Creare con l'IA: esempi per la classe

Le 4 competenze con aspettative, scenari ufficiali e proposte operative per la secondaria di II grado

Antonio Scaramuzzino

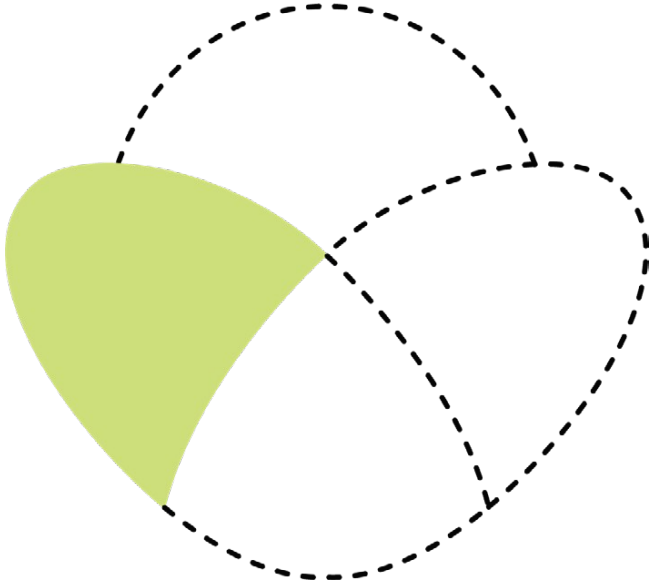
Materiali per docenti · a.s. 2026/27

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

02

Creare con l'IA

Usare l'intelligenza artificiale come partner creativo, mantenendo al contempo l'agentività umana



Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Che cosa significa

Usare l'intelligenza artificiale come partner creativo, mantenendo al contempo l'agentività umana

Creare con l'IA pone gli alunni nel ruolo di creatori fantasiosi che utilizzano l'intelligenza artificiale per esaminare domande aperte e sviluppare idee e soluzioni innovative. Questo approccio si sviluppa attraverso l'uso iterativo degli strumenti IA, mentre gli studenti fanno brainstorming ed espongono le loro idee, pongono domande, riflettono e perfezionano gli output dell'intelligenza artificiale. In questo modo, gli alunni utilizzano l'IA come strumento per concretizzare, anziché sostituire, le loro visioni creative. Gli alunni prendono in considerazione anche le questioni etiche relative all'originalità, alla proprietà intellettuale e all'uso corretto degli output dell'IA.

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

«Da dove nasce la creatività? Ci piace pensare che tutto nasca dalla mente delle persone. Tuttavia, anche nelle scuole professionali di design, gli studenti vengono suddivisi in gruppi all'interno di grandi sale colorate dotate di post-it, perché avere a disposizione questi strumenti aiuta a essere più creativi. Aiuta a tirare fuori più idee. Pertanto, se utilizzati correttamente, gli LLM funzionano in modo analogo. Un partner intellettuale con cui è possibile improvvisare può effettivamente amplificare la creatività.»

– Victor R. Lee, Stanford University, Stati Uniti

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Creare con l'IA: le competenze

1. Utilizzare i sistemi IA per trovare nuovi punti di vista e approcci basati su idee originali.

2. Visualizzare, creare prototipi e combinare idee utilizzando diversi tipi di sistemi IA.

3. Indirizzare i sistemi di IA generativa per ottenere feedback, perfezionare i risultati e favorire la riflessione.

4. Analizzare in che modo l'IA può salvaguardare o violare l'autenticità dei contenuti e la proprietà intellettuale.

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Creare con l'IA 1: aspettative

Utilizzare i sistemi IA per trovare nuovi punti di vista e approcci basati su idee originali.

Conoscenze: 3.1 **Abilità:** creatività **Attitudini:** innovatività, adattabilità

Collegamenti: Lingua e letteratura · Storia e scienze sociali · Arte · Attribuzione · Proprietà intellettuale · Innovazione · Futuro del lavoro

Base	Intermedio	Avanzato
Gli alunni comprendono in che modo i diversi strumenti IA possono ampliare il loro modo di pensare o stimolare nuove idee.	Gli alunni confrontano i suggerimenti generati dall'IA con le proprie idee durante un processo di brainstorming.	Gli alunni combinano gli output generati dall'IA alle proprie idee in modo mirato, al fine di sviluppare soluzioni complete e approcci creativi.

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Creare con l'IA 1: in classe

Base In classe

Gli alunni parlano delle immagini generate dall'IA per creare ambientazioni per storie basate sulle idee dei loro compagni di classe (ad esempio, "una giungla nello spazio"), quindi scrivono nuove storie ispirate a risultati inaspettati.

Intermedio In classe

Per svolgere a un compito assegnato dall'insegnante, gli alunni fanno brainstorming in autonomia prima di esaminare le idee generate dall'IA. Confrontano le proprie idee con quelle generate dall'IA e discutono di come l'esposizione ai suggerimenti dell'IA possa influire sull'originalità, sulla sicurezza di sé o sul processo decisionale.

Avanzato In classe

Gli alunni sviluppano il proprio punto di vista per affrontare un dibattito in classe, poi analizzano le controargomentazioni generate dall'IA e fornite dall'insegnante. Rielaborano e respingono le controargomentazioni per rafforzare la loro idea finale.

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Pronto per la classe: L'avvocato del diavolo

Competenza
Creare con l'IA 1

Livello di riferimento
Avanzato

Durata
50-100 minuti

Materiali
Tema di attualità, chatbot usato dal docente o dagli studenti secondo le regole della scuola

1. Ogni studente scrive la propria tesi su un tema di attualità prima di usare l'IA.
2. L'IA genera tre controargomentazioni alla tesi.
3. Lo studente seleziona, confuta o integra ciascuna controargomentazione.
4. Consegna la versione finale evidenziando che cosa viene dall'IA e che cosa da sé.

Domanda di riflessione *La tua tesi è diventata più forte o si è trasformata in quella dell'IA?*

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Creare con l'IA 2: aspettative

Visualizzare, creare prototipi e combinare idee utilizzando diversi tipi di sistemi IA.

Conoscenze: 1.4 **Abilità:** collaborazione, creatività **Attitudini:** adattabilità, curiosità

Collegamenti: Media e biblioteca · Scienze · Arte · Proprietà intellettuale · Copyright · Innovazione · Autenticità

Base	Intermedio	Avanzato
Gli alunni utilizzano l'IA per generare un'immagine, una storia o un modello al fine di rappresentare un'idea.	Gli alunni sperimentano gli strumenti IA (ad esempio, generatori di testo, immagini o musica) per sviluppare idee diversificate e produrre differenti risultati.	Gli alunni selezionano e integrano i risultati di diversi sistemi IA per sviluppare, perfezionare o presentare un prodotto finale.

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Creare con l'IA 2: in classe

Base In classe

Gli alunni scelgono un tema (ad esempio, "la speranza", "l'inverno" o "la comunità") e utilizzano un generatore di immagini basato sull'IA per creare una rappresentazione visiva. Generano un'immagine e scrivono una breve spiegazione di come alcuni elementi specifici del loro prompt abbiano plasmato il risultato finale, evidenziando eventuali aspetti inaspettati o sorprendenti dell'output. Valutano in che misura il risultato generato corrisponde all'idea che avevano in mente.

Intermedio In classe

Gli alunni ideano un concept da presentare per far conoscere un nuovo club nella loro scuola. Generano diverse dichiarazioni di intenti, idee di attività e stili visivi utilizzando generatori di testo e di immagini. Poi, confrontano il modo in cui diversi prompt e strumenti producono interpretazioni differenti della stessa idea.

Avanzato In classe

Gli alunni utilizzano gli strumenti IA per realizzare un semplice progetto interattivo (ad esempio, un display luminoso attivato dal movimento). Usano un generatore di testo per definire le modalità di risposta del sistema, un generatore di immagini per visualizzare la configurazione e un assistente di programmazione basato sull'IA per redigere il codice di controllo di base. Generano esempi utilizzando diversi strumenti, confrontano gli output e modificano i loro prototipi. Gli alunni verificano che il piano, le immagini e il codice siano allineati in un prototipo funzionale e chiedono il feedback dei compagni prima di completare il loro lavoro.

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Pronto per la classe: Campagna per un evento scolastico

Competenza
Creare con l'IA 2

Livello di riferimento
Intermedio → Avanzato

Durata
3 ore

Materiali
Generatori di testo e immagini ammessi dalla scuola

1. In gruppo definite l'idea: evento, pubblico, messaggio.
2. Generate slogan, poster e varianti grafiche con strumenti diversi, partendo dallo stesso concept.
3. Confrontate gli output e scegliete, modificate e combinate gli elementi migliori.
4. Presentate il prodotto con una didascalia che dichiara come avete usato l'IA.

Domanda di riflessione *Quali scelte creative restano solo vostre nel prodotto finale?*

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Creare con l'IA 3: aspettative

Indirizzare i sistemi di IA generativa per ottenere feedback, perfezionare i risultati e favorire la riflessione.

Conoscenze: 2.3, 3.3 **Abilità:** pensiero computazionale, creatività **Attitudini:** adattabilità, innovatività

Collegamenti: Lingua e letteratura · Matematica · Arte · Proprietà intellettuale · Innovazione · Futuro del lavoro · Autenticità

Base	Intermedio	Avanzato
Gli alunni sanno come indurre i sistemi IA a generare feedback accurati e risposte utili rispetto a una determinata idea.	Gli alunni perfezionano il proprio lavoro attraverso scambi iterativi con l'IA, confrontando gli output con le proprie idee per stabilire cosa sia utile rispetto ai loro obiettivi.	Gli alunni valutano in modo critico il modo in cui il feedback generato dall'IA influisce sulle loro idee, dopodiché riflettono su come vorrebbero utilizzare l'intelligenza artificiale nel loro processo creativo.

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Creare con l'IA 3: in classe

Base In classe

Agli alunni vengono mostrate due diverse versioni di un prompt concepito per ottenere feedback sulla stessa idea. Confrontano le risposte date dall'IA ai due prompt e analizzano quale di essi ha prodotto il feedback più accurato o utile. Poi, spiegano quali caratteristiche (ad esempio contesto, specificità, vincoli) l'hanno reso più efficace.

Intermedio In classe

Gli alunni progettano un modello tridimensionale raffigurante un giardino geometrico utilizzando rapporti e proporzioni. Confrontano le dimensioni suggerite dall'IA con i propri calcoli per garantire l'accuratezza matematica e valutano nuovi approcci creativi per orientare la progettazione.

Avanzato In classe

Gli alunni confrontano una prima bozza di un compito di scrittura con la versione finale, modificata in base al feedback fornito da uno strumento IA. Annotano le principali modifiche apportate al compito, indicando se ciascuna revisione è stata influenzata dallo strumento IA o dal loro ragionamento personale. Scrivono una breve riflessione in cui spiegano in che modo hanno deciso quali suggerimenti utilizzare, adattare o ignorare per raggiungere i loro obiettivi.

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Pronto per la classe: L'IA come revisore, non come autore

Competenza
Creare con l'IA 3

Livello di riferimento
Intermedio → Avanzato

Durata
2 ore

Materiali
Bozza di un testo argomentativo, griglia di valutazione della classe

1. Confrontate il feedback ottenuto con un prompt generico e con uno che include contesto, criteri della griglia e vincoli.
2. Ogni studente chiede un feedback sulla propria bozza con il prompt migliore.
3. Compila una tabella delle modifiche: accettata, adattata o rifiutata, con il perché.
4. Scrive una breve riflessione su come vuole usare l'IA nel proprio processo di scrittura.

Domanda di riflessione *Quale suggerimento hai rifiutato e perché era giusto farlo?*

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Creare con l'IA 4: aspettative

Analizzare in che modo l'IA può salvaguardare o violare l'autenticità dei contenuti e la proprietà intellettuale.

Conoscenze: 2.2 **Abilità:** capacità di risoluzione dei problemi, consapevolezza di sé e sociale **Attitudini:** empatia, senso di responsabilità

Collegamenti: Lingua e letteratura · Storia e scienze sociali · Arte · Proprietà intellettuale · Copyright · Autenticità

Base	Intermedio	Avanzato
Gli alunni sanno che i contenuti generati dall'IA possono riutilizzare o copiare opere protette dalle leggi sulla proprietà intellettuale o sul copyright e comprendono le possibili implicazioni per le persone che hanno creato l'opera originale.	Gli alunni riflettono sulle situazioni in cui, per un'attività creativa, è opportuno citare l'IA, ottenere l'autorizzazione a utilizzarla o evitarne l'uso e applicano queste scelte al proprio lavoro.	Gli studenti valutano le implicazioni etiche degli output generati dall'IA per il lavoro creativo, distinguono tra ispirazione e riproduzione e spiegano in che modo il loro utilizzo dell'IA preserva l'autenticità e rispetta gli altri creatori.

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Creare con l'IA 4: in classe

Base In classe

Gli alunni esaminano esempi di musica generata con l'IA per imitare un artista famoso. Insieme all'insegnante, discutono di come ciò sollevi questioni relative al copyright, alla proprietà e all'attribuzione del giusto merito all'artista.

Intermedio In classe

Gli alunni confrontano opere originali con poesie generate dall'IA, dopodiché discutono con l'insegnante di cosa renda un'opera "originale". Dopodiché, individuano le linee guida scolastiche per segnalare correttamente l'uso dell'IA.

Avanzato In classe

Agli alunni vengono presentati esempi di opere d'arte create interamente da una persona, generate da un sistema IA e create da un artista con l'ausilio dell'intelligenza artificiale. Gli studenti riflettono sulle scelte che l'artista ha fatto o non ha fatto per ciascuna opera, su chi deve essere considerato l'autore e ricevere il relativo riconoscimento, su cosa dovrebbe essere protetto dal copyright e su come l'IA potrebbe cambiare i processi di creazione artistica in futuro.

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Pronto per la classe: Ispirazione o copia?

Competenza
Creare con l'IA 4

Livello di riferimento
Avanzato

Durata
50-100 minuti

Materiali
Opere originali e output generati "nello stile di" preparati dal docente

1. Confrontate opere di autori reali con output generati imitandone lo stile.
2. Discutete: che cosa rende un'opera originale? Chi dovrebbe esserne riconosciuto autore?
3. Analizzate quali usi rispettano gli autori e quali li danneggiano.
4. Scrivete insieme una dichiarazione d'uso dell'IA da allegare ai lavori della classe.

Domanda di riflessione *Come dichiareresti l'uso dell'IA in un lavoro che consegni?*

Adattato da OECD/Unione europea (2026), Preparare gli studenti all'era dell'IA (AILit Framework) · CC BY 4.0

Buon lavoro in classe

Antonio Scaramuzzino

Tutte le competenze, i livelli e gli scenari: bussola-ailit.vercel.app

Fonte: OECD / Unione europea (2026). Empowering learners for the age of AI: An AI literacy framework for primary and secondary education. OECD Publishing, Paris. https://doi.org/10.1787/65cd27d4-en — Licenza CC BY 4.0. Illustrazioni di Abiyasa Adiguna tratte dalla pubblicazione. Le proposte operative sono un'elaborazione dell'autore.

Il presente documento è un adattamento di un'opera originale dell'OCSE e dell'Unione europea. Le opinioni espresse e le argomentazioni utilizzate in questo adattamento non devono essere riportate come rappresentative delle posizioni ufficiali dell'OCSE, dei suoi paesi membri o dell'Unione europea.