Creatività con l'IA generativa

Autore: Olga Garcia, INS Escola del Treball de Lleida (IET)

Revisione pedagogica: Mária Hartyányi, iTStudy Hungary Számítástechnikai Oktató- és Kutatóközpont

Obiettivo di apprendimento

Questo materiale aiuta i docenti a comprendere come l'IA generativa possa supportare i processi creativi in classe senza sostituire il giudizio umano, l'intenzionalità pedagogica o la paternità del lavoro degli studenti.

La creatività non si limita a ottenere una risposta brillante. Implica formulare problemi, esplorare possibilità, prendere decisioni, sperimentare soluzioni, rivedere i risultati e spiegare perché un'opzione è migliore di un'altra.

L'IA generativa può essere utile in diverse fasi di questo processo: generare alternative, offrire esempi, trasformare formati, simulare punti di vista, creare bozze o aiutare a rivedere una proposta. Tuttavia, i suoi output devono essere analizzati, verificati e adattati agli obiettivi di apprendimento.



Figura 1: Creatività con l'IA generativa: lo strumento amplia le possibilità, ma intenzione e giudizio restano umani.

CREATIVITÀ: APRIRE E CHIUDERE LE POSSIBILITÀ

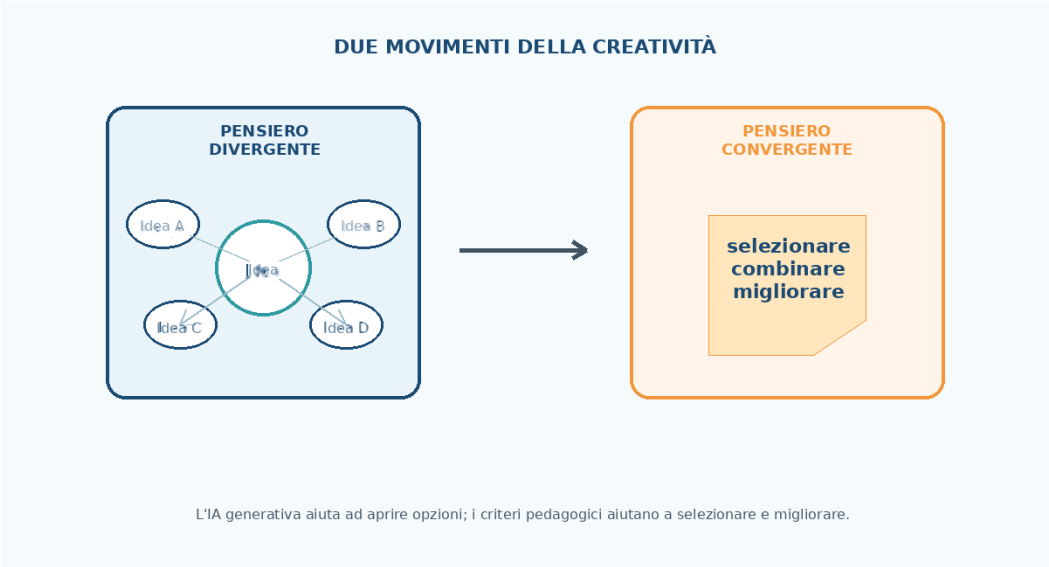


Figura 2: Pensiero divergente e convergente in un'attività creativa assistita dall'IA.

In ambito educativo, creare non significa solo produrre qualcosa di nuovo. Significa anche collegare idee, adattare soluzioni, spiegare decisioni e migliorare un prodotto sulla base di criteri chiari.

Possiamo distinguere due movimenti complementari:

Pensiero divergente: cercare molte possibilità, approcci, esempi o varianti.
Pensiero convergente: selezionare, combinare, scartare e migliorare in funzione dell'obiettivo.

L'IA generativa è spesso molto utile per aprire strade, ma non decide da sola che cosa sia pertinente, etico, originale, realizzabile o adatto a uno specifico gruppo di studenti.

Idea chiave: la creatività educativa emerge quando gli studenti motivano le proprie scelte e trasformano le bozze in una proposta propria.

L'IA GENERATIVA COME PARTNER DI PROCESSO

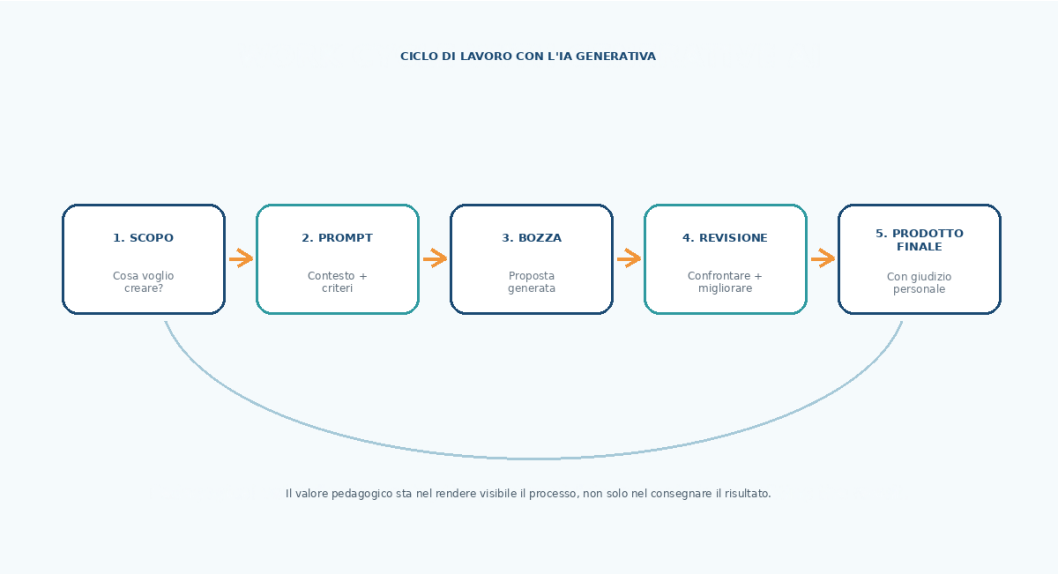


Figura 3: Ciclo di lavoro: scopo, prompt, bozza, revisione e prodotto finale.

Uno strumento generativo non "crea" come una persona. Produce testi, immagini, musica, codice, diagrammi o idee a partire da schemi appresi da grandi insiemi di dati. Per questo può sorprenderci con combinazioni interessanti, ma può anche commettere errori, ripetere luoghi comuni o presentare output inadeguati.

In classe, l'IA dovrebbe essere presentata come un partner di processo:

Può aiutare a superare la pagina bianca con le prime proposte.
Può offrire varianti di stile, livello, formato o punto di vista.
Può fungere da primo revisore, generatore di domande o simulatore di pubblico.
Non sostituisce la verifica delle fonti, la revisione da parte di esperti né la responsabilità del risultato finale.

Domande per gli studenti: che cosa ho chiesto all'IA? Che cosa ho accettato? Che cosa ho cambiato? Che cosa ho scartato e perché?

DAL PROMPT AL PROTOTIPO

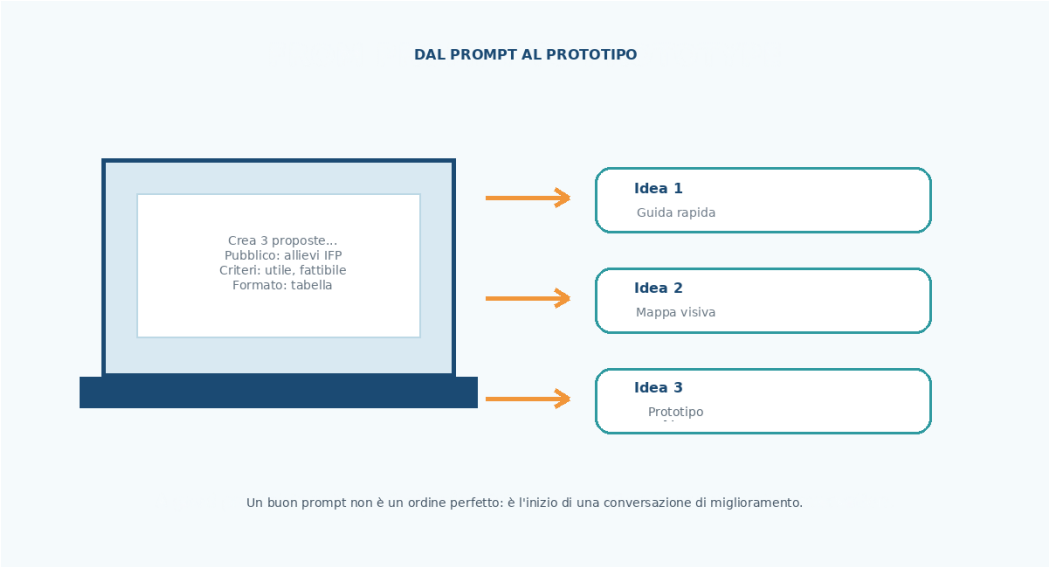


Figura 4: Un prompt creativo dovrebbe includere intenzione, destinatari, vincoli e formato di output.

Il prompt è l'istruzione che guida la generazione. Non deve essere perfetto fin dall'inizio: può migliorare attraverso il dialogo, le prove e nuovi vincoli.

Un buon prompt per la creatività educativa di solito comprende cinque elementi:

Obiettivo: che cosa si vuole creare o risolvere.
Contesto: corso, profilo degli studenti, materia, risorse disponibili e situazione d'uso.
Criteri: requisiti di qualità, tono, lunghezza, livello, accessibilità o fattibilità.
Esempi o riferimenti: stile desiderato, formato modello o errori da evitare.
Revisione: richiesta esplicita di alternative, domande di miglioramento o rischi da considerare.

Esempio: "Proponi tre idee di attività per l'IFP sull'economia circolare. Devono durare 30 minuti, richiedere poco materiale, includere una fase collaborativa e concludersi con un'evidenza valutabile".

PROPOSTE DIDATTICHE PER LA CLASSE

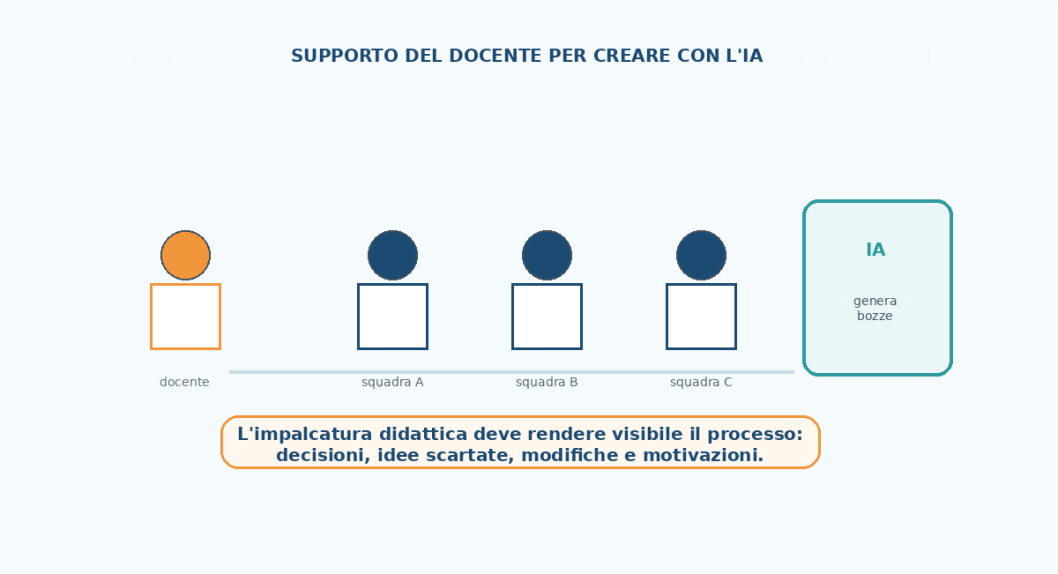


Figura 5: Il docente guida il processo creativo: definisce i criteri, accompagna le decisioni e richiede una riflessione.

L'IA generativa può essere integrata in attività brevi o in progetti più ampi. Alcune proposte semplici:

Brainstorming assistito: l'IA propone alternative e il gruppo le classifica in base a utilità, originalità e fattibilità.
Miglioramento di una proposta: gli studenti presentano una propria bozza, chiedono un feedback all'IA e decidono quali modifiche applicare.
Cambio di formato: trasformare una spiegazione in un'infografica, un copione, una mappa concettuale, una checklist o uno studio di caso.
Simulazione del pubblico: chiedere all'IA di impersonare un cliente, un utente, un tecnico, un paziente o un familiare e di porre domande.
Confronto critico: generare due versioni della stessa idea e valutare quale soddisfa meglio i criteri.

In tutte le proposte, il prodotto finale dovrebbe essere accompagnato da una breve documentazione del processo in cui gli studenti spiegano le proprie decisioni.

CANVAS PER IL PROMPT CREATIVO



Figura 6: Sei componenti per progettare prompt più utili e valutabili.

Il canvas del prompt aiuta gli studenti a non limitarsi a chiedere “dammi un’idea”. Prima di usare lo strumento, devono riflettere su che cosa vogliono ottenere e su come capiranno se il risultato è buono.

Struttura consigliata:

Obiettivo: “Devo creare…”
Contesto: “È rivolto a…”
Criteri: “Deve rispettare…”
Restrizioni: “Non può includere…”
Formato: “Consegnalo come…”
Revisione: “Indica punti di forza, rischi e miglioramenti”.

Uso didattico: chiedere agli studenti di consegnare il prompt iniziale, una versione migliorata e una riflessione su come è cambiato il risultato.

RISCHI E USO RESPONSABILE

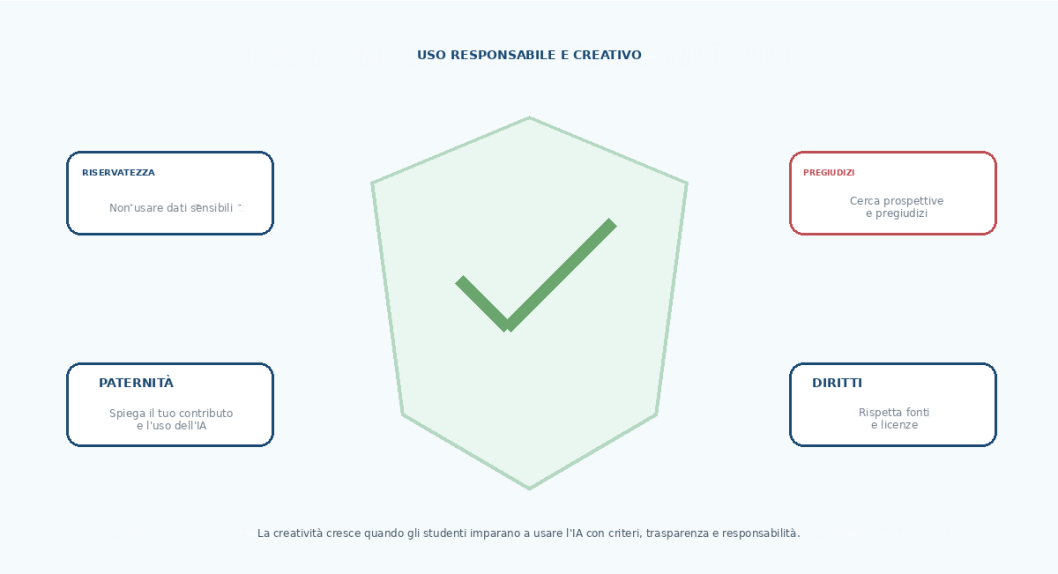


Figura 7: Privacy, paternità, pregiudizi e diritti devono far parte dell'attività creativa.

Lavorare sulla creatività con l'IA richiede di insegnare limiti e responsabilità. Alcune indicazioni essenziali:

- Non inserire dati personali, immagini che consentano l'identificazione o informazioni sensibili senza una base chiara e un'adeguata autorizzazione.
- Spiegare quando e come è stata usata l'IA nel processo.
- Non presentare come proprio un prodotto generato senza averlo trasformato, rivisto o arricchito con un contributo personale.
- Verificare la presenza di pregiudizi, stereotipi, errori o visioni eccessivamente semplificate.
- Rispettare le licenze, il diritto d'autore e le regole dell'istituto scolastico.

Una creatività responsabile non consiste nel vietare lo strumento, ma nell'insegnare a usarlo con trasparenza, pensiero critico e obiettivi pedagogici chiari.

COME VALUTARE LA CREATIVITÀ ASSISTITA DALL'IA



Figura 8: La valutazione dovrebbe concentrarsi sul processo, sulla motivazione delle scelte e sul miglioramento del prodotto.

Se valutiamo solo il prodotto finale, può essere difficile capire che cosa ha imparato lo studente. Per questo è utile valutare le evidenze del processo creativo.

Possibili criteri:

Processo: documenta prompt, modifiche, decisioni e versioni.
Originalità: trasforma le proposte generate e apporta un giudizio personale.
Qualità: il risultato risponde alla sfida, al contesto e ai criteri stabiliti.
Uso critico: verifica, corregge e migliora gli output dell'IA.
Riflessione: spiega in che modo l'IA è stata d'aiuto e quali limiti sono emersi.

Domanda finale per gli studenti: "Quale parte del risultato non sarebbe stata la stessa senza le mie decisioni?"

IDEE CHIAVE PER I DOCENTI

L'IA generativa può essere un potente alleato per stimolare la creatività, se usata in una sequenza didattica chiara e con criteri di qualità condivisi.

Il ruolo del docente è essenziale: proporre sfide significative, guidare la formulazione dei prompt, richiedere evidenze del processo, promuovere la revisione critica e aiutare gli studenti a trasformare le bozze in prodotti propri.

La domanda non è "è stata usata l'IA?", ma "come è stata usata? Quali decisioni sono state prese? Che cosa si è imparato? Che cosa si può giustificare?"

Bibliografia e risorse

- UNESCO. Guidance for generative artificial intelligence in education and research.
- Commissione europea. Ethical guidelines on the use of AI and data in teaching and learning.
- OECD AI Principles. Principi per un'IA affidabile e antropocentrica.

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.