

L'alfabetizzazione all'IA in classe

L'AILit Framework OCSE – Commissione europea per i docenti della scuola secondaria di II grado

Antonio Scaramuzzino

Docente e formatore

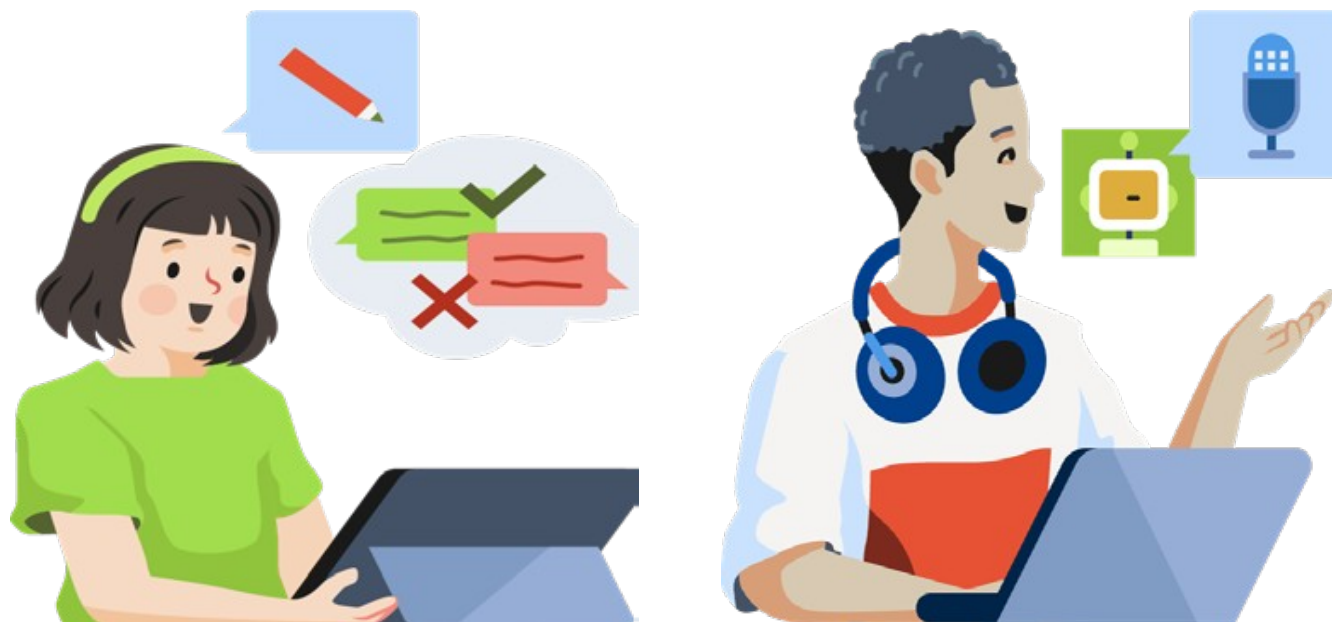
Incontro di formazione • a.s. 2026/27



01

Perché parlarne a scuola

Che cos'è l'alfabetizzazione all'IA e perché è importante?



Gli studenti la usano già, i docenti si sentono poco preparati

96%

dei ragazzi europei di 16-18 anni
usa strumenti IA per
apprendimento e attività creative
almeno due volte a settimana

Google e Livity, 2025

1 su 3

docenti dei sistemi OCSE usa l'IA
in media; 3 su 4 dichiarano di non
avere le competenze per
insegnare con l'IA

OECD, TALIS 2024

81%

dei cittadini europei ritiene che
tutti gli insegnanti debbano saper
usare e comprendere l'IA,
compresa quella generativa

Eurobarometro Flash 2025

Usare l'IA non basta

L'alfabetizzazione all'IA è diversa dall'uso degli strumenti IA: si basa sulla comprensione del funzionamento dell'IA e sulla valutazione critica del suo ruolo nella vita quotidiana.

Ostacoli individuati dal framework:

- mancanza di una comprensione comune e delle modalità di insegnamento
- attuazione non coerente delle iniziative nei sistemi educativi
- preoccupazioni e convinzioni errate sull'IA
- approcci pedagogici appropriati ancora poco compresi

Definizione di alfabetizzazione all'IA

L'insieme di conoscenze tecniche, competenze durature e attitudini orientate al futuro necessarie per avere successo in un mondo influenzato dall'intelligenza artificiale. Consente agli studenti di interagire con l'IA, creare con essa, gestirla e plasmarla, valutandone al contempo i benefici, i rischi e le implicazioni etiche in modo critico.

OECD/UE (2026), AILit Framework, p. 5

Che cos'è l'IA?

Tipologie di IA

IA generativa crea nuovi contenuti basati su materiali esistenti nei suoi dati di addestramento: chatbot, assistenti di codifica, generatori di immagini. Solleva interrogativi su autenticità, diritto d'autore e proprietà.

IA predittiva è addestrata a rilevare modelli nei dati esistenti e a prevedere ciò che è probabile accadrà: motori di raccomandazione, filtri antispam, app di apprendimento personalizzate.

Il Regolamento (UE) 2024/1689 la definisce come un sistema basato su macchine che, per obiettivi espliciti o impliciti, deduce dagli input come generare output: previsioni, contenuti, raccomandazioni o decisioni.



Opportunità e rischi in aula

Che cosa dice la ricerca richiamata dal framework

- Con un chiaro scopo pedagogico l'IA può favorire pensiero critico, creatività, collaborazione e comprensione concettuale; è promettente per l'inclusione.
- I miglioramenti immediati non si traducono in apprendimenti duraturi.
- Delegare lo sforzo cognitivo può favorire la "pigrizia metacognitiva".
- **L'IA migliora l'apprendimento quando favorisce un coinvolgimento attivo, è strutturata dal docente e rafforza le interazioni in classe.**



Com'è fatto l'AILit Framework

Conoscenze, abilità, attitudini e quattro ambiti di competenza



Conoscenze, abilità, attitudini



Conoscenze

- La natura dell'IA
- L'IA rispecchia le scelte e le prospettive umane
- Capacità e limiti dell'IA
- Il ruolo dell'IA nella società



Abilità

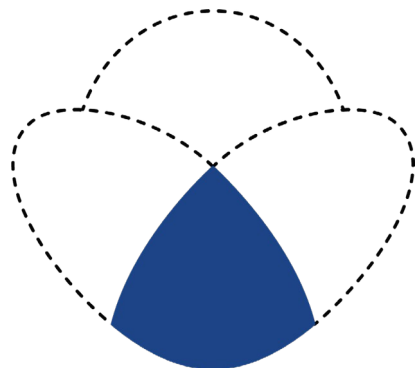
- Pensiero critico
- Collaborazione
- Creatività
- Capacità di risoluzione dei problemi
- Pensiero computazionale
- Comunicazione
- Consapevolezza di sé e sociale



Attitudini

- Capacità di riflessione
- Senso di responsabilità
- Curiosità
- Innovatività
- Adattabilità
- Empatia

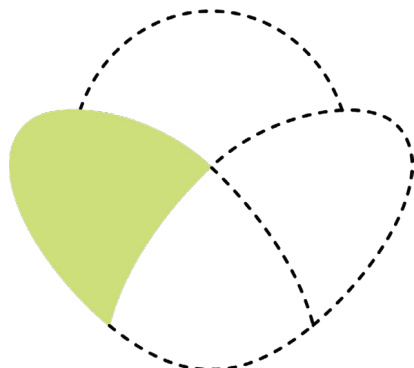
I quattro ambiti di competenza



Interagire con l'IA

Diventare un partecipante critico e responsabile in un mondo caratterizzato dall'IA

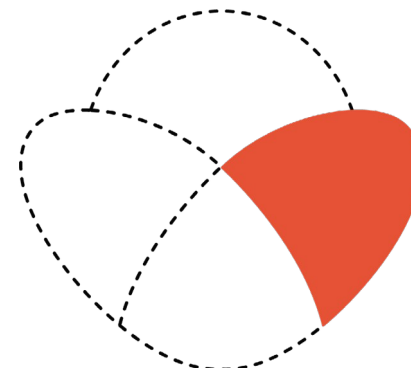
7 competenze



Creare con l'IA

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

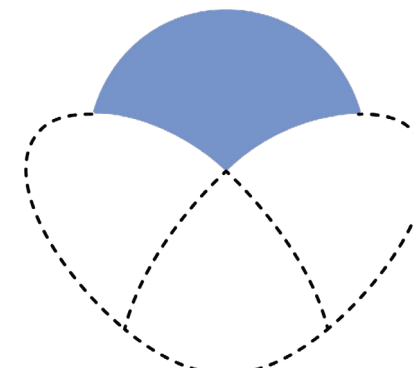
4 competenze



Gestire l'IA

Suddividere il lavoro tra esseri umani e IA in modo consapevole

4 competenze



Plasmare l'IA

Migliorare i sistemi IA affinché rispecchino i valori umani

4 competenze

Un percorso, non una lista

Gli ambiti sono presentati in ordine sequenziale per rispecchiare un potenziale approccio di apprendimento.

Interagire con l'IA è il processo fondamentale: pone le basi per riflettere in modo critico sul ruolo dell'IA nella vita quotidiana.

Creare con l'IA e **Gestire l'IA** si sviluppano in parallelo, con esperienze pratiche per trovare nuove idee e delegare compiti.

Plasmare l'IA è l'ambito conclusivo: integra la comprensione del funzionamento dei sistemi con la riflessione su come migliorarli a beneficio della società. Può richiedere più tempo e strumenti di supporto.

L'etica non è un capitolo a parte: è integrata in tutti i materiali.



Figura 1 del framework, ridisegnata

Interagire con l'IA: le competenze



- 1 Riconoscere il ruolo e l'influenza dell'IA in diversi contesti.
- 2 Descrivere il modo in cui i sistemi IA svolgono le attività, utilizzando un linguaggio che analizzi e chiarisca le convinzioni errate più comuni.
- 3 Valutare se gli output dell'IA debbano essere accettati, modificati o rifiutati.
- 4 Analizzare in che modo i sistemi di IA predittiva forniscono raccomandazioni che possono orientare o limitare le prospettive.
- 5 Confrontare i modi in cui i sistemi IA consumano energia e risorse naturali.
- 6 Spiegare in che modo l'IA potrebbe essere utilizzata per amplificare i pregiudizi sociali.
- 7 Analizzare in che misura l'uso di un sistema IA è in linea con i principi etici e i valori umani.

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.

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.

Plasmare l'IA: le competenze



- 1 Indagare sul modo in cui un sistema IA è destinato a funzionare, sugli utenti per cui è stato progettato e sui suoi limiti.
- 2 Valutare i sistemi IA utilizzando criteri definiti, risultati attesi, casi prova e feedback degli utenti.
- 3 Progettare sistemi IA prestando attenzione al modo in cui le fonti e la selezione di dati, nonché il flusso di informazioni, influenzano il comportamento e gli output.
- 4 Migliorare i sistemi IA per affrontare e promuovere il benessere delle persone e i benefici per la società.

Interagire con l'IA 5: i tre livelli

Confrontare i modi in cui i sistemi IA consumano energia e risorse naturali. Conoscenze: 1.5 Abilità: [consapevolezza di sé e sociale](#) Attitudini: [senso di responsabilità](#)

Base

Gli alunni riconoscono che per far funzionare i computer e i sistemi IA sono necessarie diverse risorse.

In classe

Gli alunni elencano i dispositivi presenti in classe che devono essere ricaricati e raffreddati e riconoscono che, per funzionare, anche i sistemi IA necessitano di elettricità e hardware.

Intermedio

Gli alunni descrivono i diversi modi in cui l'IA ha un impatto sull'ambiente (ad esempio, produzione di hardware, sviluppo di data center, acqua, energia).

In classe

Gli studenti creano un contenuto informativo (come un articolo, un podcast o un video) in cui spiegano in che modo l'addestramento di grandi modelli di IA si rapporta al consumo energetico domestico o individuale.

Avanzato

Gli alunni analizzano il modo in cui le scelte individuali, insieme alle diverse decisioni di progettazione, implementazione o aziendali, possono influire sul consumo complessivo di energia e risorse da parte dell'IA.

In classe

Gli alunni effettuano ricerche sugli impatti ambientali dell'uso dell'IA e dello sviluppo dei data center in diverse comunità. Dopodiché, individuano politiche e strategie che promuovono un uso e uno sviluppo responsabili dell'IA.

Come usarlo domani in classe

Quattro mosse per partire

1. Scegli una competenza vicina alla tua disciplina: il framework vale per tutte le materie.
2. Individua il livello di partenza della classe (Base, Intermedio, Avanzato).
3. Adatta uno scenario "In classe" al tuo contesto e alle regole della scuola sull'uso dell'IA.
4. Usa le aspettative sugli studenti per costruire la griglia di valutazione.

Strumento: Bussola AILit, bussola-ailit.vercel.app





«Dando priorità all'alfabetizzazione all'IA, consentiamo a questa generazione di studenti di sviluppare la capacità di pensare in modo critico e prendere decisioni consapevoli.»

– Romina Cachia, Joint Research Centre of the European Commission

Grazie

Antonio Scaramuzzino

Bussola AILit: bussola-ailit.vercel.app

Prossimo passo: scegliere una competenza e provarla in classe



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.

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.

