiviazione finale sul portale del programma.	Valutazione autentica. Condivisione peer-to-peer delle buone pratiche.

MODULO: 'UDL: progettazione didattica inclusiva e gestione del gruppo classe'

Data	Incontro	Contenuti	Metodologie	Ore
13 gennaio 2027	Incontro 1 Presentazione del percorso e analisi dei bisogni del gruppo classe	Quadro di riferimento (PN Scuola e competenze 2021-2027, PTOF); principi del Universal Design for Learning (UDL); mappatura dei bisogni: BES certificati (disabilità, DSA, ADHD) e non certificati; plusdotazione e doppia eccezionalità (twice-exceptional).	Lezione dialogata, brainstorming, rilevazione dei bisogni formativi in tempo reale con strumenti digitali (Mentimeter/Padlet).	4h
20 gennaio 2027	Incontro 2 UDL: i tre principi	I tre principi UDL: rappresentazione, azione/espressione, coinvolgimento; eliminazione delle barriere in fase di progettazione.	Laboratorio pratico.	3h
27 gennaio 2027	Incontro 3 UDL: progettazione applicata	Esempi applicativi trasferibili a diversi ambiti disciplinari (scientifico, umanistico, linguistico, artistico); progettazione di Unità di Apprendimento (UDA) secondo il modello UDL; personalizzazione degli apprendimenti fin dalla fase di progettazione.	Analisi di casi reali, lavoro di gruppo tra colleghi.	3h
17 febbraio 2027	Incontro 4 MLTV: le Routine di Pensiero	Le Routine di Pensiero (INDIRE / Project Zero - Harvard); pensiero critico, argomentazione e ragionamento logico; applicazioni trasversali alle discipline.	Sperimentazione pratica delle routine.	3h
24 febbraio 2027	Incontro 5 MLTV: l'organizzatore grafico KWL	L'organizzatore grafico KWL (What I Know / What I Want to know / What I Learned) come strumento metacognitivo trasferibile in aula, da riproporre agli studenti all'inizio di ogni nuovo argomento.	Simulazioni in aula, confronto tra pari.	3h
3 marzo 2027	Incontro 6 Gestione del gruppo classe e clima relazionale I	Dinamiche di gruppo e prevenzione dell'esclusione; cenni di Analisi Transazionale (Berne) e al Triangolo di Karpman, come chiavi di lettura pratiche delle dinamiche relazionali disfunzionali in classe.	Problem solving su casi reali.	3h
10 marzo 2027	Incontro 7 Gestione del gruppo classe e clima relazionale II	Differenziazione e personalizzazione delle attività (es. compiti a diversi livelli); strategie per la plusdotazione/twice-exceptional.	Role playing, discussione guidata.	3h

17 marzo 2027	Incontro 8 Laboratorio di co- progettazione: UDA inclusive e toolkit I	Costruzione di UDA inclusive spendibili in classe secondo il modello UDL; toolkit di schemi e routine cognitive.	Cooperative learning, lavoro per piccoli gruppi.	3h
24 marzo 2027	Incontro 9 Laboratorio di co- progettazione: UDA inclusive e toolkit II	Griglie di valutazione innovative (rubriche) per il pensiero critico e la competenza concettuale; costruzione di strumenti di valutazione equi e multimodali (scritti, orali, digitali).	Peer review.	3h
14 aprile 2027	Incontro 10 Restituzione, autovalutazione e disseminazione	Presentazione degli elaborati prodotti; autovalutazione del percorso formativo; ipotesi di disseminazione delle buone pratiche in Collegio Docenti (compatibilmente con il tempo disponibile).	Restituzione in plenaria, discussione guidata, feedback anonimo in tempo reale con strumenti digitali (Mentimeter/Padlet).	2h