

NOTE OPERATIVE PER APPLICAZIONI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE

I.C. “G. MELODIA” – NOTO

Premessa

Nell'ambito delle attività del Team Digitale e del percorso di innovazione tecnologica dell'I.C. “G. Melodia” di Noto, è stata effettuata una ricognizione di alcune applicazioni basate sull'Intelligenza Artificiale che possono trovare un possibile impiego nelle attività didattiche, creative, formative e di ricerca dell'Istituto.

La selezione prende in considerazione le seguenti applicazioni:

- **NotebookLM – Google**
- **Google Gemini**
- **Suno AI**
- **Canva**
- **Perplexity**
- **ElevenLabs**

L'utilizzo di tali strumenti dovrà avvenire in modo graduale e consapevole, nel rispetto delle disposizioni dell'Istituto, della normativa sulla protezione dei dati personali e dei limiti di età previsti dai singoli servizi.

1. NotebookLM – Google

NotebookLM è uno strumento di supporto alla ricerca, allo studio e all'organizzazione delle informazioni.

Può essere utilizzato per lavorare su materiali forniti dall'utente, quali documenti, testi e fonti, favorendone la comprensione e la rielaborazione.

Possibili utilizzi nella scuola

- analisi e sintesi di documenti;
- organizzazione dei materiali didattici;
- elaborazione di domande e spunti di approfondimento;
- supporto allo studio;
- confronto tra diverse fonti;
- preparazione di materiali per lezioni e attività;
- rielaborazione di documentazione progettuale.

Può risultare particolarmente utile per sviluppare negli studenti capacità di **lettura critica, ricerca e organizzazione delle informazioni**.

2. Google Gemini

Gemini è l'assistente di Intelligenza Artificiale generativa di Google.

Nell'ambito scolastico può rappresentare uno strumento di supporto alla progettazione didattica e alla produzione di contenuti.

Possibili utilizzi

- progettazione di lezioni e attività;
- elaborazione di esercizi e verifiche;
- produzione e rielaborazione di testi;
- sintesi di contenuti;
- traduzione;
- elaborazione di idee e percorsi interdisciplinari;
- personalizzazione dei materiali didattici;
- supporto alla ricerca;
- produzione di contenuti utili alla didattica.

L'utilizzo deve prevedere sempre la **verifica dei contenuti generati**, poiché le risposte dell'IA possono contenere errori o informazioni inesatte.

3. Suno AI

Suno AI è una piattaforma basata sull'Intelligenza Artificiale generativa orientata alla creazione musicale.

Il suo utilizzo può essere particolarmente interessante nell'ambito di attività interdisciplinari che coinvolgono musica, arte, creatività e tecnologia.

Possibili utilizzi didattici

- creazione di brani musicali a partire da indicazioni testuali;
- sperimentazione di generi e linguaggi musicali;
- realizzazione di colonne sonore;
- accompagnamento di video e presentazioni;
- attività interdisciplinari;
- sperimentazione del rapporto tra creatività umana e IA;
- produzione di materiali per progetti scolastici.

L'utilizzo può favorire una riflessione sul **processo creativo**, sull'autorialità e sul rapporto tra produzione artistica tradizionale e strumenti generativi.

4. Canva

Canva integra strumenti di Intelligenza Artificiale all'interno di una piattaforma dedicata alla progettazione grafica e alla comunicazione visiva.

Può essere utilizzata per realizzare materiali destinati sia alla didattica sia alla comunicazione scolastica.

Possibili utilizzi

- presentazioni;
- locandine e manifesti;
- infografiche;
- materiali didattici;
- schede di lavoro;
- mappe visive;
- contenuti per attività interdisciplinari;
- elaborazioni grafiche;
- immagini e contenuti generati mediante IA;
- materiali per eventi e progetti dell'Istituto.

Particolare interesse può rivestire per le discipline artistiche, favorendo l'acquisizione di competenze relative alla **comunicazione visiva, alla progettazione grafica e alla creatività digitale**.

5. Perplexity

Perplexity è uno strumento di ricerca assistita dall'Intelligenza Artificiale che può supportare l'esplorazione di argomenti e l'organizzazione delle informazioni.

Può essere utilizzato come strumento complementare ai tradizionali motori di ricerca.

Possibili utilizzi

- ricerca di informazioni;
- approfondimento di argomenti disciplinari;
- confronto tra informazioni provenienti da diverse fonti;
- individuazione di riferimenti bibliografici e documentali;
- supporto alla ricerca degli studenti;
- preparazione di attività e approfondimenti;
- sviluppo di competenze di ricerca digitale.

Il suo utilizzo può contribuire allo sviluppo della **competenza informativa e del pensiero critico**, invitando gli studenti a verificare le fonti e a non considerare automaticamente corrette le risposte generate dall'IA.

6. ElevenLabs

ElevenLabs è una piattaforma di Intelligenza Artificiale specializzata nella generazione e nella gestione di contenuti vocali.

Può trovare applicazione soprattutto nell'ambito della produzione multimediale e delle attività interdisciplinari.

Possibili utilizzi

- generazione di contenuti vocali;
- lettura di testi;
- produzione di audioguide;
- realizzazione di podcast;
- narrazioni digitali;
- accompagnamento vocale di video e presentazioni;
- attività di storytelling;
- sperimentazioni relative alla voce e alla comunicazione digitale.

In ambito didattico può essere utilizzata per sviluppare attività legate alla **narrazione, alla comunicazione orale e alla produzione multimediale**.

7. Quadro sintetico delle applicazioni

Applicazione	Ambito principale	Possibili utilizzi scolastici
NotebookLM	Studio e ricerca	Analisi, sintesi e organizzazione delle fonti
Gemini	IA generativa	Progettazione, testi, ricerca e didattica
Suno AI	Musica	Composizione, colonne sonore e creatività
Canva	Grafica e comunicazione	Presentazioni, immagini, infografiche e materiali
Perplexity	Ricerca	Ricerca, approfondimento e verifica delle fonti
ElevenLabs	Voce e audio	Podcast, audioguide, narrazione e multimedia

8. Modalità di utilizzo nell'Istituto

Il Team Digitale propone un approccio basato sulla **sperimentazione controllata e sul monitoraggio** delle applicazioni individuate.

L'utilizzo degli strumenti dovrà essere accompagnato da:

- formazione del personale docente;
- definizione di modalità di utilizzo condivise;
- verifica dell'età minima prevista dai singoli servizi;
- attenzione alla protezione dei dati personali;
- controllo dei contenuti generati;
- verifica delle fonti e delle informazioni;
- supervisione da parte del docente;
- educazione degli studenti all'uso consapevole dell'IA.

Particolare attenzione dovrà essere posta al divieto di inserire nelle piattaforme dati personali, informazioni riservate o altri contenuti che non possano essere legittimamente trattati attraverso servizi esterni.

9. Monitoraggio e verifica

Il Team Digitale potrà procedere a una verifica periodica dell'utilizzo delle applicazioni attraverso:

- rilevazione delle esperienze realizzate dai docenti;
- raccolta delle buone pratiche;
- individuazione delle criticità;
- verifica dell'effettiva utilità didattica;
- monitoraggio delle modalità di utilizzo da parte degli studenti;
- aggiornamento periodico degli strumenti considerati idonei.

Il monitoraggio consentirà di valutare non soltanto l'efficacia tecnologica delle applicazioni, ma

soprattutto il loro **effettivo valore educativo e formativo**.

10. Conclusioni

Le sei applicazioni individuate — **NotebookLM, Gemini, Suno AI, Canva, Perplexity ed ElevenLabs** — presentano caratteristiche differenti e possono essere utilizzate in ambiti complementari.

NotebookLM e Perplexity possono supportare la ricerca e l'organizzazione delle informazioni; Gemini può affiancare la progettazione e la produzione di contenuti; Canva può sostenere la comunicazione visiva; Suno AI può essere utilizzata nell'ambito della creatività musicale; ElevenLabs può ampliare le possibilità della produzione vocale e multimediale.

L'obiettivo dell'I.C. “G. Melodia” non è pertanto l'introduzione indiscriminata dell'Intelligenza Artificiale, ma la costruzione di un **percorso graduale di alfabetizzazione e sperimentazione**, nel quale l'IA rappresenti uno strumento a supporto della professionalità docente, della creatività e dell'apprendimento degli studenti.

Il ruolo del docente, la verifica delle informazioni, il pensiero critico, la tutela dei dati e la responsabilità nell'utilizzo delle tecnologie rimangono elementi centrali e imprescindibili del processo educativo.