



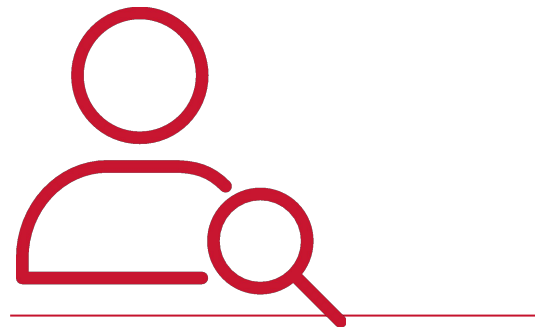
Intelligenza Artificiale e inclusione

Criteria e pratiche per progettare ambienti di apprendimento accessibili

Firenze, 12 marzo 2026



CHI SIAMO

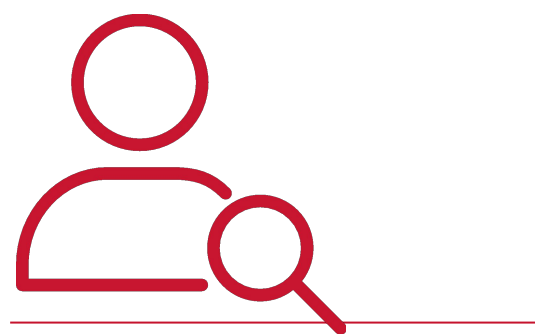


Lorenzo

Redaelli

Nato a Napoli nel 1983, si diploma come Perito Informatico, per poi scegliere un percorso umanistico con le lauree in Lettere Moderne e Filologia Moderna presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II. Dopo anni di esperienza aziendale, anche all'estero, inizia a lavorare come insegnante. Attualmente è in servizio presso l'I.T.E. "A. Gallo" di Aversa, di cui è l'Animatore Digitale, si occupa della progettazione di iniziative legate al PNRR ed è stato referente del Polo formativo. Dal 2023, è socio fondatore e presidente dell'Associazione Culturale Non Profit Didattica Innovativa, fondata con la missione di costruire una cultura consapevole ed esperta dell'uso del digitale nei contesti educativi. È autore inoltre di numerosi contributi sulle tecnologie applicate alla didattica, su riviste specializzate e per Mondadori Education.





Daniela

Di Donato

Nata a Roma nel 1969, è PhD in Psicologia Sociale, dello Sviluppo e della Ricerca educativa, docente di italiano in un liceo scientifico romano e oggi Tutor coordinatrice dei percorsi abilitanti presso L'Università degli Studi della Tuscia (Viterbo). Finalista all'Italian Teacher Prize nel 2016, è formatrice su inclusione, metodologie didattiche innovative, valutazione, tecnologie digitali e AI, ambienti, Leadership e DigComp per enti, associazioni e case editrici. Insegna in diverse università ed è Vicepresidente dell'Associazione Flipnet. Scrive per riviste scientifiche sui temi legati a scenari pedagogici, scuola, digitale e AI ed è stata componente della Commissione sull'uso dei device personali per la Ministra Fedeli (2017-2018). Nel 2023 ha vinto il Premio Sird (Società italiana di Ricerca didattica) con l'articolo "Il cambiamento delle pratiche didattiche dei docenti italiani durante il lockdown. Percezioni dell'efficacia nell'uso delle tecnologie didattiche digitali e collaborazione con i colleghi".



Il progetto Mondadori Education

PODCAST - Fantascienza & Realtà

Il podcast Mondadori Education che ha lo scopo di esplorare come le visioni profetiche degli scrittori di fantascienza si confrontano con la realtà tecnologica di oggi, con un focus particolare sul mondo dell'istruzione.

Contenuti, articoli di approfondimento e attività

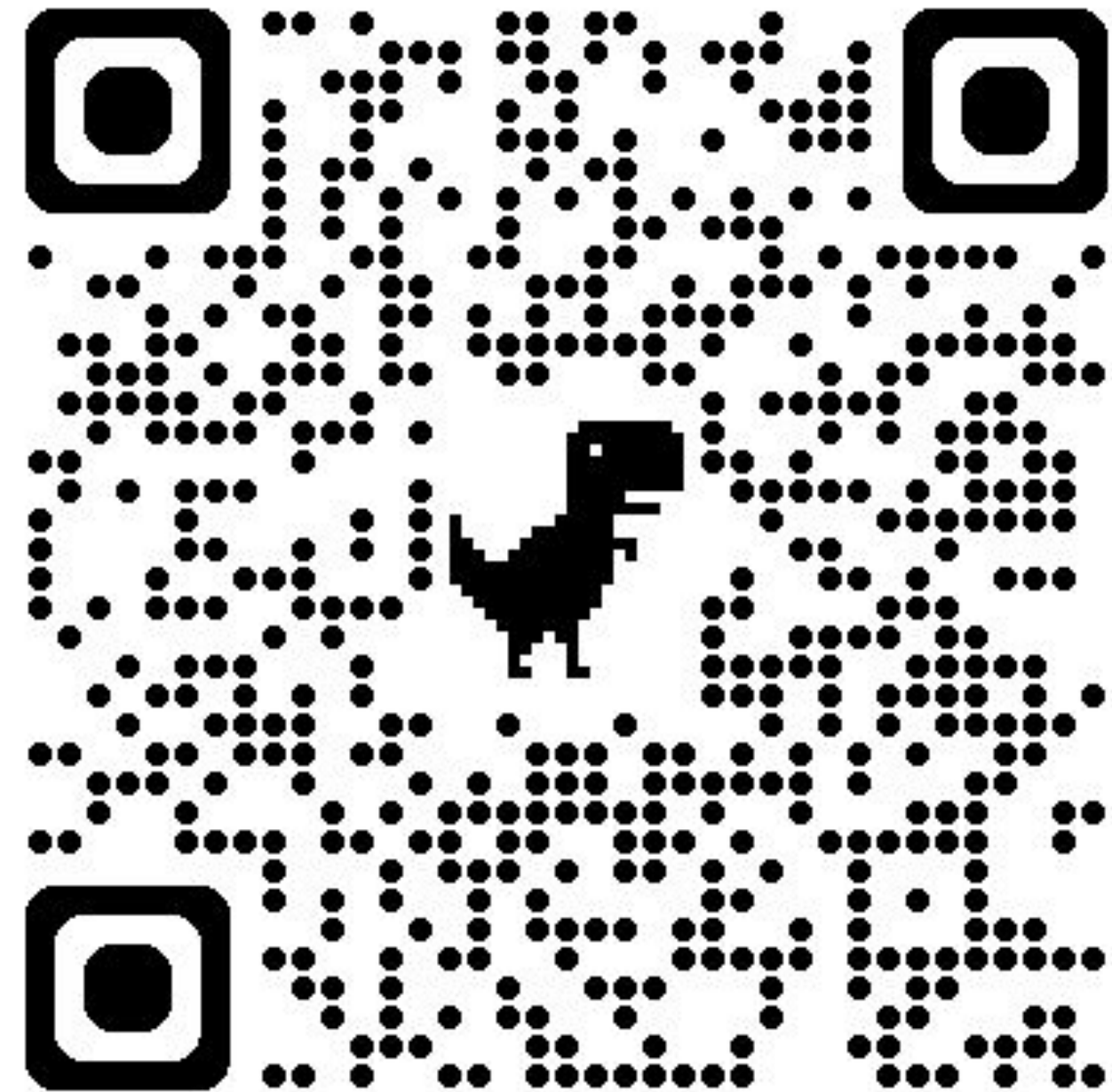
Scritti personalmente da docenti esperti di Intelligenza Artificiale a Scuola, a disposizione articoli di approfondimento, materiali e attività per la classe.

I webinar dedicati

Ciclo di incontri dedicato all'Intelligenza Artificiale a Scuola: 5 webinar 2024 + 4 webinar 2025

Le video pillole

Attività didattiche per docenti di ogni ordine e grado.



La classe potenziata



L'Intelligenza Artificiale sta rivoluzionando l'educazione, trasformando la didattica e ridefinendo il ruolo di docenti e studenti. Questo libro guida il lettore attraverso le basi teoriche e pratiche dell'IA, con un approccio che intreccia scienza e letteratura fantascientifica, mostrando come tecnologie quali il Machine Learning e i modelli di linguaggio possano essere integrate nell'insegnamento.

Dai principi del prompt engineering alla progettazione didattica, dalla creazione di materiali interattivi alla valutazione, l'autore mostra come i modelli generativi possano diventare alleati per l'apprendimento e invita a immaginare una «classe potenziata» capace di integrare etica, tecnologia e creatività. Ricco di esempi pratici, sperimentazioni scolastiche reali e riflessioni critiche, il volume si rivolge a docenti, formatori e appassionati di tecnologia educativa, offrendo strumenti concreti per integrare l'Intelligenza Artificiale in classe.

Il percorso di oggi

1. Il quadro normativo come opportunità

AI Act — Linee Guida MIM 2025 —
UNESCO

2. La classe che abbiamo

BES, DSA, ADHD, carico cognitivo,
differenziazione

3. I rischi di un'AI non inclusiva

Bias, standardizzazione, dipendenza
cognitiva

4. La scuola che vogliamo costruire

AI come strumento di giustizia educativa



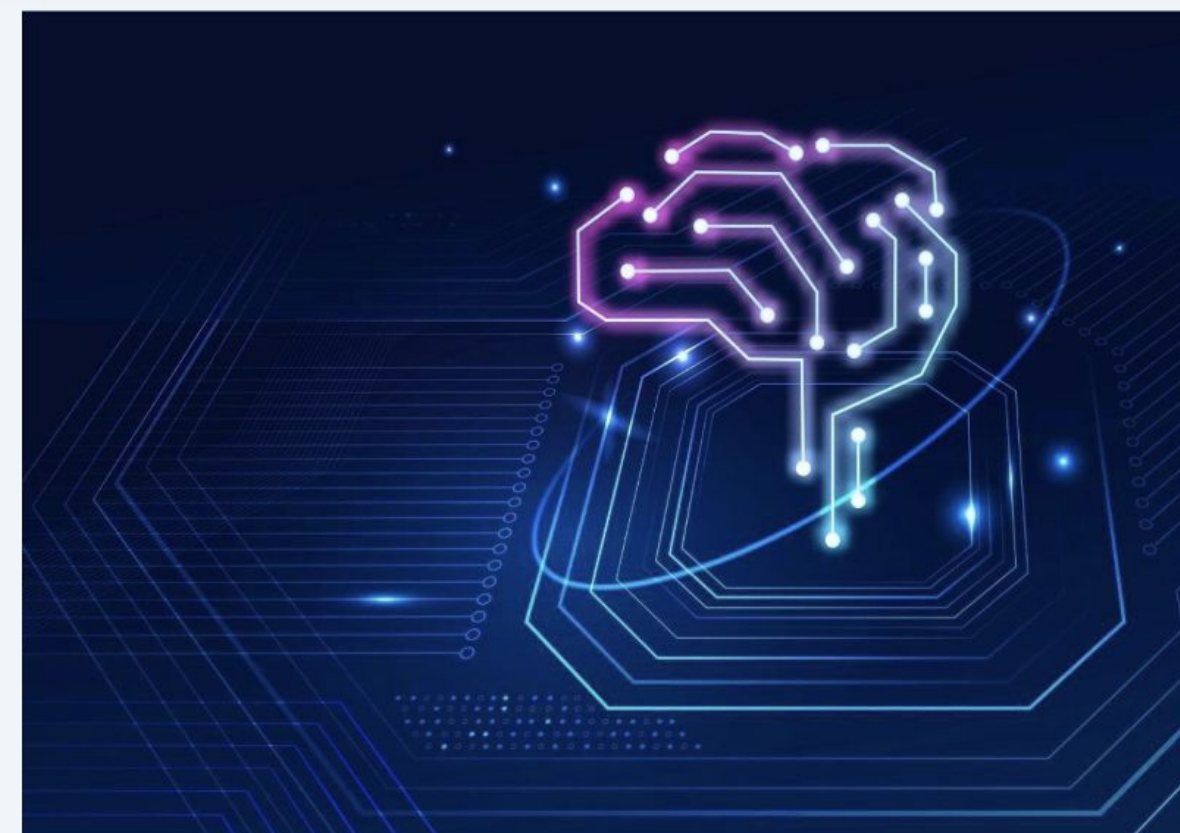
AI Act: perché è importante per la scuola

- **Regolamento UE 2024:** classifica sistemi AI in educazione come ad alto rischio
- **Ad alto rischio** quando incidono su valutazione, accesso e percorsi di studio
- **Obbligo per le scuole (deployer):** valutazione d'impatto sui diritti fondamentali (FRIA)
- **Vietato:** sentiment analysis sugli studenti, sistemi di punteggio comportamentale
- **Messaggio chiave:** l'AI in classe tocca diritti fondamentali — serve competenza professionale, non improvvisazione



Le Linee Guida MIM 2025: inclusione e limiti

- **Cosa dicono:** l'AI deve essere "trasparente, imparziale e massimamente inclusiva"
- **Equità:** rilevare e correggere i bias, proteggere i soggetti vulnerabili
- **I minori** sono soggetti "vulnerabili" (GDPR) che richiedono protezione rafforzata
- **Limite del documento:** è prevalentemente giuridico-amministrativo. UDL, DSA, ADHD assenti dai principi fondanti
- **Il nostro compito:** prendere questi impegni e riempirli di sostanza pedagogica



***Linee guida per l'introduzione
dell'Intelligenza Artificiale nelle
Istituzioni scolastiche***

Versione 1.0 - Anno 2025

L'inclusione nelle Linee guida del MIM sulle AI a scuola

1. Promuovere l'inclusione favorendo interventi mirati che potenzino i **processi di integrazione** e contrastino la dispersione scolastica, creando al contempo **ambienti sicuri e stimolanti** per l'apprendimento
2. Creazione di **materiali didattici personalizzati**
3. Fornire **istruzioni** per procedere in modo **autonomo**
4. Variare la **difficoltà** degli esercizi
5. Fornire **suggerimenti** su come risolverli
6. Segnalare temi di **approfondimento**
7. Proporre formule per rendere l'apprendimento **graduale, immersivo, interattivo**.
8. Pei & Pdp



***Linee guida per l'introduzione
dell'Intelligenza Artificiale nelle
Istituzioni scolastiche***

Versione 1.0 - Anno 2025

La classe che abbiamo: complessità reale

- **Classi strutturalmente eterogenee:** BES, DSA, ADHD, plusdotazione, multilinguismo, svantaggio socioeconomico
- **Il paradosso:** vogliamo rispondere a tutti ma spesso con gli stessi strumenti
- **Differenziazione vs personalizzazione:** adattare il metodo vs costruire percorsi individuali
- **L'AI può supportare entrambe,** ma solo con una visione pedagogica chiara



Carico cognitivo e barriere all'apprendimento

- **Il carico cognitivo** non è uguale per tutti nella stessa lezione
- **Per uno studente con DSA**, una lezione frontale standard richiede sforzo doppio, indipendentemente dall'intelligenza
- **Barriere non essenziali:** ostacoli legati al formato, non al contenuto. L'IA può rimuoverle
- **Non abbassare le aspettative**, ma eliminare ciò che impedisce di dimostrare la propria competenza
- **UDL + IA:** più rappresentazioni, più modi di esprimersi, più motivazione



I rischi di un'AI non inclusiva

- **1. Bias algoritmici:** i modelli replicano disuguaglianze storiche. Le LG MIM lo riconoscono esplicitamente
- **2. Standardizzazione mascherata:** profili statistici che intrappolano lo studente nelle aspettative del modello
- **3. Dipendenza cognitiva:** se l'AI fa il lavoro al posto dello studente, l'autonomia non si costruisce
- **4. Privacy come esclusione:** nel timore della normativa si rinuncia all'AI proprio per chi ne ha più bisogno
- **Conclusioni:** la responsabilità educativa non si delega all'algoritmo



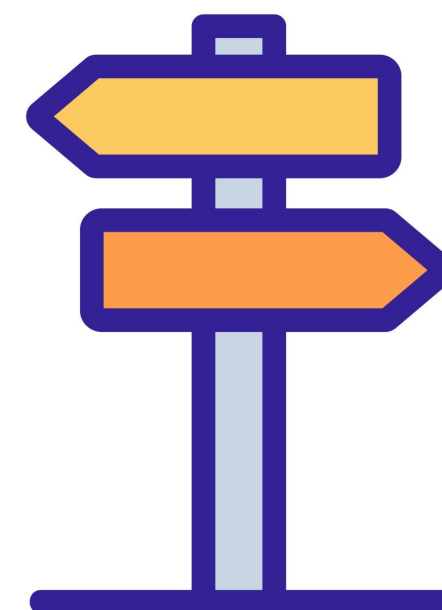
Compensazione o valorizzazione?

- **Il rischio profondo:** uno studente con DSA che riceve sempre testi semplificati non impara a gestire la complessità
- **Compensazione** riduce le barriere. È necessaria, ma non sufficiente
- **Valorizzazione** scopre potenziali che una didattica uniforme non avrebbe visto
- **La differenza** è una scelta pedagogica che l'AI da sola non può fare
- **Quando usare l'AI e quando no?** è la domanda professionale più importante



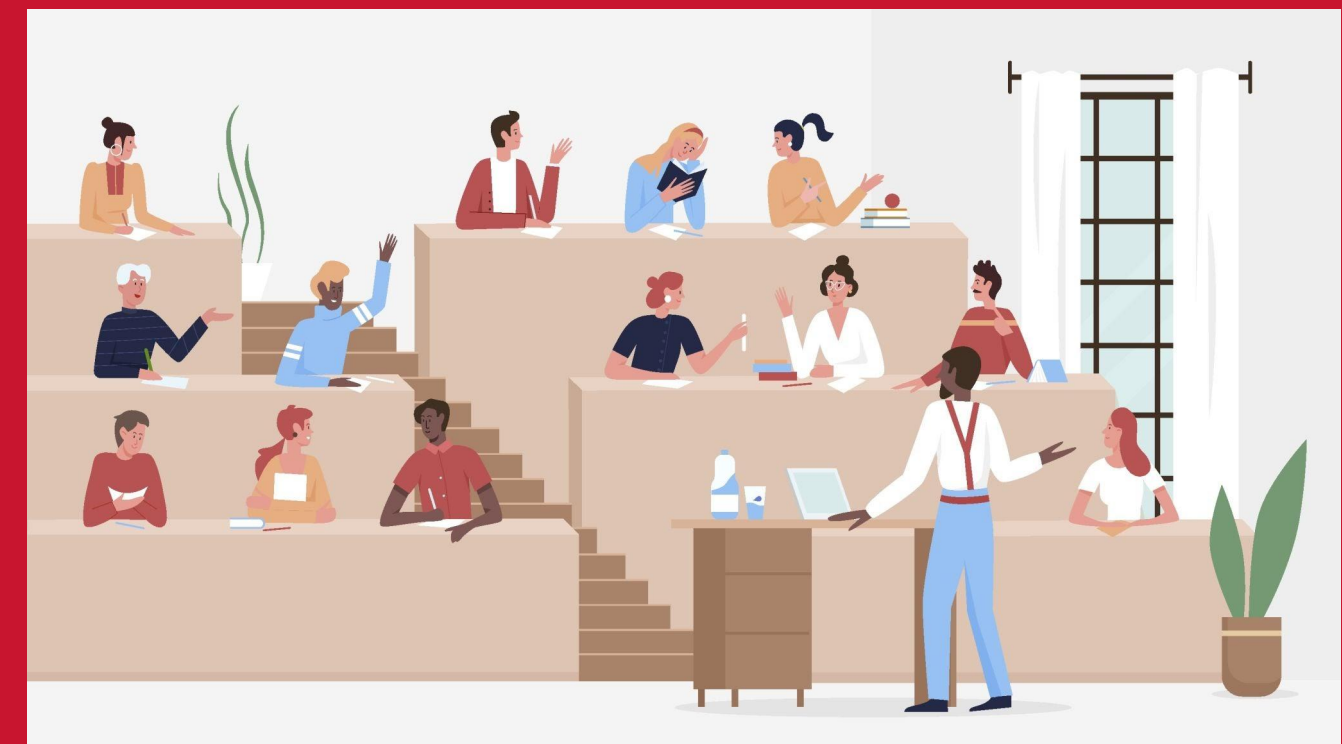
Nuove Indicazioni 2025: un'occasione mancata

- **Sezione inclusione:** richiama BES, personalizzazione, UDL, tecnologie assistive. Un buon impianto
- **Sezione AI:** prudenza, mediazione dell'insegnante. Una postura difensiva, non pedagogica
- **Il problema:** le due sezioni non si parlano. AI e inclusione restano capitoli separati
- **La risposta proposta:** più latino e tradizione classica. Scelta valoriale, ma cieca rispetto ai bisogni di molti
- **Silenzio pedagogico:** zero riferimenti a come l'AI sostiene DSA, ADHD, spettro autistico, plusdotazione



L'AI come strumento di giustizia educativa

- **Non efficienza amministrativa**, ma strumento per identificare barriere e valorizzare potenziali
- **L'IA libera tempo relazionale** all'insegnante. Non sostituisce la relazione: la rende possibile
- **Talent scout**: scoprire potenziali che una didattica uniforme non avrebbe visto
- **Questo richiede docenti** con una visione pedagogica chiara. Non basta la competenza tecnica



Che cosa rende inclusiva una
esperienza di apprendimento?
Ditelo con **una parola**



Che cosa rende inclusiva una esperienza di apprendimento?

- Accessibilità e flessibilità
- **Le differenze cognitive, culturali, linguistiche e sensoriali sono una risorsa**
- Partecipazione attiva di ciascuno
- **Differenziare, se necessario, ma dentro una esperienza comune e condivisa**
- Sbagliare è permesso: nessuno stigma legato all'errore



Wider than The sky (Valerio Jalongo)



Che cosa conta nell'apprendimento?

«NOT YET»

Gli studi sul feedback e sulla natura dell'intelligenza, sui modelli di impotenza appresa e sullo sviluppo del potenziale di apprendimento, aiutano a sostenere l'idea che nell'area del «non ancora» abile, «non ancora» pronto, la fiducia e la capacità di percepirsi efficaci hanno un ruolo significativo nell'apprendimento.

(Dweck, 1998)

Scaffolding umano e tecnologico.

Impariamo dal cipresso



Dagli strumenti agli ambienti di apprendimento



Photomath

Crop by adjusting the corners

$$y - 1 = (2y + 3)x$$

SOLVING STEPS

Solve the equation

$$y - 1 = (2y + 3)x$$

↓ Solve for x considering restrictions

$$x = \frac{y - 1}{2y + 3}, y \neq -\frac{3}{2}$$

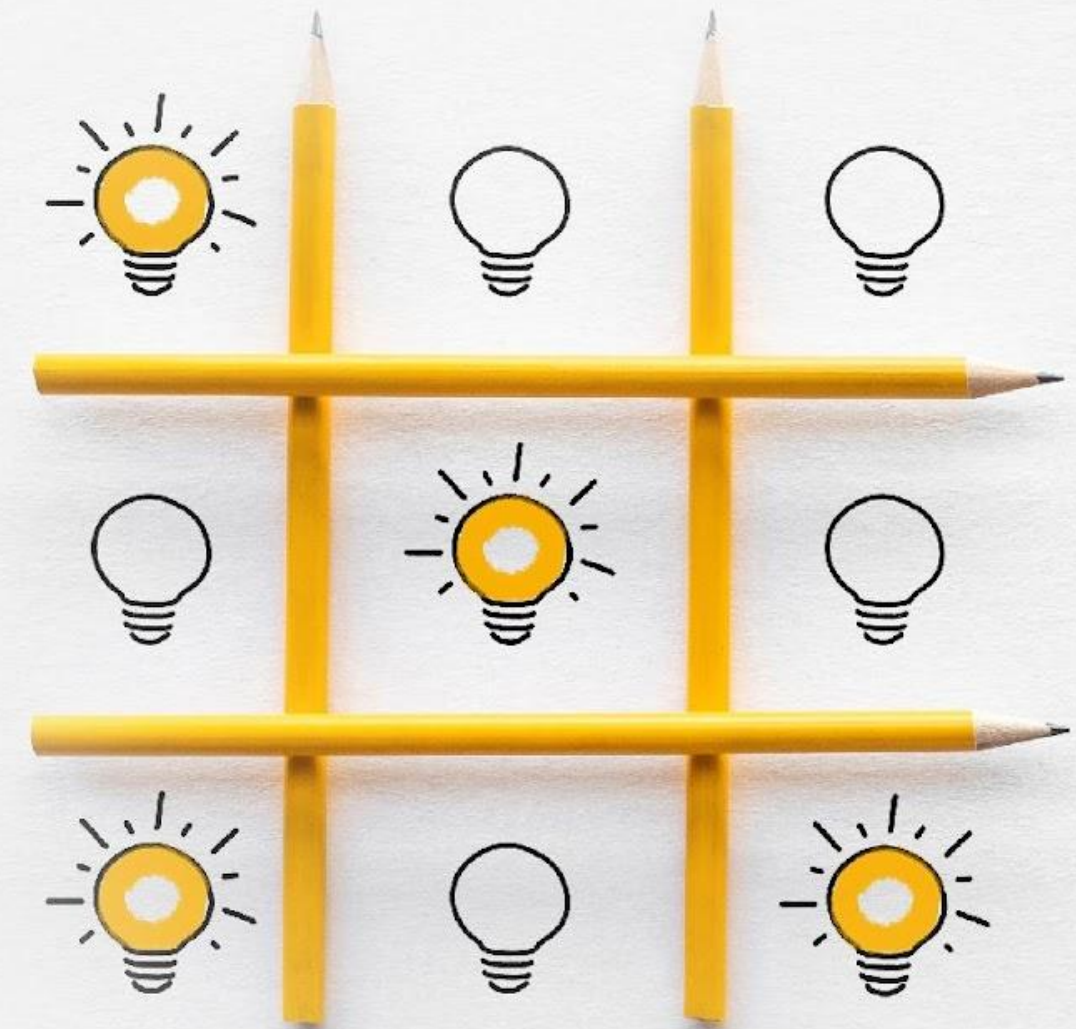
Show Solving Steps →

- Solve for x considering restrictions
- Solve for y considering restrictions
- Solve for x
- Solve for y

Strategie educative

Un insieme di **azioni intenzionali, coerenti e coordinate** volte al raggiungimento di un obiettivo educativo (Bonaiuti, 2014)

Che cosa significa **utilizzare strategicamente** le AI per promuovere inclusione e ridurre le barriere all'apprendimento?



Uno strumento e una strategia per ogni stile

Stile cognitivo (modalità preferenziale con cui si elaborano le informazioni)	Stile di apprendimento (modalità preferenziale con cui si apprende)	Strategie (che cosa fare)	Strumento AI (con che cosa farlo)
Visivo	Imparo meglio con immagini (mappe, grafici, rappresentazioni visive)	Presentazioni digitali, schemi, Storyboard	Gamma, Napkin AI (schemi modificabili), Kimi AI (slide modificabili)
Uditivo	Apprendo se ascolto spiegazioni	Audiolezioni, Podcast, Sintesi vocale	NotebookLM Overview audio, Speakor, Naturalreader
Cinestetico	Imparo col movimento e le manipolazioni	Simulazioni, laboratorio, attività interattive	PhetAI, Conversazione in modalità Tutor, BriskTeaching,
Verbale-Linguistico	Apprendo con la scrittura	Scrittura guidata, riformulazioni, riassunti	You Write, ChatGPT Studio, Google AI Pro
Convergente	Apprendo a partire da informazioni note	Step by step, problem solving, problemi con uniche soluzioni	Storywizard AI, Gemini StoryBook, Infografica su Gemini
Divergente	Apprendo in modo autonomo e creativo	Storytelling digitale, Video animati, CAA	CAA con ChatGPT, Claude AI, Heygen, Canva

Strategie + strumenti = Ambiente di apprendimento

Studio

The Studio interface features a grid of ten learning tools, each with an icon and a label:

- Overview audio
- Overview video
- Mappa mentale
- Report
- Flashcard
- Quiz
- Infografica
- Presentazione

Artefatti

+ Nuovo artefatto

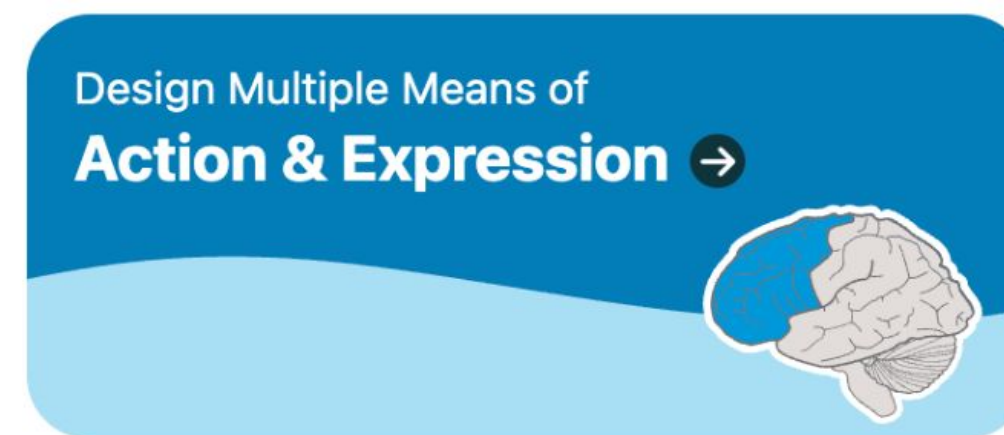
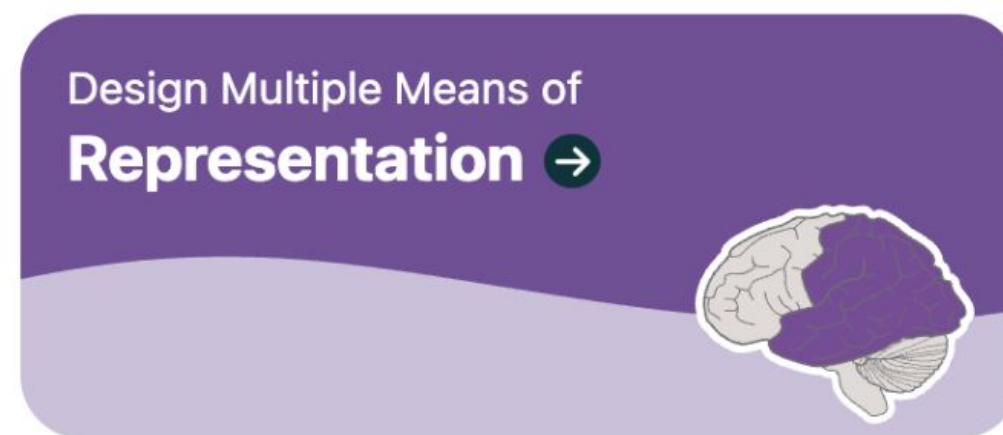
Ispirazione Le tue creazioni

Tutto Impara qualcosa Trucchi e consigli Gioca Sii creativo Rilassati

The Artefatti interface displays a grid of learning artifacts, each with a title and a brief description:

- Editor di scrittura**: A writing editor with a sample text: "me and my colleague", "my colleague and I", and instructions: "Use 'I' instead of 'me' as the subject, put the other person first, and correct the spelling of 'colleague'".
- Da PRD a Prototipo**: A tool for converting a Product Requirements Document (PRD) into a prototype.
- Informazioni sui Progetti Slack**: A tool for finding Slack project information, showing search results for "onboarding", "# ux-feedback", and "# proj-onboarding".
- Trasformatore di Note Grezze**: A tool for converting rough notes into a structured list.
- Generatore di Idee per Brainstorming**: A tool for generating ideas, represented by a cloud with a question mark.
- Flashcard**: A tool for creating flashcards, showing "你好" (hello) and "hola".
- CodeVerter**: A code converter tool for Python and JavaScript, showing a "Hello, World!" example.

Universal Design for Learning



- **Coinvolgimento:** il **perché** dell'apprendimento
suscitare interesse, sostenere lo sforzo e la perseveranza e autoregolarsi.
- **Rappresentazione:** il **che cosa** dell'apprendimento
percezione, linguaggio e simboli e comprensione. Come comunicare con le studentesse e gli studenti
- **Azione ed espressione:** il **come** dell'apprendimento
azione fisica, espressione e comunicazione e funzione esecutiva. Come studentesse e studenti restituiscono l'apprendimento.

(Cast, 2025)

UDL + AI = Ludia



- Identifica barriere e obiettivi
- Riduce il carico cognitivo
- Offre una guida specifica al contesto in corso

Salve Ludia. puoi aiutarmi a verificare quali sono le caratteristiche principali dell'UDL per le persone con autismo?

14:22 ✓

 Ludia

Ciao! Certamente, posso aiutarti a esplorare le caratteristiche principali dell'Universal Design for Learning (UDL) per le persone con autismo.

In linea con l'approccio UDL, le difficoltà di apprendimento e le frustrazioni degli insegnanti possono derivare da barriere che si creano quando c'è una dissonanza tra le esigenze degli studenti e il design degli obiettivi di apprendimento, delle esperienze di apprendimento, delle valutazioni e degli ambienti di apprendimento. È fondamentale identificare e rimuovere queste barriere per garantire che ogni studente possa progredire verso i propri obiettivi.

Ecco alcune potenziali barriere e suggerimenti per ridurle, specificamente pensati per studenti con autismo:

Opzione 1: Ottimizzare la scelta e l'autonomia

- **Guideline:** Engagement (Principle 1, Guideline 7)
- **Consideration:** 7.1 Ottimizzare la scelta e l'autonomia
- **Suggerimento:** Fornire agli studenti diverse opzioni di attività che si allineino con i loro interessi

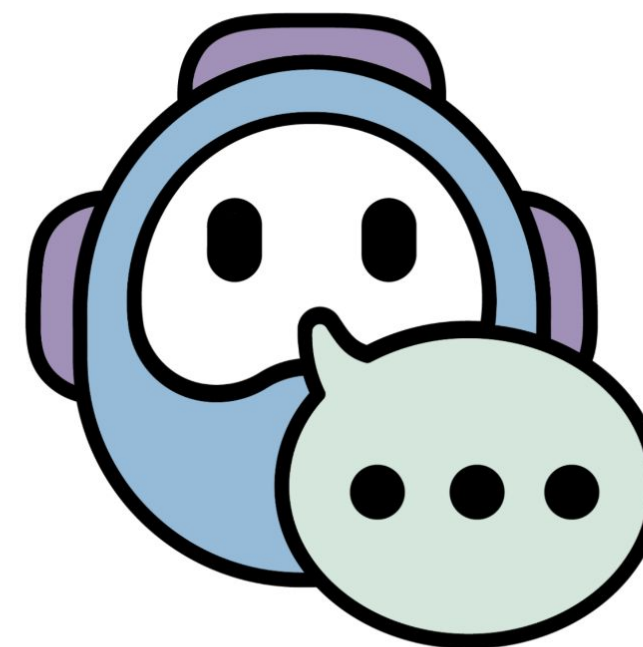
Ludia in 4 passi

TELL (RACCONTA): Racconta a LUDIA delle studentesse e degli studenti di cui ti prendi cura, dei tuoi piani di apprendimento e delle tue sfide. Più sarai dettagliato, meglio sarà.

TINKER (Smanetta, armeggia): Continua la tua chiacchierata con LUDIA. Chiedi chiarimenti, esempi, sviluppi e materiali... e, naturalmente, esplora le opzioni e le strategie che condivideranno con te.

TWEACK (Modifica): Considera come provvisori i risultati delle tue chat con LUDIA. Adattali come ritieni opportuno, man mano che procedi.

TRANSFER (TRASFERIMENTO) : Rifletti sull'impatto che l'identificazione e la riduzione delle barriere hanno sugli studenti e sull'ambiente di apprendimento. Connetti, consolida e approfondisci il tuo apprendimento attraverso routine di pensiero visibile, come "Prima pensavo, ma ora penso", "Connetti, estendi la sfida" o "321 Bridge".



Parole da portarsi a casa

Uso delle AI trasparente e inclusivo

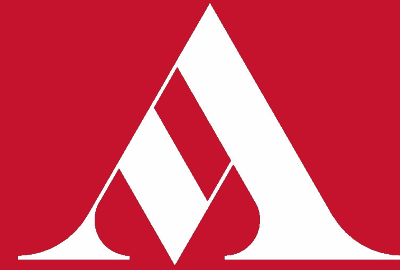
No alla delega cognitiva

Avere una **visione pedagogica**, che guida la costruzione degli ambienti di apprendimento

Valorizzare le **differenze** e personalizzare quando e se serve, **dentro un'esperienza condivisa**



GRAZIE PER L'ATTENZIONE



EDUCATION

www.mondadorieducation.it