



Scuola Secondaria di Secondo Grado  
**L'Intelligenza Artificiale a Scuola**

**No Phone – Yes  
Creativity: oltre il  
divieto, la scuola che  
immagin-AI**

## Attività: **No Phone – Yes Creativity: oltre il divieto, la scuola che immagin-AI**

Il recente provvedimento del Ministero, che introduce il divieto di utilizzo dei cellulari nelle scuole italiane, ha riaperto un dibattito inevitabile.

Da una parte la necessità di limitare distrazioni, cyberbullismo e dipendenza dagli schermi; dall'altra, una domanda che suona familiare a molti insegnanti: **come trasformare un divieto in un'occasione educativa?**

La risposta **non può** essere "niente".

Se il cellulare non può più essere il compagno virtuale di ogni lezione, il suo posto deve essere preso da attività che invitano a sperimentare, creare e collaborare.

Non basta togliere: **occorre offrire**.

Proporre percorsi alternativi è indispensabile. Il cellulare è ormai parte integrante della vita quotidiana degli studenti: eliminarlo senza proporre alternative rischia di lasciare un vuoto più grande della soluzione.

La vera sfida è accendere nuovi spazi di apprendimento, ricchi, concreti e partecipativi: laboratori manuali, scrittura creativa, esperimenti scientifici, attività cooperative e giochi di gruppo possono restituire centralità alla relazione educativa e all'esperienza condivisa, dove la mente si accende anche senza lo schermo.

### L'idea: un'app che genera creatività

Da questa riflessione nasce una proposta provocatoria (ma non troppo): creare un'applicazione che sfrutti l'intelligenza artificiale non per distrarre, ma per ispirare. Una sorta di "anti-scroll app", pensata per stimolare la fantasia anziché il pollice.

Ogni volta che lo studente sente l'impulso di prendere in mano il telefono, l'app propone un'attività da fare *senza schermo*: un mini-gioco, una sfida, un esperimento o un esercizio creativo.

E se proprio lo "scroll compulsivo" ci scappa, nessun dramma: le proposte compaiono direttamente sulla Smart-board dell'aula, trasformando un potenziale momento di distrazione in un'occasione condivisa di gioco e apprendimento.

Un aspetto chiave è la **personalizzazione**: ogni docente (o ogni classe) può adattare l'app ai propri obiettivi o al proprio percorso.

Chi insegna scienze può inserire esperimenti, chi lingua sfide lessicali, chi arte attività grafiche o motorie, e così per fisica, matematica e così via.

Naturalmente, le stesse attività possono essere realizzate anche senza l'IA: basta una lista di idee, un dado o un cartellone in aula.

Ma la sfida, oggi, è proprio questa: **usare l'intelligenza artificiale come catalizzatore di creatività**, non come fonte di dipendenza.

## Come realizzarla con Gemini Canvas e Google Sites

Non serve essere programmatori.

Anzi, possono essere proprio gli studenti a creare l'applicazione web: l'attività diventa così un vero laboratorio di creatività digitale e progettazione collaborativa.

Il docente assume il ruolo di regista, mentre la classe sperimenta, propone e costruisce. Un'occasione ideale per sviluppare competenze digitali, pensiero computazionale e spirito di iniziativa, mettendo in pratica un uso etico e creativo dell'Intelligenza Artificiale.

### Step 1 – Ideazione con Gemini Canvas

1. Apri **Gemini Canvas** e crea un nuovo progetto collaborativo insieme agli studenti.
2. Inserisci un prompt come:

“Sei un insegnante di..., genera 20 attività creative da fare senza cellulare per studenti delle superiori, divise per categorie, con descrizioni brevi e accattivanti.”

3. Analizzate insieme le risposte: valutate, riscrivetene alcune, aggiungete idee personali o nuove categorie.
4. Se la classe è di scuola secondaria di secondo grado e magari più tecnologica, chiedete a Gemini di creare anche uno snippet di codice JavaScript che mostri un'attività casuale a ogni clic.

Esempio: “Scrivi una funzione in JavaScript che mostri una proposta random da un elenco di attività.”

Gli studenti potranno esplorare la logica del codice e capire come funziona un semplice algoritmo di randomizzazione.

### Step 2 – Creazione con Google Sites

1. Aprite **Google Sites** e create un sito intitolato *No Phone – Yes Creativity* o come preferite.
2. Assegnate ruoli ai gruppi: chi cura i testi, chi la grafica, chi il codice, chi la struttura generale.
3. Organizzate il sito in sezioni tematiche (Attività creative, Esperimenti scientifici, Sfide linguistiche, Relax e mindfulness).
4. Incollate le idee generate da Gemini e trasformatele in **schede o pulsanti colorati**.
5. Per rendere tutto dinamico, andate su **Incorpora → Codice** e inserite lo snippet JavaScript: ogni clic sulla Smart board mostrerà una nuova proposta casuale.
6. Arricchite il sito con immagini e icone realizzate con **applicazioni di grafica**, aggiungendo un tocco visivo coerente e accattivante.
7. Infine, condividete il sito con la classe: nessuno usa il cellulare, ma la tecnologia resta viva — **creata dagli studenti, per gli studenti**.

## Il valore educativo della scelta

In questo scenario, l'Intelligenza Artificiale non è un nemico della scuola, ma un **alleato intelligente**.

Non sostituisce l'insegnante, ma lo affianca nel proporre esperienze più stimolanti, inclusive e partecipative.

Il messaggio agli studenti è semplice e potente: la creatività non ha bisogno di un touchscreen per esistere.

Educare al digitale significa anche **insegnare a disconnettersi per riconnettersi** – con se stessi, con gli altri e con la realtà che li circonda.

Progetti come *No Phone – Yes Creativity* mostrano che anche da una limitazione può nascere innovazione: basta cambiare prospettiva.

Perché l'obiettivo non è avere studenti meno connessi, ma più presenti, più curiosi e più capaci di immaginare.

In questo link un veloce e pratico esempio da vedere :

<https://sites.google.com/profpaolino.it/no-phone-challenge?usp=sharing>