Creatività con l’IA generativa

Titolo: Laboratorio delle idee improbabili

Attività: esplorare idee creative con l’IA generativa, filtrarle attraverso il giudizio umano e trasformarne una in una proposta realizzabile.

Durata: 40 minuti

Modalità: squadre di 3 o 4 persone

Materiali: strumento di IA generativa, scheda di lavoro per la selezione delle idee, post-it o documento condiviso e una breve rubrica di valutazione.

Istruzioni:

1. Ogni squadra parte da una sfida legata al proprio percorso di IFP: migliorare un servizio, spiegare un concetto complesso, progettare una campagna o risolvere un bisogno reale dell’aula o del laboratorio.

2. La squadra chiede all’IA dieci idee diverse: due molto pratiche, due audaci, due visive, due collaborative e due inaspettate. Il prompt deve indicare limiti chiari: destinatari, risorse disponibili e aspetti etici.

3. La squadra classifica le idee in una matrice rapida: utile / originale / realizzabile / responsabile. Deve scartare almeno tre idee e motivare perché non le utilizzerà.

4. Partendo dalle idee migliori, la squadra costruisce una proposta combinata. Può chiedere all’IA di migliorarla, ma deve modificarla con decisioni proprie e adattarla al contesto reale.

5. Ogni squadra prepara una mini-galleria: nome dell’idea, destinatari, valore offerto, rischi o limiti e tre modifiche umane apportate all’output dell’IA.

Prodotto finale: una scheda della proposta creativa e una mini-galleria condivisa con la classe.

Criteri di valutazione: pertinenza della sfida, varietà delle idee esplorate, qualità del filtro critico, adattamento al contesto, attenzione agli aspetti etici e chiarezza dell'esposizione.

Idea chiave: "Creatività con l'IA non significa tenere la prima risposta, ma esplorare, selezionare, trasformare e motivare."

Scheda rapida di selezione creativa

Sfida: Su quale problema o bisogno vogliamo lavorare?	**Destinatari:** Per chi è pensata la proposta?
Idee dell'IA: Quali opzioni ha suggerito l'IA?	**Filtro umano:** Che cosa scartiamo e perché?
Combinazione: Quali idee mescoliamo o trasformiamo?	**Rischi e miglioramenti:** Quale limite etico o pratico dobbiamo rivedere?

Indicazioni per la correzione: non esiste un'unica risposta corretta. Il docente dovrebbe verificare che la squadra non si limiti a copiare un output dell'IA, abbia confrontato diverse opzioni e sappia spiegare quali idee sono state scartate, quali elementi sono stati combinati e quali decisioni umane hanno reso la proposta finale più utile, originale e responsabile.

Copyright © 2026 Consorzio VITA

Quest'opera è concessa in licenza secondo i termini della Creative Commons Attribuzione-Condividi Allo Stesso Modo 4.0 Internazionale (CC BY-SA 4.0).



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse sono esclusivamente quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia nazionale.