

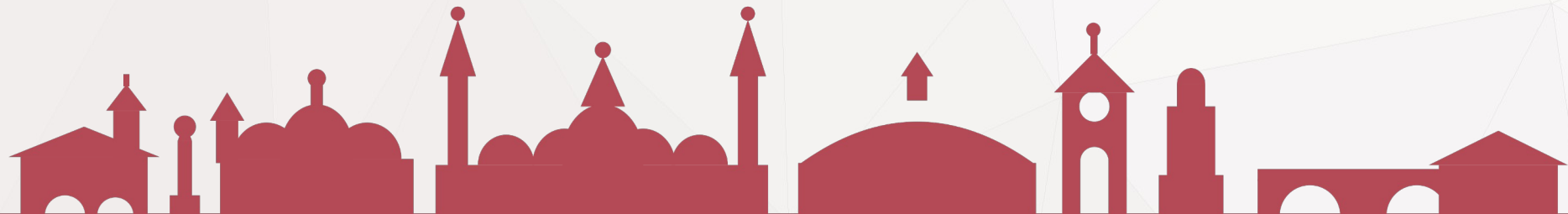


"human in the loop" nel Liceo Classico Digitale

Luca Basteris, Maria Cristina Daperno

Componente EFT Piemonte/Liceo Classico e Scientifico Statale "Silvio Pellico – Giuseppe Peano"

Sessione parallela · 7 ottobre 2026 ore 14:30-16:00 · sala TABLE



Da dove siamo partiti...

- Il Liceo Classico-Scientifico di Cuneo nell'a.s. 2025/2026 ha attivato una sezione di Liceo Classico Digitale con l'inserimento di due ore aggiuntive di Intelligenza Artificiale e Digitale, lasciando alcune domande aperte a cui si è provato a rispondere:
- Una scelta condivisa? **NO**
- Un semplice espediente in fase di orientamento per contenere le perdite, comuni a tutti i licei classici in Italia, legate alle nuove iscrizioni? **NO, nell'anno scolastico in corso non partirà una nuova sezione per soli 8 iscritti**



Da dove siamo partiti...

Perchè un Liceo Classico Digitale?

**L'Intelligenza Artificiale NON è un problema
TECNOLOGICO, ma è un problema dell'UOMO.**

**Chi meglio di un liceo classico può lavorare su
questo aspetto, ponendo al centro l'uomo con la
sua storia e il suo divenire, senza rifiutare a priori le
tecnologie e la contemporaneità, ma cercando le
strade per preservare la sua identità?**

Al termine del primo anno di sperimentazione del Liceo Classico Digitale presso il Liceo Classico-Scientifico di Cuneo, è possibile tracciare un primo bilancio dell'esperienza avviata con l'introduzione di due ore aggiuntive dedicate all'Intelligenza Artificiale ed al Digitale.



Cosa si è fatto:

- Progettato un curriculum del liceo Classico Digitale
- Sperimentato il nuovo curriculum per il primo anno
- Iniziato il secondo anno scolastico



Come è nato il curriculum del Liceo Classico Digitale

Fase 1 – FORMAZIONE

La fase formativa si è svolta attraverso un **percorso intensivo di 12 ore**, distribuite in poche settimane e condotte da docenti dell'EFT Piemonte e interni all'istituto con competenze specifiche nei diversi ambiti dell'Intelligenza Artificiale e del digitale.



Come è nato il curriculum del Liceo Classico Digitale

Fase 1 – FORMAZIONE

Un elemento qualificante di questa fase è stato il **confronto tra docenti di area umanistica e scientifica**, chiamati a riflettere insieme su come le trasformazioni tecnologiche incidano tanto sui linguaggi della conoscenza quanto sulle modalità di insegnamento e apprendimento.

Gli incontri hanno affrontato tematiche fondamentali, quali il quadro normativo dell'Intelligenza Artificiale, la storia dell'informatica e dell'IA, i big data, le questioni etiche, il rapporto tra IA e linguaggio e le implicazioni nei campi dell'arte e della creatività. Ogni contenuto è stato accompagnato da proposte operative, strumenti digitali e software didattici



Come è nato il curriculum del Liceo Classico Digitale

Fase 2 – Co-progettazione del curriculum:
integrazione e visione condivisa

Il gruppo di lavoro allargato, composto dai docenti del Consiglio di Classe del primo anno e da altri docenti interessati alla riflessione sulle tematiche affrontate, ha dedicato circa 6 ore ad una co-progettazione congiunta, **durante le quali ciascun docente ha condiviso ipotesi e strategie su come “calare” contenuti e strumenti dell’IA nella propria disciplina, senza rinunciare ai nuclei fondanti tradizionali dei programmi.**



Come è nato il curriculum del Liceo Classico Digitale

L'obiettivo iniziale è stato quello di non sostituire i contenuti disciplinari essenziali, ma di individuare modalità innovative per affrontarne almeno una parte attraverso strumenti digitali e di Intelligenza Artificiale. Tre direzioni:

- **educare SU l'IA** (comprenderne il funzionamento)
- **educare CON l'IA** (utilizzarla come strumento didattico)
- **educare PER l'IA** (riflettere sul rapporto tra essere umano e sistemi intelligenti).

Figura 1 - Il framework per l'alfabetizzazione critica all'IA di M. Ranieri e colleghi



Adattato da: RANIERI - CUOMO - BIAGINI, Scuola e intelligenza artificiale 21.



Realizzazione del curriculum del liceo Classico Digitale

Fase 3 - Applicazione del curriculum co-progettato:

Discipline umanistiche

- sperimentato l'uso di strumenti digitali ed applicazioni di IA, anche per lo studio delle lingue classiche (es. costruzione di dizionari condivisi, generazione di flashcards per il ripasso, utilizzo guidato di sistemi di traduzione automatica delle versioni, ecc...)

Educazione civica digitale

- temi quali i bias di genere nei linguaggi, fake news e del fact-checking, sviluppo di competenze nella scrittura di prompt efficaci, uso consapevole degli strumenti digitali.

Discipline scientifiche/IA

- sviluppato attività di elaborazione dati e strumenti di analisi applicabili anche a contesti pratici
- ha assunto il ruolo di fornire le basi teoriche comuni, dalla storia dell'informatica alle basi della programmazione visuale ai concetti di big data, dal funzionamento delle reti neurali fino ai temi della sostenibilità ambientale dei sistemi intelligenti.

Realizzazione del curriculum del liceo Classico Digitale

Difficoltà nel lavoro di rete tra le discipline

La novità dei contenuti e degli strumenti ha reso necessario un confronto più frequente e strutturato tra i docenti, poiché l'integrazione dell'IA nei diversi ambiti disciplinari richiede una continua mediazione metodologica e una maggiore condivisione progettuale.



Attività didattiche in classe



Fonte: Studenti alla visita del MaAM ad Ivrea

Visita al Museo Tecnologic@mente e ai luoghi olivettiani di Ivrea

- Visita al Museo Tecnologic@mente, dedicato alla storia dell'impresa Olivetti e al suo ruolo nello sviluppo dell'informatica e del design industriale italiano.
- Visita in esterno i principali luoghi olivettiani della città di Ivrea, tra cui edifici industriali, spazi sociali e architetture dedicate al welfare aziendale, e il **complesso del MaAM – Museo a cielo aperto dell'architettura moderna di Ivrea**. Questo itinerario ha permesso di comprendere in modo diretto la visione di Adriano Olivetti, nella quale impresa, città e comunità costituivano un unico sistema integrato.

Attività didattiche in classe



Fonte: [Shttps://www.fondazioneadrianolivetti.it/la-fondazione/adriano-olivetti/](https://www.fondazioneadrianolivetti.it/la-fondazione/adriano-olivetti/)

Visita al Museo Tecnologic@mente e ai luoghi olivettiani di Ivrea

La figura di Adriano Olivetti emerge come esempio di un modello in cui progresso scientifico, responsabilità sociale e cura della comunità convivono in equilibrio, offrendo **un importante punto di riferimento anche per le attuali riflessioni sul rapporto tra Intelligenza Artificiale, tecnologia e umanesimo nell'era digitale.**

P.S. i docenti hanno incontrato il **prof. Norberto Patrignani** docente di Computer Ethics (Etica Informatica) presso la Scuola di Dottorato del Politecnico di Torino

Attività didattiche in classe

Linea del tempo della storia dell'Intelligenza Artificiale

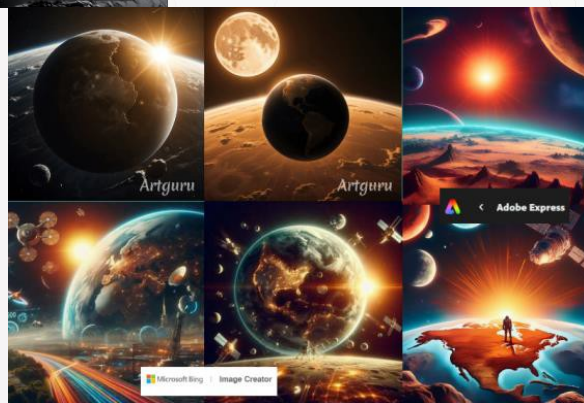
La linea del tempo non rappresenta soltanto uno strumento didattico di apprendimento storico, ma diventa **un dispositivo critico attraverso cui riflettere sul rapporto tra innovazione tecnologica e condizione umana.**

Comprendere le origini dell'informatica e dell'Intelligenza Artificiale significa comprendere meglio il presente e, soprattutto, interrogarsi sulla direzione del cammino dell'uomo nell'epoca digitale.



Fonte: La linea del tempo "fisica" realizzata in classe

Attività didattiche in classe



Fonte: Esempi di immagini della Terra generati con prompt di livello mediocre e dettagliato

Contenuti di Intelligenza Artificiale

Sono stati privilegiati la comprensione critica e gli aspetti etici delle tecnologie, con particolare attenzione a:

- processi di addestramento,
- bias nei dati e capacità generativa dei sistemi.
- una prima esperienza di programmazione, pensata come strumento di esplorazione logica più che come apprendimento tecnico avanzato.

Attività didattiche in classe

IA e materie umanistiche



Fonte: immagine generata con Gemini

- **Inglese**- sono state proposte attività a partire da fonti autentiche come la BBC e The Guardian, affrontando temi quali i chatbot e il linguaggio dell'IA, il Turing Test e il confronto tra testi poetici umani (Lord Byron) e poesie generate dall'Intelligenza Artificiale.
- **Greco**- l'utilizzo di LLM ha permesso di confrontare diverse tipologie di traduzione, evidenziandone potenzialità e limiti, soprattutto rispetto alla complessità del latino, favorendo una riflessione critica sul ruolo dell'interpretazione umana nei processi linguistici.

Attività didattiche in classe

IA e materie umanistiche



Fonte: immagine generata con Gemini

- **Latino** - è stato sviluppato un percorso sulle fake news nel mondo antico, con un interessante parallelismo con la disinformazione contemporanea
- **Religione** - si è approfondita l'etica dell'Intelligenza Artificiale, distinguendo tra etica dei valori ed etica delle conseguenze, e interrogandosi sul ruolo del “male minore” nelle scelte morali contemporanee.

Attività didattiche in classe



Fonte: Foto di gruppo negli studi del TG3 Regionale (Piemonte)

Attività "Parole di podcast"

- Progettazione dei podcast
- Registrazioni effettuate presso l'Istituto Comprensivo Tommaseo di Torino
- Visita al **Museo della RAI dedicato alla storia della radio e della televisione e agli studi del TGR Piemonte**, dove gli studenti hanno potuto osservare da vicino i processi di produzione e diffusione dell'informazione audiovisiva. Questa ha permesso di **collegare in modo concreto la dimensione scolastica con quella dei media contemporanei**, offrendo un punto di vista privilegiato sul rapporto tra **linguaggio, tecnologia e società**.
- Partecipazione degli studenti al concorso Premio Podcast a Scuola 2026, con la successiva pubblicazione dei lavori realizzati.

Attività didattiche in classe



Fonte: Foto di gruppo negli studi del TG3 Regionale (Piemonte)

Attività "Parole di podcast"

- L'esperienza ha rappresentato un'occasione significativa di valorizzazione delle competenze espressive e digitali degli studenti, rafforzando la loro capacità di lavorare in gruppo, **di comunicare in modo efficace e di utilizzare consapevolmente i linguaggi dell'audio nell'era digitale**

Conclusioni

● gli alunni hanno mostrato

che la scelta dell'indirizzo sperimentale è stata ragionata e dettata da uno specifico interesse per l'IA, sottolineando a volte un'aspettativa di utilizzo e studio ancora più massiccio dell'IA.

● i docenti hanno

dovuto “mettersi in gioco” non solo a inizio anno, in fase di progettazione, ma continuamente nel corso dell'anno scolastico, per trovare modi “nuovi” e continuamente adattati alla classe per proporre contenuti “tradizionali” e ritenuti imprescindibili.

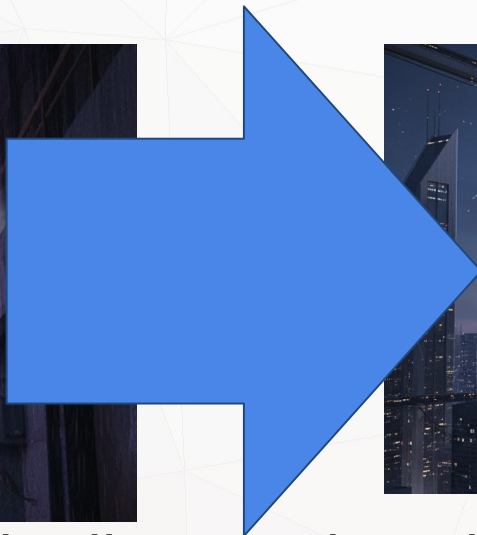
● le discipline umanistiche

hanno valorizzato strumenti digitali per l'analisi dei testi, il confronto linguistico e la riflessione culturale.

● le discipline scientifiche

hanno introdotto attività di analisi dei dati e di problem solving; la programmazione è stata proposta come linguaggio trasversale per sviluppare pensiero logico e capacità di astrazione.

Conclusioni



Lo human non è più quello di una volta e il loop può cambiare.

Siamo già cambiati!!!

***“Umani non si è e non si resta. Umani si diviene....
l'IA sia più scienza dell'umano che scienza della macchina”***

Cosimo Accoto



Grazie per l'attenzione

luca.basteris@liceocuneo.it; cristina.daperno@liceocuneo.it

Componente EFT Piemonte/Liceo Classico e Scientifico Statale "Silvio Pellico – Giuseppe Peano"

