

Gestire l'IA: esempi per la classe

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

Antonio Scaramuzzino

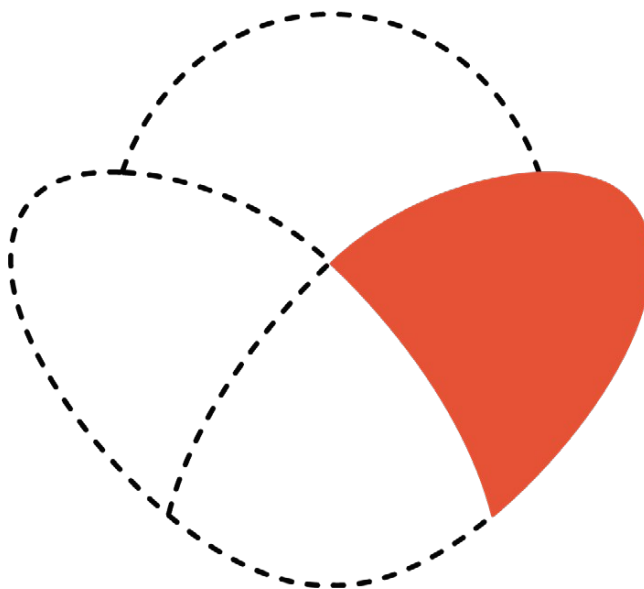
Materiali per docenti • a.s. 2026/27



03

Gestire l'IA

Suddividere il lavoro tra esseri umani e IA in modo consapevole



Che cosa significa

Suddividere il lavoro tra esseri umani e IA in modo consapevole

Gestire l'IA pone gli alunni nel ruolo di responsabili di decisioni su come delegare il lavoro degli esseri umani agli strumenti IA. Gli studenti confrontano diversi approcci all'IA, scompongono i problemi in parti e decidono quando l'IA debba automatizzare o potenziare lo svolgimento delle attività, in modo che l'impegno umano si focalizzi sul giudizio, sulla creatività, sulla costruzione di relazioni e sulle competenze settoriali. Durante questo processo, gli studenti monitorano e adattano l'uso dell'IA per mantenere la supervisione e garantire che l'intelligenza artificiale rimanga efficace, etica e allineata a obiettivi sociali.





«Per gestire l'IA in modo efficace, gli studenti devono innanzitutto decidere se questa tecnologia è davvero necessaria. A tal fine, è necessario definire obiettivi di apprendimento chiari, scomporre i problemi e distribuire il lavoro in modo adeguato, utilizzando gli strumenti IA per potenziare le capacità umane. Gli alunni devono essere in grado di esprimere in modo chiaro come utilizzano l'IA e di seguire linee guida che garantiscano l'equità, ponendo al centro la giustizia e il giudizio umano.»

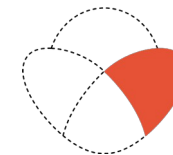
– Pati Ruiz, Digital Promise, Stati Uniti

Gestire l'IA: le competenze



- 1 Decidere se utilizzare i sistemi IA in base alla natura dell'attività.
- 2 Scegliere un approccio all'intelligenza artificiale appropriato per una determinata attività facendo un confronto tra il modo in cui funzionano i diversi sistemi IA e ciò per cui sono più adatti.
- 3 Scomporre un problema per determinare quando e in che modo i sistemi IA debbano essere utilizzati per automatizzare o potenziare lo svolgimento delle attività.
- 4 Monitorare e valutare l'uso dell'IA durante un processo di risoluzione dei problemi.

Gestire l'IA 1: aspettative



Decidere se utilizzare i sistemi IA in base alla natura dell'attività.

Conoscenze: 3.1, 4.3 **Abilità:** pensiero computazionale, capacità di risoluzione dei problemi **Attitudini:** innovatività, senso di responsabilità

Collegamenti: Informatica · Media e biblioteca · Lingua e letteratura · Trasparenza · Pregiudizi ed equità · Futuro del lavoro · Autenticità

Base

Gli alunni individuano diversi sistemi IA e le attività per cui sono stati progettati.

Intermedio

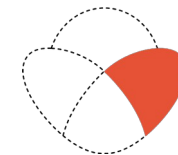
Gli alunni utilizzano le loro conoscenze sull'IA per stabilire se quest'ultima sia uno strumento digitale appropriato per una specifica attività.

Avanzato

Gli alunni stabiliscono se l'IA è lo strumento digitale giusto per una specifica attività confrontando la complessità di quest'ultima e la necessità di un giudizio umano con le implicazioni etiche dell'uso dell'intelligenza artificiale.



Gestire l'IA 1: in classe



Base

In classe

Gli alunni seguono le indicazioni fornite dall'insegnante per abbinare gli strumenti appropriati alle attività scolastiche (ad esempio, l'IA per la sintesi, i motori di ricerca per la ricerca).

Intermedio

In classe

Mentre l'insegnante propone a tutta la classe esempi di attività quotidiane, gli alunni si spostano in diversi angoli dell'aula contrassegnati con le diciture "Solo IA", "Con il supporto dell'IA", "Solo esseri umani" o "Non so" a seconda di come ritengono che l'IA possa essere utilizzata. Successivamente, argomentano e spiegano le proprie scelte ai compagni che si sono espressi in modo diverso e, se vengono convinti da questi ultimi, si spostano nell'angolo corrispondente.

Avanzato

In classe

Gli alunni riflettono sulle fasi della stesura di un tema (ad esempio, scelta dell'argomento, ricerca di prove, organizzazione delle idee, redazione dei paragrafi, revisione e correzione), dopodiché individuano le fasi in cui l'IA potrebbe essere d'aiuto e quelle che richiedono il loro contributo e ragionamento. Consultano le linee guida della loro scuola sull'uso dell'IA per adattare il proprio approccio.

Pronto per la classe: Il semaforo dell'IA



Competenza
Gestire l'IA 1

Livello di riferimento
Avanzato

Durata
50 minuti

Materiali
Elenco di 10-12 compiti scolastici e quotidiani, linee guida della scuola

1

Il docente propone compiti diversi: tradurre una lettera ufficiale, scrivere un messaggio di condoglianze, riassumere un capitolo da studiare, analizzare dati di un esperimento.

2

A gruppi classificate ogni compito: verde (IA utile), giallo (IA con supervisione), rosso (meglio senza IA).

3

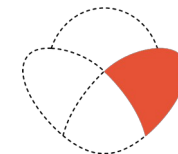
Motivate ogni scelta considerando apprendimento, giudizio umano, rischi ed etica.

4

Confrontate le vostre scelte con le linee guida della scuola.

Domanda di riflessione *In quali casi usare l'IA ti farebbe perdere proprio ciò che dovevi imparare?*

Gestire l'IA 2: aspettative



Scegliere un approccio all'intelligenza artificiale appropriato per una determinata attività facendo un confronto tra il modo in cui funzionano i diversi sistemi IA e ciò per cui sono più adatti.

Conoscenze: 1.2, 1.4 **Abilità:** pensiero computazionale, capacità di risoluzione dei problemi **Attitudini:** adattabilità, curiosità

Collegamenti: Informatica · Istruzione tecnica e professionale · Scienze · Trasparenza · Pregiudizi ed equità · Innovazione

Base

Gli alunni sono consapevoli del fatto che alcuni tipi di sistemi IA possono essere programmati con regole specifiche (rule-based) per svolgere determinate attività, mentre altri possono apprendere schemi dai dati.

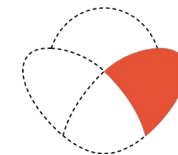
Intermedio

Gli alunni identificano i vantaggi e gli svantaggi di un approccio rule-based e di un approccio di apprendimento automatico per risolvere un problema.

Avanzato

Gli alunni valutano se l'IA rappresenta un approccio efficace per una determinata attività, prendendo in considerazione fattori come il contesto, la disponibilità e la qualità dei dati, l'efficienza, la trasparenza, i risultati desiderati e i potenziali impatti.

Gestire l'IA 2: in classe



Base

In classe

Gli alunni confrontano diversi approcci alla creazione di sistemi IA svolgendo un'attività relativa allo smistamento dei rifiuti. Innanzitutto, riflettono sul motivo per cui è improbabile che output casuali possano smistare gli oggetti in modo affidabile. Successivamente, danno istruzioni a un compagno di classe che interpreta il ruolo di un robot affinché smisti le immagini di rifiuti in base a criteri specifici. Osservano in che modo il "robot" risponde a nuove immagini che non corrispondono ai criteri. Infine, cercano di comprendere in che modo un sistema potrebbe utilizzare i modelli ricavati dai dati raccolti (ad esempio, tramite un sondaggio condotto in classe) per prendere decisioni migliori in relazione allo smistamento e decidere quale approccio sia più appropriato per le diverse attività.

Intermedio

In classe

Gli alunni confrontano le tecnologie che seguono regole prestabilite per eseguire un compito (ad esempio, calcolatrici, semafori, termostati) con quelle che sono state addestrate su esempi tratti da dati (ad esempio, riconoscimento di immagini, traduzione). Insieme a un insegnante, riflettono sul motivo per cui ciascun approccio è adatto a una specifica attività.

Avanzato

In classe

Gli alunni analizzano esempi concreti relativi all'uso dell'IA (come la pianificazione di percorsi, la moderazione di contenuti o l'assegnazione di risorse). Spiegano perché è più appropriato un approccio rule-based o un approccio di apprendimento automatico (oppure se l'IA debba essere utilizzata o meno) in base ai requisiti, ai vincoli e ai trade-off implicati. Sviluppano argomentazioni a sostegno di una raccomandazione, poi presentano agli altri alunni gli approcci che hanno scelto nel corso di un dibattito svolto in classe.

Pronto per la classe: Un filtro antispam fatto a mano



Competenza
Gestire l'IA 2

Livello di riferimento
Intermedio → Avanzato

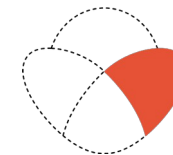
Durata
2 ore

Materiali
30 messaggi stampati, di cui 10 tenuti da parte per il test

- 1 Su 20 messaggi i gruppi scrivono regole per riconoscere lo spam (parole, mittenti, link).
- 2 Applicano le regole ai 10 messaggi nuovi e contano gli errori.
- 3 Il docente mostra come un modello di apprendimento automatico imparerebbe dagli esempi etichettati.
- 4 Confrontate i due approcci per trasparenza, dati necessari, errori e manutenzione.

Domanda di riflessione *Per quali compiti preferiresti regole scritte da persone invece di un modello addestrato?*

Gestire l'IA 3: aspettative



Scomporre un problema per determinare quando e in che modo i sistemi IA debbano essere utilizzati per automatizzare o potenziare lo svolgimento delle attività.

Conoscenze: 1.1, 3.1 **Abilità:** collaborazione, pensiero computazionale, capacità di risoluzione dei problemi **Attitudini:** adattabilità, innovatività

Collegamenti: Informatica · Media e biblioteca · Istruzione tecnica e professionale · Attribuzione · Pregiudizi ed equità · Innovazione · Futuro del lavoro

Base

Gli alunni identificano la tipologia di problema in questione e valutano se l'IA potrebbe contribuire a risolverlo.

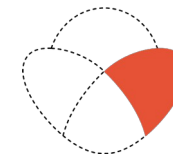
Intermedio

Gli alunni scompongono un problema nelle sue componenti e valutano in che modo l'IA potrebbe essere d'aiuto in fasi specifiche.

Avanzato

Gli alunni assegnano consapevolmente le attività nell'ambito di un processo articolato in più fasi in base ai punti di forza umani appropriati e alle capacità pertinenti dell'IA.

Gestire l'IA 3: in classe



Base

In classe

Agli alunni vengono forniti esempi riguardanti diversi problemi da identificare (ad esempio, prevedere le condizioni meteorologiche, consolare un amico, identificare un plagio) e devono classificare ciascun problema in base alla tipologia (ad esempio, basato sui dati, emotivo, creativo). Tutta la classe discute se l'IA possa essere utile per risolvere il problema e se le soluzioni basate su questa tecnologia siano sempre necessarie per raggiungere un obiettivo.

Intermedio

In classe

Gli alunni scompongono le fasi necessarie per portare a termine un progetto di ricerca complesso e individuano quelle in cui l'IA potrebbe essere d'aiuto (ad esempio, riassumere le informazioni ottenute dalle fonti principali e individuare i commenti pertinenti). Lavorano in modo autonomo per verificare le dichiarazioni, valutare i potenziali pregiudizi presenti negli output generati dall'IA e sviluppare le proprie argomentazioni e interpretazioni.

Avanzato

In classe

Gli alunni affrontano una sfida a tempo in cui devono realizzare due versioni dello stesso prodotto, una con l'IA e una senza l'IA. Prima di iniziare l'attività con l'ausilio dell'IA, i gruppi decidono quali fasi saranno svolte con l'aiuto dell'intelligenza artificiale e quali invece saranno basate solo sulle capacità umane. Dopo aver confrontato i risultati, gli studenti rivedono le attività che sono state loro assegnate e spiegano in che modo la modifica dei ruoli delle persone e dell'IA abbia influito sulla qualità, sull'affidabilità e sullo scopo del prodotto finale.

Pronto per la classe: Sfida a tempo: con e senza IA



Competenza
Gestire l'IA 3

Livello di riferimento
Avanzato

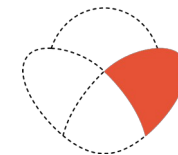
Durata
2 ore

Materiali
Consegna di un prodotto breve (es. scheda
informativa su un tema di studio)

- 1 Ogni gruppo scompone il lavoro in fasi e decide quali affidare all'IA e quali svolgere da sé.
- 2 Realizza due versioni dello stesso prodotto: una con l'IA, una senza.
- 3 Confrontate qualità, affidabilità e tempo impiegato nelle due versioni.
- 4 Rivedete la divisione dei compiti e spiegate che cosa cambiereste.

Domanda di riflessione *Quale fase non affideresti mai all'IA, e perché?*

Gestire l'IA 4: aspettative



Monitorare e valutare l'uso dell'IA durante un processo di risoluzione dei problemi.

Conoscenze: 4.1 **Abilità:** collaborazione, capacità di risoluzione dei problemi **Attitudini:** adattabilità, capacità di riflessione, senso di responsabilità

Collegamenti: Informatica · Istruzione tecnica e professionale · Scienze · Trasparenza · Pregiudizi ed equità · Futuro del lavoro

Base

Gli alunni riconoscono che, in merito all'uso dell'IA, è necessario prendere decisioni che favoriscano la responsabilità, l'apprendimento e l'equità.

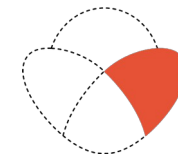
Intermedio

Gli alunni confrontano gli output dell'IA con i risultati desiderati e sanno quando indirizzare nuovamente i sistemi IA o migliorare gli output in autonomia.

Avanzato

Gli alunni definiscono dei punti di controllo in base ai ruoli delle persone e dell'IA, monitorano i progressi rispetto ai criteri di successo e adeguano i ruoli di conseguenza.

Gestire l'IA 4: in classe



Base

In classe

Gli alunni esaminano esempi di utilizzo degli strumenti IA in diversi settori (ad esempio, sport, giornalismo, musica) per stabilire se esistono attività in cui l'uso dell'intelligenza artificiale potrebbe essere vantaggioso e in quali casi un essere umano dovrebbe svolgere un ruolo più attivo.

Intermedio

In classe

Gli alunni guardano brevi video riguardanti auto a guida autonoma che affrontano diverse situazioni. Tutta la classe discute delle decisioni che potrebbe prendere un essere umano rispetto all'auto a guida autonoma e dei casi in cui il giudizio umano dovrebbe prevalere sull'algoritmo.

Avanzato

In classe

Gli alunni lavorano in gruppo per sviluppare una campagna per sensibilizzare l'opinione pubblica su un problema che riguarda la comunità locale (ad esempio, la riduzione degli sprechi alimentari o la progettazione di piste ciclabili sicure). Utilizzano gli strumenti IA per generare messaggi o immagini, ma si fermano a confrontare gli output con le esigenze del pubblico e gli obiettivi del progetto. Quando i contenuti generati dall'IA sono fuorvianti o non pertinenti, adeguano i ruoli o i flussi di lavoro per produrre un messaggio accurato e autentico.

Pronto per la classe: Diario di bordo dell'IA



Competenza
Gestire l'IA 4

Livello di riferimento
Avanzato

Durata
Progetto di 2-3 settimane

Materiali
Modello di diario di bordo condiviso

- 1 All'avvio di un progetto di gruppo fissate obiettivi, criteri di successo e punti di controllo.
- 2 A ogni uso dell'IA annotate: obiettivo, richiesta, risultato, verifica, decisione.
- 3 A metà percorso confrontate gli output con le esigenze del pubblico e riassegnate i ruoli se serve.
- 4 Nella valutazione finale stimate quanto l'IA ha aiutato o ostacolato il progetto.

Domanda di riflessione *In quale momento il controllo umano ha cambiato il risultato?*

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.

