[ITADINFO]

CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA

Sperimentazione di un Liceo Classico a curvatura "digitale"

Luca Basteris e Maria Cristina Daperno
Liceo Classico e Scientifico Statale "Silvio Pellico – Giuseppe Peano" - Cuneo

1. Introduzione & Contesto

Il progetto nasce nell'anno scolastico 2025/2026, con l'attivazione di una sezione sperimentale. Oltre venti studenti hanno scelto questo percorso, quasi il 50%, degli iscritti.
L'iniziativa non mira a superare la singole discipline, ma a ripensare le metodologie didattiche.
L' pensiero computazionale e la programmazione contribuiscono alla strutturazione del pensiero dello studente, sviluppando capacità di analisi, astrazione, problem solving e rigore logico dialogando in modo naturale con le capacità ed abilità promosse dallo studio delle lingue classiche e della filosofia.

2. Progettazione del Curricolo Digitale

Sintesi della progettazione: integrazione trasversale dell'IA. Formazione docenti di 12 ore su storia dell'IA, big data ed etica.
Caratterizzazione di 8 ore su tre aree:

1. Educare SULL'IA (comprendere).
2. Educare CON L'IA (utilizzare).
3. Educare PER L'IA (riflessione critica).

Integrazione del curricolo per discipline umanistiche e scientifiche.

Dimensione operativa
Saper utilizzare le tecnologie IA in modo efficace in una varietà di contesti

Dimensione cognitiva - conoscenze, costrutti di base e comprensione modelli IA

Dimensione critica - l'immedesinzione, l'integriità e la dimensione etica.

3. Attività e Sperimentazione Didattica (Esempi)

Visita al museo Tecnologic@mente di Ivrea.

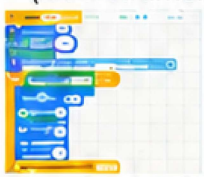
- Esperienza significativa per conoscere la storia dell'innovazione italiana.
- Focus su Adriano Olivetti, figura chiave dell'unione tra tecnica e umanità.
- Riflessione sul rapporto tra sviluppo scientifico e responsabilità sociale.
- Integrazione tra storia dell'informatica ed educazione civica digitale.

Timeline

- Costruzione collaborativa di una linea del tempo.
- Ricerca e verifica di fonti storiche sull'evoluzione delle tecnologie.
- Collegamento tra pensiero umanistico e sviluppo scientifico.
- Sviluppo di competenze di analisi e sintesi storica.

4. Programmazione & IA al Primo Anno, Conclusioni

- Attività di coding unplugged con CodyRoby.
- Programmazione visuale a blocchi con Scratch per concetti base (variabili, operatori, cicli).
- Integrazione con IA tramite Teachable Machine (addestramento modelli).



Conclusioni

- Interesse e partecipazione degli studenti verso l'IA.
- Concetto consapevolezza critico dell'uso dell'IA negli studenti.
- Necessità di valorizzare l'uso, teoria, etica e aspetti tecnici (programmazione).
- Correlazione tra competenze in programmazione e risultati nelle lingue classiche e matematiche.

Risorse e riferimenti bibliografici

- Guida a Scratch (DSchola) https://www.associazionedschola.it/programmoinvento-ia/le-guide-per-il-coding-a-scuola/
- Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche. Allegato al DM n. 166 del 09/08/2025 https://www.mim.gov.it/-/pubblicato-le-linee-guida-per-l-introduzione-dell-intelligenza-artificiale-nelle-istituzioni-scolastiche-allegato-al-dm-n-166-del-09-08-2025
- Licee Classico e Digital Humanities: un'integrazione in fase di avvio https://minnroa.lnypotheess.org/3643
- Indicazioni nazionali per i Licei https://www.mim.gov.it/-/pubblicato-il-testo-delle-nuove-indicazioni-nazionali-per-i-licei