

SmartEd - AI Integration in Schools

2024-1-LT01-KA220-SCH-000244021

Programma per la formazione degli insegnanti: Integrazione dell'IA per un'istruzione inclusiva



2025

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, i punti di vista e le opinioni espressi sono solo quelli dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o della Education Exchanges Support Foundation. Né l'Unione Europea né l'autorità che eroga i fondi possono essere ritenuti responsabili per essi

Partner Organisations



Siauliu Vinco Kudirkos progimnazija



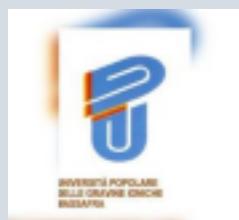
ARAXA EDU



Srednja škola Ban Josip Jelačić



Educom+



Università Popolare delle Gravine

Ioniche



ASEF



Lykeio Aradippou

INDICE

- Introduzione pag. 3
- Modulo 1: Introduzione all'intelligenza artificiale nell'istruzione pag.4
- Modulo 2: Fondamenti dell'istruzione inclusiva pag.39
- Modulo 3: Adattamento degli strumenti di intelligenza artificiale per studenti con bisogni speciali pag.67
- Modulo 4: Istruzione differenziata basata sull'intelligenza artificiale pag. 91
- Modulo 5: Uso etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nell'istruzione pag.126
- Modulo 6: Apprendimento collaborativo e intelligenza artificiale pag.154
- Modulo 7: Valutazione e riflessione sulle pratiche di integrazione dell'intelligenza artificiale pag. 189

MODULO 1

Introduzione all'intelligenza artificiale nell'istruzione

1. Panoramica del modulo

Questo modulo offre agli insegnanti un'introduzione fondamentale all'intelligenza artificiale (IA) con un focus sulla sua rilevanza e implicazioni per l'istruzione. Inizia demistificando cosa sia l'IA, fornendo definizioni e spiegazioni chiare dei concetti chiave in un modo accessibile e significativo per gli educatori. Gli insegnanti esploreranno lo sviluppo storico dell'IA, le sue attuali applicazioni in tutti i settori e la sua crescente influenza nel settore educativo.

Il modulo sottolinea la comprensione dell'IA come strumento, non come sostituto degli educatori umani, e prepara il terreno per discussioni sul suo uso etico nell'istruzione. Gli insegnanti saranno introdotti ad esempi di tecnologie di IA che potrebbero incontrare, favorendo la familiarità con termini e concetti che saranno ulteriormente sviluppati nei moduli successivi.

Grazie a questo modulo, che fornisce agli insegnanti le nozioni fondamentali dell'intelligenza artificiale, si garantisce loro un solido punto di partenza per comprendere come queste tecnologie possano interagire con i loro ruoli e responsabilità professionali.

2. Obiettivi del modulo

- a. Introduzione ai concetti di base dell'intelligenza artificiale (IA)
- b. Spiegare la rilevanza dell'intelligenza artificiale nell'istruzione
- c. Identificazione dei termini chiave e delle tecnologie relative all'intelligenza artificiale
- d. Esplorazione di esempi di tecnologie di intelligenza artificiale utilizzate in ambienti di insegnamento e apprendimento
- e. Comprendere il potenziale e i limiti dell'intelligenza artificiale nel supportare il ruolo degli insegnanti nell'istruzione

3. Risultati di apprendimento del modulo

- a. Definire i concetti di base dell'Intelligenza Artificiale (IA).
- b. Per spiegare la rilevanza dell'intelligenza artificiale nel contesto educativo.
- c. Identificare e descrivere i termini e le tecnologie chiave associati all'intelligenza artificiale.
- d. Esplorare e valutare esempi di tecnologie di intelligenza artificiale attualmente utilizzate negli ambienti di insegnamento e apprendimento.
- e. Analizzare i potenziali vantaggi e limiti dell'intelligenza artificiale nel supportare i ruoli di insegnamento e la gestione della classe .

4. Concetti chiave

Intelligenza artificiale (IA), apprendimento automatico, considerazioni etiche, tecnologia educativa

ATTIVITÀ 1: Esplorazione delle basi: cos'è l'intelligenza artificiale?

1. Descrizione:

Questa attività si concentra sull'introduzione degli insegnanti ai concetti di base dell'Intelligenza Artificiale (IA) e alla sua rilevanza per il settore dell'istruzione. Gli insegnanti esploreranno la definizione e l'evoluzione dell'IA, concentrandosi sulla sua crescente presenza nell'istruzione. Attraverso esempi pertinenti, discuteranno di come gli strumenti di IA stanno iniziando a influenzare le pratiche di insegnamento e le dinamiche in classe, come l'automazione di attività ripetitive o il supporto di funzioni amministrative.

L'attività sottolinea le implicazioni più ampie dell'IA nell'istruzione, fornendo agli insegnanti una base per comprenderne il potenziale senza addentrarsi in applicazioni avanzate. Partecipando alle discussioni ed esplorando termini chiave, gli insegnanti acquisiranno una chiara comprensione del ruolo dell'IA nel plasmare il futuro dell'insegnamento e dell'apprendimento. Questa attività getta le basi per un'ulteriore esplorazione dell'IA nei contesti educativi nei moduli successivi.

2. Materiali didattici:

- Breve videoclip che introduce l'intelligenza artificiale nell'istruzione ([Link](#))

3. Durata: 45 min.

4. Istruzioni:

Fase 1: Impostazione del contesto

- a. Inizia dando il benvenuto agli insegnanti e introducendo l'argomento dell'Intelligenza Artificiale (IA). Spiega brevemente l'importanza di comprendere l'IA nel contesto dell'istruzione.

L'intelligenza artificiale (IA) sta trasformando le industrie in tutto il mondo e l'istruzione non fa eccezione. Come insegnanti, comprendere l'IA è essenziale per gestire la sua crescente presenza negli ambienti educativi. L'IA si riferisce a sistemi e tecnologie che simulano l'intelligenza umana, consentendo alle macchine di svolgere attività come la risoluzione di problemi, l'apprendimento e il processo decisionale. Questi progressi stanno iniziando a influenzare il funzionamento delle aule, offrendo sia opportunità che sfide.

Nell'istruzione, l'IA può fungere da strumento per migliorare l'efficienza e l'efficacia dell'insegnamento. Ad esempio, sebbene sia ancora nelle sue fasi iniziali, l'IA sta già supportando attività amministrative, come la programmazione o l'organizzazione dei materiali, e fornendo piattaforme che si adattano ai ritmi di apprendimento individuali. Gli insegnanti, in quanto figure centrali nell'istruzione, devono essere attrezzati per comprendere e interagire con questi cambiamenti per fare scelte informate su come l'IA potrebbe integrarsi nelle loro classi. Questa conoscenza garantisce che l'uso

dell'IA completi le loro strategie di insegnamento piuttosto che sostituire il loro ruolo critico nel promuovere la crescita degli studenti.

Altrettanto importante è riconoscere i limiti e le sfide dell'IA. Le preoccupazioni etiche, come la riservatezza dei dati e l'accesso equo, devono essere considerate attentamente quando si introduce l'IA nell'istruzione. Gli insegnanti devono comprendere non solo i potenziali benefici, ma anche le implicazioni più ampie per garantire che le loro classi rimangano inclusive e allineate con i valori dell'istruzione.

Questa sessione si propone di gettare le basi per comprendere l'intelligenza artificiale, esplorandone i principi fondamentali, il suo funzionamento e il motivo per cui sta diventando sempre più rilevante per l'insegnamento.

- b. Presenta il [video](#) che fornisce una panoramica semplice e coinvolgente di cosa sia l'intelligenza artificiale e del suo ruolo emergente nell'istruzione.
- c. Incoraggiate gli insegnanti a porre domande immediate o a condividere le loro prime impressioni sull'intelligenza artificiale.

Fase 2: discussione di gruppo

- a. Facilitare il brainstorming
 - Dividete gli insegnanti in piccoli gruppi e fornite loro post-it e pennarelli.
 - Chiedi a ogni gruppo di fare brainstorming e scrivere esempi di dove pensano che l'IA sia già utilizzata nell'istruzione o in altri ambiti della vita. Incoraggiali a pensare oltre l'aula per includere attività amministrative, app educative o strumenti di cui hanno sentito parlare.
 - I gruppi devono attaccare i loro appunti su una lavagna a fogli mobili o su una lavagna bianca, sotto categorie quali "Applicazioni in classe", "Usi amministrativi" e "Altri contesti".
- b. Discutere le osservazioni
 - Riunite i gruppi e rivedete i post-it.
 - Facilitare una breve discussione su come queste applicazioni potrebbero avere un impatto sulle pratiche di insegnamento. Ad esempio:
 1. In che modo l'intelligenza artificiale potrebbe far risparmiare tempo nella preparazione delle lezioni?
 2. Quali preoccupazioni potrebbero sorgere nell'implementazione di questi strumenti?
 3. Quali esempi di strumenti di intelligenza artificiale hai già incontrato nella tua vita personale o professionale? In che modo hanno avuto un impatto sulla tua esperienza?
 4. Come pensi che l'intelligenza artificiale possa aiutare ad affrontare alcune delle attuali sfide che gli insegnanti si trovano ad affrontare nella gestione delle loro classi?
 5. Quali competenze ritieni debbano avere gli insegnanti per utilizzare efficacemente gli strumenti di intelligenza artificiale nell'istruzione?

Fase 3: Esplorazione degli strumenti di intelligenza artificiale e delle loro applicazioni

- a. Esplorazione pratica degli strumenti di intelligenza artificiale

- Fornire agli insegnanti un elenco curato di strumenti di intelligenza artificiale rilevanti per l'istruzione
 - Condividete brevi descrizioni o dimostrazioni di questi strumenti e spiegate la loro rilevanza per l'insegnamento.
1. [Khanmigo](#) : sviluppato da Khan Academy, Khanmigo è un tutor e assistente didattico basato sull'intelligenza artificiale. Offre agli studenti pratica personalizzata e feedback immediato, aiutando al contempo gli insegnanti nella pianificazione delle lezioni e nell'analisi dei dati.
 2. [Adobe Express](#) : una suite di strumenti creativi che include funzionalità basate sull'intelligenza artificiale come Animate All, One-Click Apply e Text to Image. Questi strumenti consentono a educatori e studenti di produrre in modo efficiente contenuti di alta qualità, promuovendo la creatività nei progetti educativi
 3. [Microsoft Copilot](#) : un assistente AI integrato in Microsoft 365, Copilot aiuta gli educatori automatizzando attività come la stesura di e-mail, la creazione di presentazioni e l'analisi dei dati. Semplifica i compiti amministrativi, consentendo agli insegnanti di concentrarsi maggiormente sull'istruzione.
 4. [Perplexity AI](#) : un motore di ricerca basato sull'intelligenza artificiale che fornisce risposte concise e accurate a domande complesse. Può essere utilizzato dagli educatori per raccogliere rapidamente informazioni e dagli studenti per aiutare nella ricerca e nell'apprendimento
- b. Attività di scoperta interattiva
- Fornire a ciascun gruppo uno strumento per esplorare
 - Motivi per la discussione:
 - a. Come potresti utilizzare questo strumento nella tua classe?
 - b. Quali vantaggi o sfide riscontri nell'utilizzo di questo strumento?
 - c. Condivisione di gruppo
 - Chiedere a ogni gruppo di condividere brevemente i propri pensieri o scoperte con l'intero gruppo. Evidenziare eventuali osservazioni uniche o particolarmente perspicaci.

Fase 4: Riflessione sulle potenziali applicazioni dell'intelligenza artificiale

- a. Creare una visione per l'intelligenza artificiale in classe
- Poni una domanda aperta: "Se potessi usare l'intelligenza artificiale nella tua classe domani, per cosa la useresti?"
- Consentire agli insegnanti di scrivere le loro risposte su post-it
- b. Facilitare una riflessione conclusiva
- Evidenzia alcune delle risposte e collegale ai temi chiave della sessione.
- a. Esempio: "Queste idee mostrano come l'intelligenza artificiale potrebbe supportare l'insegnamento risparmiando tempo, offrendo nuovi modi per coinvolgere gli studenti e aiutandoli a soddisfare le loro esigenze individuali".

5. Valutazione:

- Modulo di riflessione: esplorare le basi dell'intelligenza artificiale nell'istruzione

Nome: _____

Data: _____

1. Quale concetto importante sull'intelligenza artificiale nell'istruzione hai imparato durante la sessione di oggi?
2. In che modo ritieni che l'intelligenza artificiale possa rivelarsi utile nel tuo ruolo di insegnante?
3. Quali preoccupazioni o sfide prevedi nell'uso dell'intelligenza artificiale nell'istruzione?
4. Quale aspetto dell'intelligenza artificiale nell'istruzione ti interessa di più approfondire?
5. C'è stata qualche parte della sessione che è stata particolarmente utile o poco chiara? Condividi i tuoi pensieri.
6. Su una scala da 1 a 5, come valuteresti la tua comprensione dell'intelligenza artificiale nell'istruzione dopo questa sessione?
7. (1 = Per niente sicuro, 5 = Molto sicuro)
 1 2 3 4 5
8. C'è qualcos'altro che vorresti condividere o suggerire per le sessioni future?

ATTIVITÀ 2: Esplorare la rilevanza dell'intelligenza artificiale nell'istruzione

1. Descrizione:

Questa attività si concentra sull'aiutare gli insegnanti a collegare il concetto di Intelligenza Artificiale (IA) alle applicazioni del mondo reale nell'istruzione. Gli insegnanti si impegneranno in discussioni collaborative ed esplorazioni pratiche per identificare come l'IA viene già utilizzata nelle aule, nelle scuole e nei sistemi educativi. L'attività include l'analisi di casi di studio di strumenti di IA nell'istruzione, come sistemi di valutazione automatizzati, piattaforme di apprendimento delle lingue e assistenti didattici virtuali.

Attraverso l'esplorazione guidata, gli insegnanti valuteranno la rilevanza di questi strumenti considerando i loro potenziali benefici, limiti e applicabilità nei loro contesti di insegnamento. Questa attività incoraggia il pensiero critico e il dialogo, consentendo agli insegnanti di riflettere su come l'IA si allinea con gli obiettivi e le sfide educative. Entro la fine dell'attività, gli insegnanti avranno una comprensione più chiara di come l'IA si inserisce nel più ampio panorama dell'istruzione e delle sue implicazioni per le loro pratiche professionali.

2. Materiali didattici:

- [Opuscoli con casi di studio](#)
- Grafici a fogli mobili
- Evidenziatori e post-it

3. Durata: 40 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

1. Fornire casi di studio o esempi

- Distribuire dispense o esporre 2-3 brevi casi di studio sugli strumenti di intelligenza artificiale in ambito educativo.
- Esempi potrebbero includere:
 - Tutor virtuali basati sull'intelligenza artificiale che forniscono lezioni personalizzate.
 - Sistemi di valutazione automatica dei saggi che fanno risparmiare tempo agli insegnanti.
 - Piattaforme di apprendimento delle lingue che si adattano alle prestazioni degli studenti.

2. Formazione del gruppo

- Dividere gli insegnanti in piccoli gruppi di 3-4 partecipanti. Assegnare a ogni gruppo uno studio di caso o un esempio su cui concentrarsi per il passaggio successivo.

Fase 2: Analisi e discussione di gruppo

1. Analisi dei casi di studio

- Chiedere a ciascun gruppo di leggere il caso di studio assegnato e di discutere i seguenti punti:
 - Qual è lo scopo principale di questo strumento di intelligenza artificiale?
 - Quali sono i vantaggi per insegnanti e studenti?
 - Quali sfide o limitazioni potrebbero sorgere con il suo utilizzo?

2. Preparare informazioni chiave

- Ogni gruppo dovrà riassumere i risultati delle proprie ricerche su una lavagna a fogli mobili, elencando i potenziali vantaggi e le sfide dello strumento di intelligenza artificiale assegnato.

Fase 3: Condivisione e riflessione

1. Presentazioni di gruppo

- Invitare ogni gruppo a presentare le proprie scoperte al gruppo più ampio. Incoraggiarli a spiegare le proprie prospettive sulla rilevanza dello strumento e sul potenziale impatto sull'insegnamento.

2. Riflessione facilitata

- Guida una discussione chiedendo:

- Quale strumento di intelligenza artificiale ti è sembrato più pertinente per la tua pratica di insegnamento e perché?

- Quali sfide comuni sono state identificate negli esempi?

Fase 4: Conclusione

1. Riassumere i punti principali sollevati durante l'attività, sottolineando le diverse applicazioni dell'intelligenza artificiale nell'istruzione e l'importanza di un'integrazione ponderata.

2. Suggerire agli insegnanti di riflettere su come potrebbero esplorare o sperimentare strumenti di intelligenza artificiale nei loro ambienti didattici e di proporre idee per la sessione successiva.

5. Valutazione:

Questionario di autovalutazione: esplorare la rilevanza dell'intelligenza artificiale nell'istruzione

1. Quanto ritieni di aver compreso il concetto di base dell'Intelligenza Artificiale (IA)?

- Ottimo
- Abbastanza bene
- Non bene

2. Quale intuizione chiave hai tratto da come l'intelligenza artificiale viene utilizzata nell'istruzione?

3. Puoi indicarci un esempio di strumento di intelligenza artificiale utilizzato in ambito educativo di cui hai sentito parlare oggi?

4. Quanto ti senti sicuro nello spiegare a un collega l'importanza dell'intelligenza artificiale nell'istruzione?

- Molto sicuro di sé
- Abbastanza sicuro
- Non sono sicuro

5. Gli studi di caso/esempi forniti ti hanno aiutato a comprendere meglio l'intelligenza artificiale nell'istruzione?

- Sì, molto
- Un po
- Affatto

6. Hai trovato utile la discussione di gruppo per esplorare le applicazioni dell'intelligenza artificiale in ambito educativo?

- Sì, molto prezioso
- Abbastanza prezioso
- Non prezioso

7. Hai contribuito attivamente alla discussione o alla presentazione del tuo gruppo?

- Sì, frequentemente

- Occasionalmente
- Non tanto

8. Quale parte dell'attività hai trovato più coinvolgente o interessante?

9. Come potresti utilizzare uno strumento di intelligenza artificiale nella tua pratica didattica?

10. Quali potenziali sfide prevedi nell'uso dell'intelligenza artificiale nell'istruzione?

11. Ci sono strumenti di intelligenza artificiale che ti interessa esplorare ulteriormente? Se sì, quali?

12. Su una scala da 1 a 5, quanto è stata utile questa attività per aiutarti a comprendere l'intelligenza artificiale nell'istruzione?

- 1 - Non utile
- 2 - Leggermente utile
- 3 - Abbastanza utile
- 4 - Molto utile
- 5 - Estremamente utile

13. C'è qualcosa che suggeriresti per migliorare questa attività?

14. Hai bisogno di ulteriore supporto o risorse per comprendere meglio l'intelligenza artificiale nell'istruzione?

- SÌ
- NO

In caso affermativo, specificare: _____

ATTIVITÀ 3: Ripensare le pratiche in classe con l'intelligenza artificiale

1. Descrizione:

Questa attività coinvolge gli insegnanti nel ripensare le pratiche in classe esplorando soluzioni innovative basate sull'intelligenza artificiale per le sfide comuni nell'istruzione. Gli insegnanti lavoreranno in gruppo per identificare sfide specifiche e progettare in modo creativo strumenti o strategie di intelligenza artificiale che potrebbero affrontare questi problemi. Attraverso brainstorming collaborativo, presentazioni strutturate e riflessioni individuali, gli insegnanti svilupperanno idee praticabili e specifiche per il contesto per integrare efficacemente l'intelligenza artificiale nel loro insegnamento.

L'attività si concentra sulla promozione dell'innovazione, della praticità e del pensiero critico, fornendo agli insegnanti nuove prospettive e strumenti per la trasformazione della classe.

2. Materiali didattici:

- [Miro](#), [Stormboard](#) o [MindMeister](#) per il brainstorming

3. Durata: 40 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

1. Introduzione:

- Iniziare con una breve presentazione sul ruolo dell'intelligenza artificiale nel promuovere l'innovazione in vari campi, sottolineandone il potenziale in ambito educativo.

- Condividere esempi concreti, come:

- Assistenti virtuali basati sull'intelligenza artificiale per rispondere alle domande più comuni degli studenti.
- Sistemi adattivi per la valutazione degli studenti in tempo reale.
- Strumenti di intelligenza artificiale per automatizzare le attività amministrative in classe.

2.

- Presentare il compito centrale:

"Se potessi integrare l'intelligenza artificiale nella tua classe, quale soluzione innovativa creeresti per affrontare una sfida didattica o migliorare le pratiche in classe?"

Fase 2:

1. Formazione del gruppo e impostazione degli strumenti:

- Dividere gli insegnanti in piccoli gruppi (3-4 partecipanti) e assicurarsi che ogni gruppo abbia accesso a una piattaforma di brainstorming digitale come Miro , Stormboard o MindMeister

2. Identificazione della sfida:

- I gruppi iniziano elencando le sfide didattiche comuni specifiche dei loro contesti, come:
- Motivare gli studenti disimpegnati.
- Gestire attività di valutazione che richiedono molto tempo.
- Incoraggiare la collaborazione nelle classi numerose.

3. Soluzioni di intelligenza artificiale innovative:

- Utilizzando lo strumento di brainstorming, i gruppi progettano soluzioni basate sull'intelligenza artificiale per le loro sfide. Esempi potrebbero includere:
 - Piattaforme di apprendimento gamificate basate sull'intelligenza artificiale per aumentare il coinvolgimento.
 - Algoritmi di intelligenza artificiale per una valutazione immediata e un feedback fruibile.
 - Strumenti incentrati sulla collaborazione che abbinano gli studenti in base alle competenze, utilizzando approfondimenti basati sull'intelligenza artificiale.

4. Documentazione:

- I gruppi organizzano le proprie idee visivamente sulla piattaforma, categorizzandole in:
 - Sfida.
 - Soluzione proposta.
 - Potenziali benefici.

Fase 3:

1. Presentazione delle idee:

- Ogni gruppo presenta le sue due idee principali, spiegando:
 - La sfida che intendono affrontare.
 - La soluzione basata sull'intelligenza artificiale che propongono.
 - Il potenziale impatto sul loro insegnamento.

2. Feedback tra pari:

- Incoraggiare il pubblico a porre domande di chiarimento o a offrire suggerimenti per perfezionare il testo.
- Avviare una breve discussione dopo ogni presentazione per mettere in relazione idee simili tra i gruppi.

5. Valutazione:

- Questionario di riflessione individuale

1. Quale idea basata sull'intelligenza artificiale hai scelto di esplorare ulteriormente?
2. In che modo questa idea potrebbe rispondere alle sfide specifiche della tua classe?
3. Quali potenziali ostacoli prevedi e come potresti superarli?
4. Di quale ulteriore supporto o risorse avresti bisogno per implementare questa idea?

ATTIVITÀ 4: Decodifica della terminologia dell'IA

1. Descrizione:

Questa attività è una sessione di apprendimento didattico progettata per costruire una comprensione di base dei termini e delle tecnologie chiave dell'IA. Gli insegnanti saranno coinvolti in un'esperienza di apprendimento strutturata che comprende istruzioni dirette, dimostrazioni interattive ed esplorazione collaborativa dei concetti di IA. L'attività mira a garantire che gli insegnanti acquisiscano una chiara comprensione di termini quali apprendimento automatico, algoritmi, reti neurali e analisi dei dati e della loro rilevanza per l'istruzione.

2. Materiali didattici:

- [Pezzi del puzzle](#) : carte con termini AI, definizioni ed esempi concreti
- [Chiave di risposta](#)

3. Durata: 30 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1:

1. Dividere gli insegnanti in piccoli gruppi (3-4 partecipanti per gruppo).
2. Distribuisci i pezzi del puzzle a ciascun gruppo, assicurandoti che siano mescolati.
3. Spiega il compito:

- Per completare ogni serie di puzzle, i gruppi devono abbinare il termine dell'IA, la sua definizione e un esempio reale.

Fase 2:

1. I gruppi lavorano insieme per risolvere il puzzle abbinando i termini alle relative definizioni ed esempi.

- Esempio:

- Termine: Elaborazione del linguaggio naturale

- Definizione: tecnologia di intelligenza artificiale che consente alle macchine di comprendere e rispondere al linguaggio umano.

- Esempio: assistenti virtuali come Siri o Alexa .

2. Incoraggiare i gruppi a discutere e giustificare i loro abbinamenti mentre lavorano.

3. Se un gruppo completa il puzzle in anticipo, può rivedere le proprie corrispondenze o aiutare un altro gruppo.

Fase 3:

1. Ogni gruppo presenta alla classe un puzzle completato (termine, definizione ed esempio).

2. Discutere:

- Perché hanno scelto queste partite?

- In che modo questo termine potrebbe essere rilevante per il loro insegnamento?

Fase 4: Debriefing

1. Rivedi le corrispondenze corrette utilizzando la chiave delle risposte, chiarendo eventuali idee sbagliate.

2. Riassumere come la comprensione di questi termini costituisca la base per esplorare l'intelligenza artificiale nell'istruzione.

5. Valutazione:

- Riflessione e Debriefing Revisione

1. Quale nuovo termine relativo all'intelligenza artificiale hai imparato?
2. Come pensi che venga utilizzato questo termine nell'insegnamento?
3. Qual è stata la parte più impegnativa dell'attività?

ATTIVITÀ 5: Alla scoperta degli strumenti di intelligenza artificiale per un insegnamento efficace

1. Descrizione:

Questa attività offre agli insegnanti opportunità pratiche per esplorare le tecnologie AI del mondo reale attualmente utilizzate nell'istruzione. Attraverso un formato strutturato e interattivo, gli insegnanti interagiranno direttamente con strumenti progettati per migliorare l'efficienza dell'insegnamento, personalizzare le esperienze di apprendimento e semplificare la gestione della classe.

Gli insegnanti ruoteranno tra le postazioni dimostrative, ciascuna dotata di uno strumento di intelligenza artificiale diverso, come piattaforme di apprendimento adattivo, assistenti virtuali, sistemi di valutazione e chatbot interattivi. Interagiranno attivamente con questi strumenti, documenteranno le loro osservazioni e rifletteranno su come queste tecnologie potrebbero essere integrate nelle loro pratiche di insegnamento.

L'attività enfatizza l'apprendimento esperienziale, il dialogo professionale e la riflessione critica. Impegnandosi in prima persona con gli strumenti di intelligenza artificiale, gli insegnanti acquisiranno una comprensione più approfondita di come queste innovazioni possano affrontare specifiche sfide in classe e migliorare i risultati educativi. La sessione culmina in una discussione di gruppo in cui gli insegnanti condividono approfondimenti, promuovendo l'apprendimento collaborativo e spunti pratici.

2. Materiali didattici:

- Strumenti di intelligenza artificiale
 - [ChatGPT](#)
 - [Puzzle Ed](#)
 - [Gradoscopio](#)

3. Durata: 45 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

1. Dividere gli insegnanti in piccoli gruppi (3-4 partecipanti per gruppo).
2. Assegnare uno strumento di intelligenza artificiale a ciascun gruppo e fornire istruzioni per le attività.

3. Spiega l'obiettivo:

- "Ogni gruppo utilizzerà lo strumento AI assegnato per completare lo stesso compito. Alla fine, confronteremo gli output e discuteremo i punti di forza, i limiti e le potenziali applicazioni in classe degli strumenti.

Fase 2:

1. Utilizzo degli strumenti:

- Ogni gruppo usa lo strumento AI assegnatogli per completare il compito assegnato. Ad esempio:
 - Gruppo A: utilizza ChatGPT per generare domande del quiz.
 - Gruppo B: utilizza EdPuzzle per creare un videoquiz interattivo.
 - Gruppo C: utilizza Gradescope per impostare una valutazione con valutazione automatica.

2. Documentazione delle osservazioni:

- I gruppi utilizzano il foglio di lavoro di confronto per documentare:
 - Il processo di utilizzo dello strumento.
 - Tempo impiegato per completare l'attività.
 - La qualità dell'output.
 - Punti di forza e di debolezza osservati.

Foglio di lavoro di confronto

Sezione 1: Informazioni di base

Nome del gruppo: _____

Strumento AI assegnato: _____

Sezione 2: Esplorazione degli strumenti

1. Descrivi brevemente lo strumento e le sue caratteristiche principali:
2. Quali passaggi hai seguito per completare l'attività utilizzando questo strumento?
3. Quanto tempo è stato necessario per completare l'attività?

Meno di 5 minuti

5-10 minuti

10-15 minuti

Più di 15 minuti

Sezione 3: Analisi dell'output

1. Descrivere la qualità dell'output generato dallo strumento (ad esempio, pertinenza, chiarezza, personalizzazione):

2. Elenca i punti di forza dell'output generato da questo strumento:

3. Elenca le limitazioni o le sfide riscontrate durante l'utilizzo dello strumento:

Sezione 4: Esperienza utente

1. Lo strumento era intuitivo da usare?

Molto facile

Abbastanza facile

Stimolante

Molto difficile

2. Quali funzionalità dello strumento ti sono state più utili?

3. Quali miglioramenti potrebbero rendere questo strumento più efficace per il tuo insegnamento?

Fase 3:

1. Ogni gruppo presenta:

- Il compito completato (ad esempio il quiz o la lezione).
- Una breve spiegazione di come hanno utilizzato il loro strumento.
- Osservazioni chiave sulla funzionalità, la facilità d'uso e la pertinenza dello strumento.

Fase 4:

1. Discussione facilitata:

- Guidare una discussione di gruppo con spunti come:
- "Quale strumento ha prodotto il risultato più intuitivo per l'insegnante?"

- "Quale strumento è stato più facile da usare?"
- "Quali sono le potenziali sfide nell'uso di questi strumenti nella tua classe?"

2. Riassumiamo i punti chiave:

- Evidenziare come strumenti diversi rispondano a esigenze diverse e come gli insegnanti possano selezionare lo strumento giusto in base alle specifiche esigenze della loro classe.

5. Valutazione:

- Recensione di riflessione
1. Quale strumento hai preferito e perché?
 2. Quali sfide hai dovuto affrontare con il tuo strumento?
 3. Qual è una delle conclusioni più importanti tratte da questa attività?

ATTIVITÀ 6: Caccia al tesoro con gli strumenti AI

1. Descrizione:

Questa divertente attività competitiva trasforma l'esplorazione delle tecnologie AI nell'istruzione in un'emozionante caccia al tesoro. Gli insegnanti lavoreranno in team per risolvere indizi, scoprire le caratteristiche chiave di vari strumenti AI e completare una serie di attività utilizzando questi strumenti. Ogni indizio porta a un nuovo strumento o sfida, promuovendo la collaborazione, la scoperta e le risate lungo il percorso.

gamificato dell'attività mantiene coinvolti gli insegnanti, garantendo al contempo loro di acquisire esperienza pratica con le tecnologie di intelligenza artificiale in un contesto dinamico e divertente.

2. Materiali didattici:

- [Carte indizio](#)
- Strumenti di intelligenza artificiale: strumenti preselezionati per la caccia al tesoro, come ChatGPT , Khan Academy, EdPuzzle , Grammarly o Google Translate.

3. Durata: 45 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

1. Dividere gli insegnanti in squadre da 3-4 partecipanti.

2. Spiega le regole della caccia al tesoro:

- Le squadre seguiranno una serie di indizi che li condurranno a diversi strumenti di intelligenza artificiale.

- In ogni stazione dovranno completare un compito specifico utilizzando lo strumento.

- I team guadagnano punti per ogni compito completato, con punti bonus per velocità e creatività.

Fase 2:

1. Distribuzione degli indizi:

- Fornire il primo indizio a ogni squadra, conducendola al suo primo strumento di intelligenza artificiale.
- Esempio: "Scrivo come un professionista e ti aiuto a crescere; trovami e perfeziona le tue parole". (Risposta: Grammarly)

2. Esplorazione degli strumenti e completamento delle attività:

- In ogni stazione, i team utilizzano lo strumento di intelligenza artificiale assegnato per completare rapidamente un compito.
- Esempi di attività:
 - ChatGPT : genera tre curiosità sui cambiamenti climatici.
 - Duolingo : completa una breve lezione di lingua.
 - Grammarly : correggi la grammatica in un paragrafo fornito.
 - EdPuzzle : crea una domanda interattiva per un video.
 - Khan Academy: risolvi un esercizio di matematica utilizzando le funzionalità di intelligenza artificiale della piattaforma.

3. Punteggio:

- I team inviano i compiti completati al facilitatore, che assegna punti in base all'accuratezza e alla creatività del compito.

4. Indizio per la prossima stazione:

- Una volta completato un compito, le squadre ricevono l'indizio successivo e procedono con lo strumento successivo.

Fase 3: Riflessione e conclusione

1. Celebrare il successo:

- Annunciare la squadra vincitrice e distribuire i premi (se previsti).

2. Discussione di gruppo:

- Facilitare una breve riflessione sull'attività:
- "Quale strumento hai trovato più interessante o utile?"
- "Quali sfide hai incontrato con ciascuno di questi strumenti?"
- "Come pensi che questi strumenti si adattino alle tue pratiche di insegnamento?"

3. Punti chiave:

- Riassumere i punti di forza unici di ogni strumento e incoraggiare ulteriori approfondimenti.

5. Valutazione:

- Impegno e partecipazione
1. Quanto attivamente hai partecipato all'esplorazione degli strumenti di intelligenza artificiale da parte del tuo team?

Molto attivamente

Abbastanza attivamente

Non molto attivamente

2. Hai trovato il format della caccia al tesoro coinvolgente e divertente?

Sì, è stato molto coinvolgente

Abbastanza coinvolgente

Non coinvolgente

3. Gli indizi erano chiari e facili da seguire?

Molto chiaro

Abbastanza chiaro

Non è chiaro

4. Quale strumento di intelligenza artificiale ha utilizzato il vostro team e cosa avete imparato a riguardo?

5. Quali caratteristiche dello strumento di intelligenza artificiale assegnato ti sono state più utili?

6. In che modo il tuo strumento ti ha aiutato a completare il compito assegnato?

7. Come valuteresti la tua comprensione dello strumento dopo averlo utilizzato?

Ottima comprensione

Comprensione moderata

Comprensione limitata

8. Sulla base delle presentazioni di gruppo, quale strumento di intelligenza artificiale ritieni sia stato più efficace per il compito assegnato? Perché?

9. Quali sono state le principali somiglianze e differenze tra gli strumenti esaminati?

10. Quale strumento ritieni abbia il potenziale maggiore per essere utilizzato nella tua pratica didattica? Perché?

11. Qual è stata la sfida più grande che il vostro team ha dovuto affrontare durante l'attività?

12. Qual è una delle conclusioni più importanti tratte da questa attività sull'uso degli strumenti di intelligenza artificiale nell'istruzione?

13. Come si potrebbe migliorare questa attività nelle sessioni future?

14. Dopo questa attività ti senti più sicuro nell'esplorare e utilizzare gli strumenti di intelligenza artificiale nella tua pratica didattica?

Sì, molto più sicuro

Un po' più sicuro

Non più sicuro

ATTIVITÀ 7: L'intelligenza artificiale nell'istruzione: vantaggi e limiti

1. Descrizione:

Questa attività aiuta gli insegnanti a esaminare criticamente i potenziali vantaggi e limiti dell'IA nel supportare i loro ruoli nell'istruzione. Attraverso un'analisi strutturata di casi di studio, gli insegnanti identifieranno come gli strumenti di IA possono migliorare le pratiche di insegnamento, semplificare la gestione della classe e supportare il coinvolgimento degli studenti, riconoscendo al contempo le sfide e i limiti di queste tecnologie.

L'attività incoraggia il pensiero analitico, la discussione collaborativa e la riflessione pratica, fornendo agli insegnanti una comprensione equilibrata delle capacità e dei limiti dell'intelligenza artificiale nell'istruzione.

2. Materiali didattici:

1. Pacchetto materiale

- Casi di studio
- Foglio di lavoro
- Guida alla discussione

3. Durata: 45 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

1.

- Iniziamo analizzando come gli strumenti di intelligenza artificiale siano sempre più utilizzati in ambito educativo per supportare gli insegnanti. Tuttavia, come tutti gli strumenti, presentano sia punti di forza che limiti.

- Esempio: l'intelligenza artificiale può aiutarci a risparmiare tempo e a personalizzare l'apprendimento, ma non è esente da sfide, come la riservatezza e l'affidabilità dei dati".

2.

- Gli insegnanti lavoreranno in piccoli gruppi per analizzare casi di studio, documentare vantaggi e limiti e proporre raccomandazioni pratiche per un utilizzo efficace dell'intelligenza artificiale.

Fase 2:

1. Lavoro di gruppo:

- Dividere gli insegnanti in gruppi (ciascuno da 3 a 4 partecipanti) e assegnare un caso di studio a ogni gruppo.

- Fornire a ciascun gruppo il caso di studio, il foglio di lavoro e la guida alla discussione.

2. Analizzare il caso di studio:

- I gruppi discutono e documentano:
 - I potenziali vantaggi dello strumento di intelligenza artificiale descritto nel caso di studio.
 - I limiti o le sfide associati allo strumento.
 - Raccomandazioni su come gli insegnanti possono massimizzare i benefici affrontando al contempo i limiti.

3.

- Circolare tra i gruppi per rispondere alle domande, chiarire i concetti e garantire i progressi.

Fase 3: Presentazioni di gruppo

1. Risultati attuali:

- Ogni gruppo presenta il proprio caso di studio, evidenziando:
 - Principali vantaggi dello strumento di intelligenza artificiale.
 - Limitazioni o sfide importanti.
 - Consigli pratici per un uso efficace.

2. Feedback tra pari:

- Dopo ogni presentazione, incoraggiare gli altri gruppi a porre domande o a condividere ulteriori spunti.

5. Valutazione:

1. Valutazione della rubrica di gruppo

L'analisi e la presentazione di ciascun gruppo vengono valutate in base ai seguenti criteri:

Criteri	Eccellente (3 punti)	Buono (2 punti)	Necessita di miglioramenti (1 punto)
Identificazione dei benefici	Identifica chiaramente i molteplici e specifici vantaggi dello strumento di intelligenza artificiale e li spiega in dettaglio.	Individua i vantaggi ma non fornisce spiegazioni dettagliate.	Identifica vantaggi vaghi o generali.
Identificazione delle limitazioni	Evidenzia accuratamente le limitazioni specifiche e fornisce esempi tratti dal caso di studio.	Individua alcune limitazioni ma manca di chiarezza o di esempi.	Non riesce a identificare chiaramente i limiti principali.
Raccomandazioni	Fornisce soluzioni creative, fattibili e pratiche per affrontare i limiti degli strumenti.	Offre alcuni consigli, ma mancano di praticità e creatività.	Offre raccomandazioni limitate o poco pratiche.
Qualità della presentazione	Presentazione ben organizzata, chiara e coinvolgente con forte collaborazione tra i membri del gruppo.	La presentazione è abbastanza organizzata e chiara, ma il coinvolgimento discontinua.	La presentazione manca di organizzazione e chiarezza.
Coinvolgimento nella discussione	Partecipa attivamente alle discussioni, offrendo spunti di riflessione e feedback ad altri gruppi.	Partecipa alle discussioni ma con un contributo o una profondità minimi.	Partecipazione limitata o nulla alle discussioni.

ATTIVITÀ 8: Esplorazione dell'intelligenza artificiale di MagicSchool per un insegnamento efficace

1. Descrizione:

Questa attività introduce gli insegnanti a MagicSchool AI, una piattaforma basata sull'intelligenza artificiale progettata per assistere in vari compiti in classe, come la pianificazione delle lezioni, la creazione di risorse e le strategie di coinvolgimento degli studenti. Gli insegnanti esploreranno la piattaforma in modo pratico completando una sfida guidata per creare una risorsa didattica, valutare l'output e discutere la sua applicazione pratica.

Attraverso questa attività, gli insegnanti impareranno a utilizzare le funzionalità di MagicSchool AI, a comprenderne il potenziale per migliorare le loro pratiche di insegnamento e a identificarne i limiti nel supportare i loro ruoli.

2. Materiali didattici:

- [Accesso AI MagicSchool](#)
- Dispensa della sfida guidata

3. Durata: 50 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

1. Definire il contesto:

- Presentare brevemente MagicSchool AI, evidenziandone le caratteristiche principali e il modo in cui può supportare gli insegnanti nei loro ruoli.
- Esempio: " MagicSchool AI può aiutarti a creare piani di lezione, quiz e persino attività personalizzate per le diverse esigenze degli studenti. Oggi esploreremo come funziona e discuteremo di come potrebbe adattarsi al tuo insegnamento".

i materiali didattici delle sfide guidate :

- Spiega che l'attività prevede il completamento di una sfida utilizzando l'intelligenza artificiale di MagicSchool e la riflessione sull'esperienza.

Fase 2:

1. Istruzioni per l'attività:

- Ogni insegnante seleziona un argomento o un livello scolastico da insegnare.
- Utilizzando MagicSchool AI, devono:

- Creare un piano di lezione: generare un piano dettagliato per un argomento specifico.
- Progetta un quiz o un'attività: crea un quiz di 5 domande o un'attività coinvolgente da svolgere in classe.
- Richiedi strategie per la classe: chiedi all'IA suggerimenti su come coinvolgere gli studenti nell'argomento selezionato.

2. Osservazioni sui documenti:

- Gli insegnanti completano il foglio di lavoro di riflessione mentre lavorano, annotando:
- Quanto è facile usare la piattaforma.
- La qualità e la pertinenza dell'output.
- Eventuali limitazioni o aree di miglioramento.

3. Supporto del facilitatore:

- Circolare tra gli insegnanti per rispondere alle domande e fornire indicazioni sull'utilizzo della piattaforma.

Fase 3: Discussione di gruppo (10 minuti)

1. Condivisione di approfondimenti:

- Gli insegnanti condividono i loro risultati con il gruppo (ad esempio, piani di lezione o quiz) e discutono:
 - Cosa ha funzionato bene con MagicSchool AI.
 - Quali sfide hanno dovuto affrontare.
 - Come potrebbero utilizzare lo strumento nella loro didattica.

2. Suggerimenti per il facilitatore:

- "In che modo MagicSchool AI ti ha fatto risparmiare tempo e fatica?"
- "Quali modifiche apporteresti agli output generati dall'intelligenza artificiale?"
- "Ritieni che questo strumento venga integrato nelle tue pratiche didattiche quotidiane?"

Fase 4:

1. Riflessione individuale:

- Gli insegnanti completano una sezione finale del foglio di lavoro di riflessione, rispondendo a:

- Quale caratteristica di MagicSchool AI hanno trovato più utile?
- Quale limitazione hanno riscontrato?
- Quanto è probabile che utilizzino questo strumento nella loro didattica e perché?

2. Riepilogo del facilitatore:

- Riassumiamo i punti chiave, sottolineando che gli strumenti di intelligenza artificiale come MagicSchool AI sono pensati per supportare gli insegnanti, non per sostituirli.
- Incoraggiare gli insegnanti a continuare a sperimentare la piattaforma e a condividere le loro intuizioni nelle sessioni future.

Dispensa della sfida guidata

Attività 1: creare un piano di lezione

- Argomento: _____
- Livello scolastico: _____
- Output IA MagicSchool : _____

Attività 2: Progetta un quiz o un'attività

- Argomento: _____
- Numero di domande: _____
- Output IA MagicSchool : _____

Attività 3: Richiedi strategie per la classe

- Argomento: _____
- Output IA MagicSchool : _____

5. Valutazione:

Scheda di riflessione: esplorazione dell'intelligenza artificiale di MagicSchool

Nome: _____

Grado/Materia insegnata: _____

Sezione 1: Esperienza pratica

1. Quanto è stato semplice navigare e utilizzare MagicSchool AI?

Molto facile

Abbastanza facile

Difficile

Spiega brevemente la tua valutazione:

Qualità di output:

2. Come valuteresti la qualità e la pertinenza dei risultati generati (ad esempio, piani di lezione, quiz)?

Eccellente

Bene

Media

Povero

3. Quale funzionalità di MagicSchool AI hai trovato più utile durante l'attività?

4. Quali limitazioni hai notato durante l'utilizzo di MagicSchool AI?

5. In che modo ritieni che MagicSchool AI possa supportare le tue attività di insegnamento?

6. Se utilizzassi regolarmente MagicSchool AI, quali modifiche apporterei ai suoi output per adattarli alle tue esigenze?

7. , quanto sei sicuro di utilizzare strumenti di intelligenza artificiale come MagicSchool AI nella tua pratica di insegnamento?

Molto fiducioso

Abbastanza sicuro

Non sicuro

8. Qual è la cosa più importante che hai imparato su MagicSchool AI durante questa attività?

9. Quanto è probabile che utilizzerai MagicSchool AI nella tua pratica didattica?

Molto probabile

Abbastanza probabile

Improbabile

10. Quali miglioramenti o nuove funzionalità vorresti vedere in MagicSchool AI?

Feedback sulle attività:

11. Quanto è stata coinvolgente e utile questa attività per aiutarti a comprendere gli strumenti dell'intelligenza artificiale?

Molto coinvolgente e utile

Abbastanza coinvolgente e utile

Non coinvolgente o utile

ATTIVITÀ 9: Risoluzione dei problemi potenziata dall'intelligenza artificiale nell'istruzione

1. Descrizione:

Questa attività si concentra sull'esplorazione di come l'IA può essere utilizzata per migliorare le strategie di risoluzione dei problemi nell'istruzione. Gli insegnanti utilizzeranno strumenti di IA per affrontare sfide reali in classe, come migliorare il coinvolgimento degli studenti, gestire attività che richiedono molto tempo o semplificare la pianificazione del curriculum. Lavorando in team, gli insegnanti impareranno a identificare le sfide, sperimentare strumenti di IA e sviluppare soluzioni pratiche su misura per i loro contesti.

Questa attività pone l'accento sul pensiero critico, l'innovazione e l'esplorazione pratica dell'intelligenza artificiale come strumento per affrontare specifiche sfide educative.

2. Materiali didattici:

- Strumenti di intelligenza artificiale per l'esplorazione:
 - [Khanmigo della Khan Academy](#): tutor e assistente AI per il coinvolgimento degli studenti e l'apprendimento personalizzato.
 - [Perplexity AI](#): un assistente di ricerca per la raccolta di informazioni e dati.
 - [Microsoft Copilot](#): per la stesura di piani di lezione, e-mail o altre risorse didattiche.
 - [Canva AI](#): per creare supporti visivi e materiali didattici.
- Modello di risoluzione dei problemi

3. Durata: 50 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

1. Definire il contesto:

- Discutere di come l'intelligenza artificiale possa supportare la risoluzione dei problemi in ambito educativo.

Fase 2:

1. Formazione del gruppo e selezione della sfida:

- Dividere gli insegnanti in piccoli gruppi
- Ogni gruppo individua una sfida derivante dalla propria esperienza di insegnamento oppure seleziona tra scenari precedentemente preparati (ad esempio, coinvolgere gli studenti in materie STEM, gestire flussi di lavoro di valutazione).

2. Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale:

- I gruppi esplorano gli strumenti dell'intelligenza artificiale per sviluppare soluzioni alla sfida selezionata.

- Esempi di attività:

- Utilizzare Khanmigo per progettare strategie di apprendimento personalizzate per uno studente disimpegnato.

- Utilizzare Microsoft Copilot per elaborare un piano didattico semplificato.

- Utilizza Canva AI per creare risorse visive per una lezione.

3. Documentazione delle soluzioni:

- I gruppi utilizzano il modello di risoluzione dei problemi per documentare:

Modello di risoluzione dei problemi

Titolo: Modello di risoluzione dei problemi potenziato dall'intelligenza artificiale

Sezione 1: Identificazione della sfida

Descrivi la sfida:

1. Quale sfida specifica deve affrontare il tuo gruppo in classe?
2. Perché questa sfida è importante?
3. Perché è necessario risolvere questo problema e che impatto ha sull'insegnamento o sull'apprendimento?

Sezione 2: Esplorazione degli strumenti di intelligenza artificiale

Strumento AI selezionato:

4. Quale strumento di intelligenza artificiale ha scelto il vostro gruppo per affrontare la sfida?

Funzionalità dello strumento AI utilizzate:

5. Quali caratteristiche specifiche dello strumento di intelligenza artificiale hai utilizzato?

Procedura di utilizzo dello strumento AI:

6. Descrivi brevemente come hai utilizzato lo strumento per sviluppare una soluzione.

Sezione 3: Progettazione della soluzione

Soluzione proposta:

7. Quale soluzione ha sviluppato il vostro gruppo utilizzando lo strumento dell'intelligenza artificiale?

Risultati attesi:

8. Quali risultati ti aspetti se questa soluzione venisse implementata in classe?

Sezione 4: Valutazione della soluzione

Punti di forza:

9. Quali sono i punti di forza o i vantaggi della soluzione proposta?

Limitazioni:

10. Quali limitazioni o sfide hai incontrato durante l'utilizzo dello strumento di intelligenza artificiale o lo sviluppo della soluzione?

Modifiche necessarie:

11. Quali modifiche migliorerebbero la soluzione o l'uso dello strumento di intelligenza artificiale?

Sezione 5: Riflessioni finali

Approfondimenti di gruppo:

12. Cosa ha imparato il vostro gruppo sull'uso dell'intelligenza artificiale per la risoluzione dei problemi?

Applicazioni future:

13. In che modo questa esperienza potrebbe influenzare il modo in cui utilizzi l'intelligenza artificiale nella tua didattica?

Fase 3: Presentazioni di gruppo

1. Soluzioni attuali:

- Ogni gruppo presenta la propria sfida, lo strumento di intelligenza artificiale utilizzato e la soluzione proposta.

2. Feedback tra pari:

- Incoraggiare altri gruppi a porre domande o suggerire ulteriori idee.

Fase 4:

1. Riflessione guidata dal facilitatore:

- Poni domande per guidare una discussione di gruppo:

- "Quali sfide sono state più facili da affrontare con l'intelligenza artificiale?"
- "Quali limitazioni hai riscontrato durante l'utilizzo degli strumenti?"
- "Come potresti adattare queste soluzioni alle tue aule?"

2. Riassumi i punti chiave:

- Sottolineare come l'intelligenza artificiale possa rappresentare uno strumento di supporto pratico per affrontare le diverse sfide in classe.

5. Valutazione:

- **Rubrica di valutazione per la risoluzione dei problemi**

Criteri	Eccellente (3 punti)	Buono (2 punti)	Necessita di miglioramenti (1 punto)
Identificazione della sfida	Definisce chiaramente una sfida didattica rilevante e specifica.	Definisce una sfida generale o meno rilevante.	La sfida è vaga o poco chiara.
Applicazione dello strumento AI	Utilizza efficacemente lo strumento dell'intelligenza artificiale per affrontare la sfida.	Utilizza lo strumento dell'intelligenza artificiale, ma con efficacia limitata.	Utilizzo minimo o poco chiaro dello strumento di intelligenza artificiale.
Soluzione proposta	Soluzione pratica, innovativa e ben documentata.	Soluzione pratica ma priva di innovazione e dettagli.	La soluzione è poco pratica o scarsamente documentata.
Qualità della presentazione	Presentazione chiara, coinvolgente e ben organizzata.	La presentazione è abbastanza chiara ma manca coinvolgimento.	La presentazione non è chiara o è mal organizzata.

- Domande di riflessione

1. Quale è stata la sfida più interessante affrontata dal vostro gruppo e perché?
2. In che modo lo strumento di intelligenza artificiale ha aiutato nello sviluppo di una soluzione?
3. Quali limiti dello strumento di intelligenza artificiale ha riscontrato il vostro gruppo?
4. In che modo potresti utilizzare l'intelligenza artificiale per risolvere i problemi in classe?
5. Quale ulteriore formazione o supporto ti aiuterebbe ad acquisire sicurezza nell'uso dell'intelligenza artificiale per la risoluzione dei problemi?

ATTIVITÀ 10: Padroneggiare i prompt dell'intelligenza artificiale per risposte efficaci

1. Descrizione:

Questa attività insegna agli insegnanti come creare prompt efficaci per massimizzare l'utilità degli strumenti di intelligenza artificiale nell'istruzione. Gli insegnanti esploreranno strategie per formulare domande chiare, specifiche e orientate agli obiettivi per ottenere le migliori risposte dalle piattaforme di intelligenza artificiale. Attraverso esercitazioni pratiche ed esercizi collaborativi, perfezioneranno le loro tecniche di prompt e impareranno ad adattare le risposte per soddisfare le esigenze della loro classe.

L'attività pone l'accento sulle competenze pratiche nell'ingegneria di tempestività, rendendo gli insegnanti utilizzatori efficienti e sicuri degli strumenti di intelligenza artificiale.

2. Materiali didattici:

- Esempi di prompt
- ChatGP
- Scheda di esercizi di prompt

3. Durata: 45 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

1. Discutere le basi del prompt:

- Spiegare cosa sono i prompt e perché sono importanti quando si interagisce con gli strumenti di intelligenza artificiale.

**Esempi
prompt**

di

How to Get the Best Responses from ChatGPT

TEMPERATURE SETTINGS

PARAMETER	DESCRIPTION	EFFECT	EXAMPLE
High (0.8-1.0)	Responses are very creative and diverse	May give unexpected or random answers	A princess story may feature aliens or time travel
Medium (0.5-0.7)	Balanced between creativity and focus	Adds creativity with some unexpected details	A princess story might include a talking animal
Low (0.1-0.4)	Responses are more focused and predictable	Sticks to common responses with low creativity	A princess story sticks to fairytale themes

TONE SETTINGS

TONE	DESCRIPTION	EXAMPLE	ULTIMATE PROMPT GUIDE
Friendly	Conversational, warm	As a friendly AI, tell me a story about a dog.	Tone: Define the tone (e.g., formal, casual). Format: Specify format (e.g., bullet points, conversation).
Formal	Professional, no slang	As a formal AI, write a report	Act As: Define the role (e.g., expert, critic). Objective: Define the goal (e.g., inform, entertain).
Casual	Informal, everyday language	As a casual AI, teach me a quick recipe.	Context: Provide background info or constraints.
Professional	Business-focused	As a professional AI, explain blockchain.	Scope: Set limits on topic coverage.
Humorous	Entertaining, funny	As a humorous AI, tell me a joke.	Keywords: List important terms.
Sincere	Honest, heartfelt	As a sincere AI, share thoughts on art.	Examples: Give response examples.
Excited	Energetic, lively	As an excited AI, describe a roller coaster.	Deadline: Mention any timing for responses.
Encouraging	Positive, supportive	As an encouraging AI, motivate me to work out.	Audience: Define the target reader.

2. Fornire esempi:

- Mostra esempi di prompt efficaci e inefficaci:
- Inefficace: "Crea una lezione".
- Efficace: "Creare un piano di lezione di 30 minuti per le scienze della prima media sulla fotosintesi, inclusi obiettivi, attività e metodi di valutazione".

3. Suggerimenti per prompt efficaci:

- Sii specifico su ciò che desideri.
- Fornire contesto o informazioni aggiuntive.
- Specificare il formato dell'output (ad esempio, elenco, paragrafo o guida dettagliata).

Fase 2:

1. Attività di pratica rapida:

- Dividere gli insegnanti in piccoli gruppi.
- Ogni gruppo riceve il **Prompt Practice Worksheet**, che include vari scenari di classe, come:
 - Progettare un piano di lezione.
 - Creazione di domande del quiz.
 - Suggerire strategie di gestione della classe.

2. Suggerimenti per la creazione:

- I gruppi elaborano spunti per lo scenario assegnato e li testano sullo strumento di intelligenza artificiale.
- Adattare i prompt in base alle risposte dell'IA per migliorarne chiarezza e specificità.

3. Documentazione dei risultati:

- I gruppi documentano la richiesta iniziale, la risposta dell'IA e qualsiasi modifica apportata per migliorare il risultato.

Fase 3: Condivisione di gruppo e feedback

1. Risultati attuali:

- Ogni gruppo condivide uno scenario, le proprie richieste iniziali e modificate e le risposte dell'IA.

2. Feedback del facilitatore:

- Fornire un feedback costruttivo sui suggerimenti, evidenziando cosa ha funzionato bene e cosa potrebbe essere migliorato.

Fase 4:

1. Discussione facilitata:

- Poniti domande riflessive:

- "Qual è stata la parte più impegnativa nel creare i prompt?"
- "In che modo l'affinamento dei prompt ha migliorato le risposte dell'IA?"
- "Quali suggerimenti condivideresti con i colleghi su come utilizzare i prompt in modo efficace?"

2. Riassumiamo i punti chiave:

- Rafforzare l'importanza della specificità, del contesto e del perfezionamento iterativo nella creazione dei prompt.

5. Valutazione:

● Domande di riflessione

1. Cosa hai imparato sull'importanza della specificità negli stimoli?
2. In che modo un prompt efficace può migliorare l'uso degli strumenti di intelligenza artificiale nell'insegnamento?
3. Quali sfide hai dovuto affrontare durante l'attività e come le hai superate?
4. Quale consiglio daresti a un collega sull'utilizzo dei prompt dell'intelligenza artificiale?

MODULO 2

Fondamenti dell'educazione inclusiva

1. Panoramica del modulo

I fondamenti dell'istruzione inclusiva saranno presentati agli insegnanti nel Modulo 2, concentrandosi su come l'IA possa integrare e migliorare gli approcci esistenti. Questo modulo è destinato ad assistere gli insegnanti nella creazione di ambienti di apprendimento in cui tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background, dalle loro competenze o stili di apprendimento, si sentano apprezzati e incoraggiati. Gli insegnanti impareranno come utilizzare questi strumenti per creare ambienti di apprendimento inclusivi, dinamici e reattivi agli studenti, mentre il ruolo dell'IA nell'istruzione continua a crescere.

Questo modulo si concentra principalmente sulla creazione di un ambiente di insegnamento collaborativo, equo e rispettoso. Gli insegnanti tratteranno i fondamenti dell'istruzione inclusiva, tra cui l'identificazione e il soddisfacimento dei vari requisiti di apprendimento degli studenti e la progettazione di lezioni che giochino sui loro punti di forza unici. Oltre alle idee teoriche, questo modulo fornisce agli educatori utili strategie per promuovere l'inclusione. Queste strategie vengono rafforzate se abbinate a approfondimenti e risorse guidati dall'intelligenza artificiale.

Gli insegnanti saranno in grado di personalizzare le lezioni, adattarsi ai diversi livelli di abilità degli studenti e fornire assistenza mirata quando necessario integrando l'IA. Gli insegnanti possono reagire rapidamente ed efficientemente ai bambini che necessitano di più supporto o risorse utilizzando strumenti di IA per valutare lo sviluppo degli studenti in tempo reale. L'IA può anche aiutare a scoprire modelli e preferenze di apprendimento, consentendo la personalizzazione di esperienze educative che promuovono un coinvolgimento e un impegno significativi per ogni studente.

In questo modulo viene evidenziato il potenziale innovativo dell'IA nell'aiutare gli insegnanti a creare classi inclusive che superino i confini convenzionali. Per garantire che ogni studente abbia la possibilità di avere successo, gli insegnanti se ne andranno con le competenze e le informazioni necessarie per creare ambienti di apprendimento flessibili, equi e incoraggianti. Entro la fine del Modulo 2, gli insegnanti avranno una conoscenza di base dei concetti di istruzione inclusiva e sapranno come l'IA può aiutarli a creare ambienti di apprendimento in cui tutti gli studenti hanno successo.

2. Obiettivi del modulo

- a. riconoscere e spiegare i principi dell'istruzione inclusiva, dell'equità, della diversità e del rispetto, nonché il loro ruolo nella creazione di classi di supporto.
- b. identificare le diverse esigenze degli studenti (cognitive, emotive e fisiche) e sviluppare le competenze per soddisfarle in modo inclusivo.

- c. esplorare strumenti di intelligenza artificiale per riconoscere modelli di apprendimento, valutare i progressi e fornire supporto tempestivo.
- d. applicando metodi di insegnamento adattabili come l'insegnamento differenziato e la UDL, utilizzando l'intelligenza artificiale per migliorare l'accessibilità.
- e. creare un clima scolastico rispettoso e collaborativo in cui tutti gli studenti si sentano valorizzati e inclusi.
- f. utilizzare l'intelligenza artificiale per monitorare l'impegno e i progressi, consentendo interventi tempestivi a supporto di tutti gli studenti.
- g. valutare le pratiche inclusive attraverso feedback e riflessioni generate dall'intelligenza artificiale per migliorare il supporto in classe.

3. Risultati di apprendimento del modulo

- a. per descrivere i principi chiave dell'istruzione inclusiva.
- b. per riconoscere e soddisfare in modo efficace le diverse esigenze degli studenti.
- c. per utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per supportare l'apprendimento personalizzato.
- d. per applicare l'insegnamento differenziato e l'UDL per l'accessibilità.
- e. per promuovere una cultura scolastica inclusiva e rispettosa.
- f. per monitorare il coinvolgimento e i progressi degli studenti con l'intelligenza artificiale.
- g. per valutare e perfezionare le pratiche inclusive utilizzando il feedback dell'intelligenza artificiale.

4. Concetti chiave

Equità e diversità nell'istruzione, personalizzazione basata sull'intelligenza artificiale, promozione della cultura e dell'appartenenza in classe

ATTIVITÀ 1: Analisi e adattamento per classi inclusive utilizzando l'intelligenza artificiale

1. Descrizione:

Per promuovere l'uguaglianza e l'inclusività, gli insegnanti studieranno come gli strumenti di intelligenza artificiale potrebbero essere utilizzati per riconoscere e soddisfare una varietà di esigenze in classe. Per comprendere come questi strumenti potrebbero abilitare percorsi di apprendimento individualizzati, si impegneranno con risorse basate sull'intelligenza artificiale che esaminano le abitudini di apprendimento, le preferenze e i livelli di coinvolgimento degli studenti. Per garantire che ogni studente abbia un accesso equo alle risorse e alle opportunità di crescita, gli educatori considereranno come l'intelligenza artificiale potrebbe aiutarli a comprendere meglio e soddisfare le esigenze individuali, i background e le competenze di ogni studente. Questa attività incoraggia gli insegnanti a considerare l'intelligenza artificiale

come un collaboratore nella creazione di una cultura di classe basata su rispetto, equità e diversità.

2. Materiali didattici:

- [Profili di studenti fittizi \(LINK \)](#)

Studente A

- Stile di apprendimento: visivo
- Livello di coinvolgimento: basso
- Punti di forza: eccelle nella risoluzione dei problemi e apprezza le attività collaborative.
- Aree di difficoltà: difficoltà nella comprensione della lettura e nel rimanere concentrato su compiti indipendenti.

Studente B

- Stile di apprendimento: cinestetico
- Livello di coinvolgimento: moderato
- Punti di forza: Forte coinvolgimento nei compiti di gruppo e nelle attività pratiche.
- Aree di difficoltà: difficoltà con i compiti scritti e necessità di maggiore supporto per gli argomenti concettuali.

Studente C

- Stile di apprendimento: uditivo
- Livello di coinvolgimento: moderato
- Punti di forza: bravo a seguire le istruzioni verbali ed eccelle nelle discussioni.
- Aree di difficoltà: ha bisogno di aiuto per ricordare le informazioni da materiali con molto testo.

Studente D

- Stile di apprendimento: misto (visivo e cinestetico)
- Livello di coinvolgimento: alto
- Punti di forza: comprendere rapidamente nuovi concetti quando vengono spiegati visivamente o tramite dimostrazioni pratiche.
- Aree di difficoltà: difficoltà nel lavoro di gruppo a causa della preferenza per i compiti indipendenti.

Studente E

- Stile di apprendimento: visivo
- Livello di coinvolgimento: fluttuante
- Punti di forza: dimostra creatività negli incarichi visivi ed eccelle nelle attività basate su progetti.
- Aree di difficoltà: ha bisogno di aiuto nella gestione del tempo e nel completare i compiti in tempo.
- Modello di pianificazione dell'adattamento ([LINK](#))
- Strumento di intelligenza artificiale gratuito: ChatGPT

3. Durata: 60 min.

4. Istruzioni:

Fase 1: analizzare i profili degli studenti

- Distribuisci i profili degli studenti fittizi a piccoli gruppi (3-4 insegnanti per gruppo). Ogni gruppo riceve un set di profili che include:
 - Studente A: studente visivo, ha difficoltà a impegnarsi nei compiti di lettura.
 - Studente B: studente cinestetico, molto coinvolto nei compiti di gruppo ma con difficoltà nei compiti individuali.
 - Studente C: studente uditivo con un coinvolgimento moderato che necessita di aiuto nei compiti di comprensione.
 - Gli insegnanti esaminano i profili e discutono delle potenziali esigenze e sfide degli studenti.

Passaggio 2: utilizzare ChatGPT per suggerimenti strategici

- Gli insegnanti accedono a ChatGPT (tramite telefono o PC) e inseriscono i dettagli del profilo di uno studente, come:

"Come posso aiutare uno studente visivo che ha difficoltà a impegnarsi nella lettura?"

 - Gli insegnanti registrano le strategie suggerite da ChatGPT sul modello di pianificazione dell'adattamento.

Fase 3: Pianificare strategie inclusive

- Per ogni profilo, gli insegnanti:
 - Documentare le strategie generate dall'intelligenza artificiale.
 - Proporre un'ulteriore strategia basata sulla propria esperienza di insegnamento.

Fase 4: Condivisione e riflessione di gruppo

- I gruppi condividono le loro strategie per uno o più profili con il gruppo più ampio.
- Riflettiamo in gruppo su come i suggerimenti supportati dall'IA siano paragonabili alle loro idee. Discuti:
 - Quanto è stato utile ChatGPT nella generazione di strategie?
 - Come può l'intelligenza artificiale essere integrata nella pratica quotidiana degli insegnanti per favorire l'inclusività?

5. Valutazione:

- Risposte di riflessione
 - Le riflessioni degli insegnanti (Fase 4 del modello di pianificazione dell'adattamento) vengono valutate per profondità e pensiero critico.)
 - Indicatori
 - a. Gli insegnanti spiegano in che modo gli strumenti di intelligenza artificiale supportano lo sviluppo delle loro strategie.
 - b. Le risposte indicano una comprensione di come l'intelligenza artificiale possa migliorare l'inclusività nelle classi.
 - c. Viene fornito un feedback costruttivo sull'uso dell'intelligenza artificiale nell'istruzione.
- Feedback dei colleghi
 - Durante la condivisione di gruppo, gli insegnanti forniscono feedback sulle rispettive strategie e discutono la pertinenza e la fattibilità delle soluzioni generate dall'intelligenza artificiale.
 - Indicatori
 - a. Feedback costruttivo e collaborativo condiviso durante le discussioni.
 - b. Gli insegnanti si basano sulle idee degli altri, dimostrando un apprendimento collettivo.

ATTIVITÀ 2: Riconoscere e spiegare i principi dell'educazione inclusiva

1. Descrizione:

Attraverso l'uso di scenari del mondo reale e approfondimenti basati sull'intelligenza artificiale, gli insegnanti esamineranno e spiegheranno i tre pilastri dell'istruzione inclusiva: uguaglianza, diversità e rispetto. Gli insegnanti esamineranno come queste idee aiutino a creare ambienti di apprendimento incoraggianti in cui ogni studente si senta apprezzato e coinvolto. Per fornire una conoscenza più approfondita di come l'uguaglianza e il rispetto possano essere applicati in diverse situazioni di apprendimento, utilizzeranno tecnologie di intelligenza artificiale per proporre modi per superare gli ostacoli nella promozione dell'inclusione.

2. Materiali didattici:

- Schede didattiche con situazioni in classe ([LINK](#))
- ChatGPT
- Foglio di lavoro per la pianificazione strategica ([LINK](#))

3. Durata: 60 min.

4. Istruzioni:

Fase 2: analizzare gli scenari

- Distribuire dispense con scenari che presentino situazioni in classe in cui i principi di inclusività vengono messi in discussione.
- Gli insegnanti lavorano in piccoli gruppi per discutere di come questi scenari riflettano la necessità di equità, diversità e rispetto nelle classi.

Passaggio 3: utilizzare gli strumenti di intelligenza artificiale per ottenere informazioni

- Fornire l'accesso a ChatGPT o a un altro strumento AI gratuito. Gli insegnanti inseriscono i dettagli dello scenario nello strumento AI, ponendo domande come:
 - "Come posso garantire l'equità per gli studenti con barriere linguistiche?"
 - "Quali strategie possono promuovere il rispetto e l'inclusività nelle classi eterogenee?"
 - Gli insegnanti registrano i suggerimenti dell'IA su un foglio di lavoro, confrontando queste intuizioni con le proprie idee.

Fase 4: Sviluppare strategie

- Sulla base delle intuizioni dell'intelligenza artificiale e delle discussioni di gruppo, ogni gruppo crea una strategia per affrontare lo scenario assegnato.
- Le strategie dovrebbero riflettere i principi di equità, diversità e rispetto, con azioni specifiche per promuovere l'inclusività.

Fase 5: Condivisione e riflessione (15 minuti)

- Ogni gruppo presenta al gruppo più ampio il proprio scenario, le intuizioni generate dall'intelligenza artificiale e le strategie proposte.
- Favorire una discussione su come questi principi possano essere applicati in modo coerente nei diversi contesti scolastici.
- Incoraggiare gli insegnanti a riflettere su come l'intelligenza artificiale possa integrare la loro comprensione dell'inclusività.

5. Valutazione:

- Domande post-attività
 - Quanto ti senti sicuro nell'applicare i principi di equità, diversità e rispetto nella tua classe? (Valuta la tua sicurezza da 1 a 5, dove 1 indica "non sicuro" e 5 indica "molto sicuro").
 - In che modo l'attività ti ha aiutato a comprendere il ruolo dell'equità, della diversità e del rispetto nella creazione di classi solidali? (Valuta da 1 a 5.)
 - Qual è stata l'intuizione più preziosa che hai acquisito sui principi dell'istruzione inclusiva durante questa attività?
 - Come puoi integrare i principi di equità, diversità e rispetto nella tua pratica didattica quotidiana?

ATTIVITÀ 3: Sviluppo pratico di strategie basate sull'intelligenza artificiale per classi inclusive

1. Descrizione:

In questa attività, gli insegnanti esploreranno come affrontare le esigenze cognitive, emotive e fisiche degli studenti utilizzando strumenti di intelligenza artificiale funzionali e accessibili. Lavorando in gruppi, analizzeranno profili finti di studenti e utilizzeranno strumenti come ChatGPT, Canva (Magic Write) e Google Bard per generare strategie di insegnamento inclusive e creare risorse su misura per diverse esigenze di apprendimento.

Gli insegnanti identifieranno sfide specifiche per ogni profilo studentesco, faranno brainstorming di soluzioni e svilupperanno piani attuabili. Sfruttando l'intelligenza artificiale per il brainstorming, la creazione di risorse e approfondimenti basati sulla ricerca, questa attività consente agli insegnanti di integrare la tecnologia nella loro pratica di insegnamento, promuovendo al contempo equità, diversità e rispetto nelle loro classi.

L'approccio pratico consente agli insegnanti di familiarizzare con gli strumenti di intelligenza artificiale e di sviluppare in modo collaborativo strategie per supportare efficacemente tutti gli studenti.

2. Materiali didattici:

- Profili di studenti finti ([Link](#))
- Accesso agli strumenti di intelligenza artificiale
 - ChatGPT ([Collegamento](#))
 - Canva ([Collegamento](#))
 - Google Bard ([Link](#))

3. Durata: 60 min

4. Istruzioni:

Fase 1: Introduzione agli strumenti pratici di intelligenza artificiale

- Presentare gli strumenti che verranno utilizzati in questa attività:
 1. ChatGPT: per generare strategie didattiche e adattamenti delle lezioni in base alle esigenze specifiche degli studenti.
 2. Canva (Magic Write): per facilitare il brainstorming di materiali visivi o creativi adatti a diverse preferenze di apprendimento.
 3. Google Bard: per fornire ulteriore contesto, ad esempio pratiche basate sulla ricerca per un'istruzione inclusiva.

Passaggio 2: assegnare scenari e strumenti di accesso

- Fornire a ciascun gruppo profili di studenti finti (ad esempio, uno studente con ADHD, uno studente con difficoltà emotive, uno studente con dislessia).
- Condividi istruzioni dettagliate per l'utilizzo degli strumenti:
 - ChatGPT: gli insegnanti inseriscono dettagli come: "Come posso aiutare uno studente con ADHD a mantenere la concentrazione durante le lezioni?"
 - Canva (Magic Write): gli insegnanti elaborano idee creative per realizzare supporti visivi o materiali interattivi per studenti di diversa età.
 - Google Bard: Gli insegnanti cercano strategie per promuovere equità e diversità nelle attività di gruppo.

Fase 3: analizzare le esigenze e generare strategie basate sull'intelligenza artificiale

- Ogni gruppo analizza il profilo dello studente assegnato e utilizza gli strumenti per:
 1. Identificare i bisogni specifici dello studente (cognitivi, emotivi, fisici).
 2. Genera 2-3 strategie su misura per queste esigenze utilizzando ChatGPT o Bard.
 3. Sviluppa una risorsa didattica creativa o visiva utilizzando Canva.
- Esempi di output:
 - ChatGPT: genera tecniche di coinvolgimento passo dopo passo per uno studente con ADHD.
 - Bard: suggerisce strategie di apprendimento collaborativo per affrontare l'inclusione sociale.
 - Canva: crea un organizzatore grafico o una sequenza temporale per uno studente con dislessia.

Fase 4: compilare un piano d'azione inclusivo

- I gruppi organizzano i loro risultati in un piano d'azione inclusivo, che comprende:
 1. Individuate le principali esigenze degli studenti.
 2. Strategie generate dall'intelligenza artificiale (da ChatGPT e Bard).
 3. Una risorsa creativa (da Canva).
 4. Riflessioni su come le strategie promuovono equità, diversità e rispetto.

Fase 5: Condivisione e discussione di gruppo

- Ogni gruppo presenta alla classe il proprio piano d'azione inclusivo:
 - Quali sono state le principali esigenze individuate?
 - Quale strumento di intelligenza artificiale è stato più utile e perché?

- In che modo le strategie e le risorse sviluppate promuoveranno l'inclusività?

- Facilitare una discussione su:

- Applicazioni pratiche di questi strumenti in aule reali.

- Potenziali sfide e come superarle.

5. Valutazione:

- Revisione paritaria

- Dopo le presentazioni, ogni gruppo fornisce un feedback all'altro gruppo sulla base di un modulo di feedback tra pari strutturato, che comprende:

- Chiarezza delle strategie presentate.
- Creatività e praticità delle soluzioni.
- Efficacia degli strumenti di intelligenza artificiale nel supportare lo sviluppo della strategia.

- Esempio di modulo di feedback tra pari:

- Cosa hai trovato più efficace nelle strategie del gruppo?
- Quali suggerimenti hai per migliorare?
- In che misura le strategie si sono allineate alle esigenze degli studenti?

- Autovalutazione

- Ogni insegnante compila un foglio di auto-riflessione per valutare il proprio apprendimento e i propri contributi:

- Quanto ti senti sicuro nell'applicare gli strumenti di intelligenza artificiale per soddisfare le diverse esigenze degli studenti? (Valutazione: 1–5)
- Cosa hai imparato sull'uso dell'intelligenza artificiale per promuovere l'inclusività?
- In che modo hai contribuito alla discussione e allo sviluppo della strategia del tuo gruppo?
- Cosa farai di diverso nella tua pratica didattica sulla base di questa attività?

ATTIVITÀ 4: Sfruttare gli strumenti di intelligenza artificiale per riconoscere i modelli di apprendimento e fornire supporto

1. Descrizione:

In questa attività, gli insegnanti esploreranno gli strumenti di intelligenza artificiale che aiutano a identificare i modelli di apprendimento, valutare i progressi degli studenti e offrire supporto personalizzato in tempo reale. Utilizzando strumenti come Quizizz, Mentimeter e Google Classroom Insights, gli insegnanti analizzeranno i dati campione della classe per scoprire le tendenze nelle prestazioni e nell'impegno degli studenti. Si eserciteranno nell'uso di questi strumenti per creare strategie praticabili per soddisfare le esigenze di apprendimento individuali e di gruppo.

Questa attività sottolinea come gli strumenti di intelligenza artificiale possano migliorare l'efficacia dell'insegnamento fornendo informazioni che consentono agli insegnanti di monitorare i progressi, identificare le sfide e rispondere con interventi tempestivi per supportare tutti gli studenti in modo inclusivo.

2. Materiali didattici:

- Esempio di quiz su Quizizz ([Link](#))
- Scheda di analisi dei dati ([Link](#))

3. Durata: 75 min.

4. Istruzioni:

Fase 1: Esecuzione di un quiz di esempio

Parte A: Partecipare al quiz

1. Crea un account Quizizz gratuito ([Link](#))
2. Condividi il codice del gioco con gli insegnanti e fai in modo che partecipino al quiz come studenti.

Parte B: Analisi dei dati in tempo reale

1. Dopo il quiz, visualizza la dashboard delle prestazioni in tempo reale:
 - Evidenziare approfondimenti sui dati, come:
 - Percentuali di accuratezza: identificare quali domande sono state più difficili.
 - Tempi di completamento: individua gli studenti che potrebbero aver bisogno di più tempo per i compiti.

- Livelli di coinvolgimento: scopri chi ha saltato la domanda o ha risposto in modo errato.

2. Discutere come questi dati possono aiutare a identificare:

- Lacune di apprendimento (ad esempio studenti che hanno difficoltà con concetti specifici).

- Modelli di coinvolgimento (ad esempio, studenti che necessitano di compiti più interattivi).

Fase 2: Sviluppo di strategie di supporto

Parte A: Analisi di gruppo (10 minuti)

1. Dividere gli insegnanti in piccoli gruppi.

2. Fornire a ciascun gruppo un foglio di lavoro per l'analisi dei dati

- I gruppi esaminano i dati delle prestazioni e rispondono:

- Quali modelli di apprendimento noti?

- Quali domande sono state più difficili e perché?

- Quali strategie di supporto suggeriresti agli studenti che affrontano queste sfide?

Parte B: Sviluppo della strategia (10 minuti)

1. I gruppi sviluppano 2-3 strategie praticabili basate sui dati. Esempi:

- Se gli studenti hanno difficoltà con le domande concettuali, si può ricorrere a supporti visivi o spiegazioni più semplici.

- Se il coinvolgimento è scarso, proporre attività collaborative o ludicizzate.

2. Documentare queste strategie nel foglio di lavoro.

Fase 3: Presentazione e riflessione

1. Ogni gruppo presenta:

- La loro analisi dei modelli di apprendimento.

- Le strategie sviluppate per rispondere a esigenze specifiche.

2. Facilitare una discussione su:

- I vantaggi dell'utilizzo di Quizizz per monitorare i modelli di apprendimento.

- Come i dati tempestivi possono supportare un insegnamento differenziato.

5. Valutazione:

- Autovalutazione
 - a. Quanto ti senti sicuro nell'analizzare i dati dai report di Quizizz? (Valuta da 1 a 5)
 - b. Qual è stata la cosa più preziosa che hai imparato da questa attività?
 - c. Come applicherai gli approfondimenti di Quizizz nella tua classe?

ATTIVITÀ 5: Migliorare l'accessibilità attraverso strumenti didattici basati sull'intelligenza artificiale

1. Descrizione:

In questa attività, gli insegnanti esploreranno come applicare l'istruzione differenziata e i principi di Universal Design for Learning (UDL) utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per migliorare l'accessibilità e l'inclusività. Gli insegnanti utilizzeranno uno strumento di intelligenza artificiale, come Canva (Magic Write) o Microsoft Immersive Reader, per creare materiali didattici adattabili su misura per diverse esigenze di apprendimento.

Attraverso l'esplorazione pratica, gli insegnanti progetteranno risorse che si allineano ai principi di differenziazione (contenuto, processo, prodotto) e UDL (multipli mezzi di coinvolgimento, rappresentazione ed espressione). Questa attività sottolinea come l'IA possa semplificare la creazione di materiali accessibili, assicurando che tutti gli studenti possano interagire e trarre vantaggio dai contenuti.

2. Materiali didattici:

- Accesso a Microsoft Immersive Reader (gratuito con la maggior parte dei prodotti Microsoft)
- Testo di esempio su Microsoft Word

3. Durata: 50 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

1. Spiega i concetti chiave:

- Istruzione differenziata: adattare contenuti, processi o prodotti per soddisfare diverse esigenze di apprendimento.
- Progettazione universale per l'apprendimento (UDL): fornire molteplici mezzi di coinvolgimento, rappresentazione ed espressione per supportare tutti gli studenti.

2. Discutere il ruolo dell'intelligenza artificiale:

- Evidenzia come Microsoft Immersive Reader migliora l'accessibilità:
- Semplificare il testo per diversi livelli di lettura.

- Fornire rappresentazioni visive, uditive e tradotte dei contenuti.

Fase 2: Prima dell'attività, far guardare [il video agli insegnanti](#)

1. Mostra le caratteristiche principali:

- Carica un testo di esempio (ad esempio un brano di comprensione di una lettura o un suggerimento per un compito).
- Dimostrare come lo strumento:
- Converte il testo in parlato per gli studenti uditivi.
- Traduce il testo in diverse lingue.
- Evidenzia le parole chiave e suddivide le frasi in parti più piccole e digeribili.

2. Esplorazione interattiva:

- Gli insegnanti si esercitano a caricare il loro testo su Immersive Reader e ne esplorano le funzionalità.

Fase 3: creare un materiale didattico adattabile

1. Scegliere uno scenario: gli insegnanti selezionano una delle seguenti esigenze della classe:

- Scenario 1: uno studente dislessico ha difficoltà a leggere istruzioni lunghe.
- Scenario 2: gli studenti di inglese come seconda lingua (ESL) necessitano di supporto per testi semplificati e traduzioni.
- Scenario 3: gli studenti con ADHD necessitano di compiti di lettura più brevi e mirati.

2. Utilizzare il lettore immersivo:

- Gli insegnanti caricano un pezzo di testo dal loro materiale didattico (ad esempio, un piano di lezione o un compito).
- Adatta il testo in base allo scenario selezionato utilizzando funzionalità come:
 - Line Focus: per ridurre le distrazioni.
 - Testo-voce: per fornire supporto audio.
 - Traduzione: rendere il contenuto accessibile in più lingue.

Fase 4: Revisione tra pari e feedback

1. Gli insegnanti condividono i materiali trasformati in coppie o in piccoli gruppi.

2. Utilizzare un modello di feedback tra pari per valutare:

- Il materiale è in linea con l'insegnamento differenziato e i principi UDL?

- È accessibile e facile da usare per lo scenario studentesco selezionato?

5. Valutazione:

- Feedback dei colleghi
 - Gli insegnanti valutano reciprocamente i materiali adattati utilizzando una griglia di valutazione tra pari.
 - Criteri della rubrica:
 - a. Il materiale affronta efficacemente lo scenario scelto? (Valuta 1–5)
 - b. Quanto bene dimostra i principi UDL? (Valuta 1–5)
 - c. Quali punti di forza e miglioramenti puoi suggerire?
- Autovalutazione
 - a. Quali caratteristiche specifiche di Immersive Reader hanno migliorato l'accessibilità del tuo materiale?
 - b. In che modo questa attività ti ha aiutato a comprendere meglio l'UDL e la differenziazione?
 - c. Come implementerai Immersive Reader o strumenti simili nella tua classe?

ATTIVITÀ 6: Creare una cultura inclusiva in classe con strumenti collaborativi basati sull'intelligenza artificiale

1. Descrizione:

In questa attività, gli insegnanti useranno Miro, una piattaforma collaborativa basata sull'intelligenza artificiale, per progettare e facilitare attività che promuovano rispetto, collaborazione e inclusione in classe. Attraverso i modelli interattivi di Miro e gli strumenti di brainstorming potenziati dall'intelligenza artificiale, gli insegnanti svilupperanno strategie per creare un ambiente di classe in cui tutti gli studenti si sentano apprezzati e inclusi.

Questa attività pratica consente agli insegnanti di sperimentare come l'intelligenza artificiale può supportare la collaborazione in tempo reale, visualizzare pratiche inclusive e co-creare attività che promuovono il lavoro di squadra, l'empatia e il rispetto reciproco tra gli studenti.

2. Materiali didattici:

- [Miró](#) ([Link](#))

3. Durata: 50 min.

4. Istruzioni:

Fase 1: Introduzione all'attività e a Miro

1. Panoramica dell'obiettivo:

- Spiega che questa attività si concentra sulla creazione di un clima di classe collaborativo e rispettoso in cui tutti gli studenti si sentano valorizzati.
- Evidenzia come strumenti come Miro consentano il brainstorming inclusivo, la partecipazione di gruppo e la collaborazione creativa.

2. Introduzione a Miro ([Video](#)):

- Fornire una rapida demo delle funzionalità di Miro:
- Collaborazione: post-it, commenti e votazioni in tempo reale.
- Strumenti di intelligenza artificiale: raggruppamento intelligente delle idee, modelli per le attività e suggerimenti automatici.
- Funzionalità di accessibilità: codifica a colori, supporto visivo e semplicità del trascinamento della selezione.

Fase 2: esplorazione pratica delle funzionalità di Miro

1. Navigazione guidata:

- Chiedere agli insegnanti di accedere a Miro Board
- Guidarli attraverso le funzionalità essenziali:
- Post-it: per fare brainstorming di idee in modo collaborativo.
- Modelli: dimostrare come utilizzare framework predefiniti (ad esempio modelli di team building).
- Strumenti di voto: per dare priorità alle idee in modo democratico.
- Funzionalità assistite dall'intelligenza artificiale: clustering di gruppo e analisi del testo.

2. Attività pratica:

- Gli insegnanti si esercitano a creare post-it, a raggruppare le idee e a usare un modello per organizzare i pensieri.

Fase 3: Progettazione di un'attività inclusiva in classe

1. Selezione dello scenario:

- Fornire scenari incentrati sulla creazione di rispetto e collaborazione:
- Scenario 1: Uno studente si sente escluso dalle attività di gruppo.
- Scenario 2: Durante le discussioni in classe nascono conflitti dovuti a opinioni divergenti.
- Scenario 3: Alcuni studenti dominano il lavoro di gruppo mentre altri vengono esclusi.
- Chiedere a ciascun insegnante o gruppo di selezionare uno scenario.

2. Utilizzo di Miro per la pianificazione:

- Gli insegnanti utilizzano modelli Miro (ad esempio mappe mentali o esercizi di team building) per progettare un'attività in classe che affronti il loro scenario.
- Componenti chiave:
 - Obiettivo dell'attività: definire in che modo l'attività promuoverà il rispetto e la collaborazione.
 - Fasi: delineare in che modo gli studenti parteciperanno in modo inclusivo.
 - Strumenti di intelligenza artificiale: integra le funzionalità di Miro per migliorare l'accessibilità e il coinvolgimento (ad esempio, votazione, idee di clustering).

3. Uscita:

- Un piano di attività completo visualizzato sulla bacheca Miro condivisa, pronto per l'implementazione.

Fase 4: Condivisione e feedback

1. Presentazioni di gruppo:

- Ogni gruppo presenta l'attività progettata da Miro.
- Evidenziare:
 - Lo scenario scelto.
 - In che modo l'attività promuove il rispetto, la collaborazione e l'inclusione.
 - In che modo le funzionalità di Miro hanno supportato la loro pianificazione.

5. Valutazione:

- Feedback dei colleghi
 - a. L'attività affronta efficacemente lo scenario scelto? (Valuta 1–5)
 - b. Quanto promuove il rispetto, la collaborazione e l'inclusione? (Valuta 1–5)

c. Suggerimenti per il miglioramento

- Auto-riflessione
 - a. Quali funzionalità di Miro ti sono state più utili nella progettazione della tua attività?
 - b. In che modo l'utilizzo di Miro ha migliorato la tua comprensione di come creare una cultura inclusiva in classe?
 - c. Quali specifiche sfide scolastiche può aiutare ad affrontare questo strumento?

ATTIVITÀ 7: Apprendimento e applicazione di Classcraft per il coinvolgimento in classe

1. Descrizione:

In questa attività, gli insegnanti esploreranno Classcraft, uno strumento di gestione della classe gamificato, per imparare come migliorare il coinvolgimento e la collaborazione degli studenti. Attraverso la pratica pratica, gli insegnanti creeranno una classe virtuale, assegneranno ruoli, creeranno missioni e useranno punti e premi per motivare gli studenti. Impareranno anche come monitorare il comportamento e il coinvolgimento degli studenti usando la dashboard di analisi di Classcraft.

Coinvolgendo gli scenari del mondo reale, gli insegnanti capiranno come Classcraft promuove un ambiente di classe collaborativo e inclusivo, rendendo l'apprendimento divertente e significativo per tutti gli studenti. Questa attività fornisce agli insegnanti competenze pratiche per integrare efficacemente la gamification nella loro pratica di insegnamento.

2. Materiali didattici:

- Artigianato di classe

3. Durata: 50 min

4. Istruzioni:

Fase 1: Introduzione a Classcraft

1. Panoramica di Classcraft:

- Descrivere Classcraft come uno strumento di gestione della classe che utilizza la gamification per incoraggiare il coinvolgimento degli studenti e il lavoro di squadra.
- Evidenzia le caratteristiche principali:
- Impostazione della classe: creazione e personalizzazione delle classi.

- Elementi gamificati: punti, premi e missioni per motivare gli studenti.
- Dashboard di analisi: monitoraggio del coinvolgimento, del comportamento e dei progressi.

Fase 2: allestimento di un'aula

1. Impostazione della classe:

- Gli insegnanti si esercitano a creare un'aula virtuale aggiungendo profili finti di studenti (o i dati reali della loro classe, se applicabile).
- Assegnare ruoli (ad esempio guaritori, maghi, guerrieri) agli studenti, introducendo elementi di gamification.
- Personalizzare le regole della classe impostando comportamenti che fanno guadagnare o perdere punti (ad esempio, il completamento di attività fa guadagnare punti; un comportamento dirompente fa perdere punti).

2. Aggiungere missioni e ricompense:

- Esplora Quest Builder per creare un'attività di apprendimento interattiva:
- Esempio: Team Collaboration Quest con traguardi per il completamento del lavoro di gruppo.
- Assegna ricompense (ad esempio badge o punti bonus) per il completamento di missioni o per aver dimostrato capacità di lavoro di squadra.

Fase 3: Esplorazione degli strumenti di analisi e coinvolgimento

1. Monitoraggio del comportamento e del coinvolgimento:

- Utilizzare la dashboard di Analytics per monitorare:
- Livelli di coinvolgimento degli studenti in base ai punti guadagnati o persi.
- Prestazioni individuali e di gruppo in compiti o missioni.
- Gli insegnanti adattano i punti degli studenti in base agli scenari forniti:
- Esempio: assegnare punti per la partecipazione attiva o sottrarre punti per le scadenze non rispettate.

2. Scenario pratico:

- Gli insegnanti si esercitano a gestire gli scenari in classe utilizzando gli strumenti di Classcraft:
- Scenario 1: un gruppo di studenti completa in anticipo un compito collaborativo.

- Scenario 2: Uno studente interrompe sistematicamente le discussioni di gruppo.
- Gli insegnanti decidono come utilizzare punti, premi o feedback per affrontare queste situazioni.

Fase 4: Discussione e riflessione collaborativa

1. Condivisione di gruppo:

- Gli insegnanti discutono delle loro esperienze con Classcraft, concentrandosi su:
- Sfide nell'allestimento dell'aula o nell'utilizzo di elementi di gamification.
- In che modo lo strumento potrebbe affrontare problemi comuni di coinvolgimento in classe.

5. Valutazione:

- Questionario per valutare l'attività Classcraft

1. In che modo questa attività ti ha aiutato a comprendere le caratteristiche di Classcraft?

(Valuta su una scala da 1 a 5, dove 1 = Per niente e 5 = Molto bene)

2. Quanto ti senti sicuro nell'impostare e gestire una classe utilizzando Classcraft?

(Valuta su una scala da 1 a 5)

3. Quale caratteristica di Classcraft ritieni possa essere più utile nella tua pratica di insegnamento?

4. Dopo questa attività ti senti più preparato ad affrontare le sfide legate al coinvolgimento e alla collaborazione degli studenti?

(Sì/No – Se possibile, spiega la tua risposta.)

5. Quanto è stata pratica l'attività per imparare a usare Classcraft?

(Valuta su una scala da 1 a 5)

6. La pratica basata sugli scenari è stata utile per comprendere gli strumenti di Classcraft?

(Sì/No – Spiega la tua risposta.)

7. Quanto è probabile che utilizzerai Classcraft nella tua pratica didattica?

(Valuta su una scala da 1 a 5)

8. Quanto erano chiare le istruzioni fornite durante l'attività?

(Valuta su una scala da 1 a 5)

9. L'attività ha bilanciato efficacemente la pratica pratica e l'apprendimento guidato?

(Sì/No – In caso contrario, suggerire miglioramenti.)

10. Quale parte dell'attività è stata più coinvolgente o utile?

(Aperto)

11. Quale parte dell'attività potrebbe essere migliorata?

12. Come valuteresti la tua esperienza complessiva con questa attività?

(Valuta su una scala da 1 a 5)

ATTIVITÀ 8: Potenziare l'impegno con Tally basato sull'intelligenza artificiale

1. Descrizione:

Gli insegnanti esploreranno Tally, una piattaforma di sondaggio e creazione di moduli basata sull'intelligenza artificiale, per progettare check-in rapidi ed efficaci per il coinvolgimento degli studenti. Gli insegnanti utilizzeranno Tally per creare sondaggi che valutino le dinamiche della classe, identifichino gli studenti disimpegnati e raccolgano feedback fruibili dagli studenti sulle loro esperienze di apprendimento.

Analizzando le informazioni supportate dall'IA generate dai moduli di Tally, gli insegnanti impareranno a identificare gli schemi nelle risposte degli studenti, a sviluppare strategie mirate per affrontare le sfide del coinvolgimento e a promuovere un ambiente di classe più inclusivo. Questa attività evidenzia il ruolo dell'IA nella raccolta e nell'interpretazione dell'input degli studenti per prendere decisioni di insegnamento informate

2. Materiali didattici:

- [Conto di conteggio](#)
- Scheda di analisi dei dati ([Link](#))

3. Durata: 60 min

4. Istruzioni:

Passaggio 1: creare un sondaggio con Tally

1. Accedi a Tally utilizzando il link fornito

2. Inizia a creare un nuovo modulo e includi le seguenti domande per valutare il coinvolgimento degli studenti e l'inclusione in classe:

- Quale parte della lezione ti piace di più?
 - Quanto ti senti a tuo agio nel condividere le tue idee in classe?
 - Cosa possiamo fare per rendere più facile l'apprendimento?
 - Quali attività di apprendimento ti aiutano a sentirti maggiormente coinvolto? (Scelta multipla: Progetti di gruppo, Discussioni, Attività indipendenti, Altro)
3. Personalizzare il modulo con elementi visivi semplici e funzionalità di accessibilità (ad esempio, caratteri più grandi, linguaggio inclusivo).
4. Salvare e generare un link univoco al sondaggio da condividere.

Fase 2: simulare le risposte degli studenti

1. Inserire le risposte simulate direttamente nel modulo per imitare il feedback reale degli studenti.
 - Esempi di risposte:
 - Mi piacciono le discussioni di gruppo, ma mi sento nervoso quando devo condividere le mie idee.
 - Imparo meglio con elementi visivi ed esempi.
 - I compiti indipendenti sono troppo difficili senza istruzioni aggiuntive.
2. Invia le risposte al modulo per popolare i risultati nella dashboard Tally.

Fase 3: analizzare le informazioni generate dall'intelligenza artificiale

1. Aprire la dashboard di analisi Tally per esaminare i dati di risposta.
2. Identificare le tendenze, come:
 - Attività comunemente apprezzate (ad esempio discussioni di gruppo).
 - Barriere all'inclusione (ad esempio, difficoltà nello svolgimento di compiti indipendenti).
 - Modelli nei livelli di coinvolgimento nelle diverse attività di apprendimento.
3. Annotare le osservazioni chiave utilizzando un foglio di lavoro per l'analisi dei dati (ad esempio, gli studenti preferiscono il lavoro collaborativo ma hanno difficoltà nell'apprendimento indipendente).

Fase 4: Condivisione di gruppo e feedback

1. In piccoli gruppi, condividere le strategie di coinvolgimento sviluppate sulla base delle informazioni di Tally.
2. Fornire feedback ai colleghi, concentrandosi su:
 - La praticità delle strategie.

- Quanto bene le strategie affrontano le sfide legate al coinvolgimento e all'inclusione.

5. Valutazione:

- Domande del sondaggio di valutazione
- 1. In che modo questa attività ti ha aiutato a comprendere le caratteristiche di Tally?

(Valuta su una scala da 1 a 5, dove 1 = Per niente e 5 = Molto bene.)

- 2. Quanto ti senti sicuro nel creare e analizzare i sondaggi Tally?

(Valuta su una scala da 1 a 5.)

- 3. Quale funzionalità di Tally hai trovato più utile per migliorare il coinvolgimento e l'inclusione?
- 4. Quanto è probabile che utilizzerai Tally nella tua pratica didattica?

(Valuta su una scala da 1 a 5.)

- 5. Quanto è stata pratica l'attività per l'applicazione pratica in classe?

(Valuta su una scala da 1 a 5.)

- 6. Quanto è stata efficace l'attività nel dimostrare il ruolo dell'intelligenza artificiale nel migliorare il coinvolgimento e l'inclusione in classe?

(Valuta su una scala da 1 a 5.)

- 7. Per quali specifici scenari scolastici ritieni che Tally sia più adatto?
- 8. Come valuteresti la tua esperienza complessiva con questa attività?

(Valuta su una scala da 1 a 5.)

- 9. Quale insegnamento chiave trarrai da questa attività e quale applicherai al tuo insegnamento?

ATTIVITÀ 9: Utilizzo di ChatGPT per l'apprendimento personalizzato

1. Descrizione:

Questa attività introduce gli insegnanti a ChatGPT, una piattaforma gratuita basata sull'intelligenza artificiale che ha il potenziale per trasformare completamente l'istruzione individualizzata. Gli insegnanti avranno un assaggio di come ChatGPT può produrre piani di lezione personalizzati, metodi di insegnamento differenziati e feedback specifici per gli studenti. Gli insegnanti esamineranno attivamente come l'intelligenza artificiale può migliorare la loro capacità di soddisfare una varietà di richieste di apprendimento, accelerare la preparazione e promuovere il successo degli studenti praticando scenari di classe realistici.

Attraverso una combinazione di ricerca, implementazione nel mondo reale e miglioramento cooperativo, l'attività fornisce agli insegnanti strumenti pratici per includere ChatGPT nei loro piani didattici, mantenendo flessibilità e inclusione.

2. Materiali didattici:

- [ChatGPT](#)
- Scenari di classe (forniti nella parte didattica)

3. Durata: 60 min

4. Istruzioni:

Passaggio 1: iniziare a usare ChatGPT

1. Gli insegnanti accedono a ChatGPT

2. Fornire agli insegnanti esempi di prompt per esplorare le funzionalità di ChatGPT:

- Generare un'attività differenziata per uno studente che ha difficoltà con le frazioni.
- Creare un messaggio di feedback personalizzato per uno studente che eccelle nelle discussioni di gruppo ma ha difficoltà a svolgere compiti in modo indipendente.
- Suggerisci un piano didattico per insegnare la fotosintesi agli studenti con capacità visive e uditive.

3. Gli insegnanti si esercitano a inserire questi prompt e osservano le risposte generate da ChatGPT.

Fase 2: Personalizzazione dei materiali didattici

1. Agli insegnanti viene fornito uno scenario di classe su cui lavorare, come ad esempio:

- Scenario 1: uno studente con ADHD ha bisogno di aiuto per concentrarsi durante i compiti di lettura.
- Scenario 2: uno studente di inglese ha difficoltà a comprendere un vocabolario complesso.
- Scenario 3: Un gruppo di studenti eccelle in matematica, ma trova difficili i compiti di scrittura.

2. Utilizzando ChatGPT, gli insegnanti:

- Generare attività su misura per le esigenze specifiche dello studente o del gruppo nello scenario assegnato.
- Creare piani di lezione o supporti didattici in linea con gli stili di apprendimento preferiti dallo studente.

- Elaborare messaggi di feedback personalizzati e di supporto per aiutare gli studenti a migliorare.

Fase 3: perfezionamento dei contenuti generati dall'intelligenza artificiale

1. Gli insegnanti esaminano e perfezionano i contenuti generati da ChatGPT per assicurarsi che siano in linea con il loro stile di insegnamento e con gli obiettivi della classe.
2. Discutere i modi per adattare i materiali generati dall'intelligenza artificiale per soddisfare al meglio le esigenze individuali degli studenti, assicurandosi che siano inclusivi e pratici.

Fase 4: Condivisione e collaborazione

1. Gli insegnanti si dividono in coppie e condividono i risultati generati da ChatGPT per il loro scenario.
2. I partner forniscono un feedback costruttivo:
 - Il contenuto è opportunamente personalizzato?
 - Le strategie sono pratiche e attuabili per lo scenario dato?

Fase 5: Riflessione e applicazione

1. Gli insegnanti riflettono individualmente su come ChatGPT può supportare la loro pratica di insegnamento utilizzando i seguenti suggerimenti:
 - In che modo ChatGPT ha semplificato la personalizzazione dei materiali didattici?
 - Quali sfide potresti incontrare quando utilizzi l'intelligenza artificiale per pianificare le lezioni o per il feedback?
 - Come puoi integrare ChatGPT nel tuo flusso di lavoro attuale?

2. Discussione di gruppo:

- Condividere i punti chiave e fare brainstorming su ulteriori applicazioni in classe per ChatGPT.

5. Valutazione:

- Autovalutazione
 - a. Qual è stata la funzionalità più preziosa di ChatGPT per le tue esigenze didattiche?
 - b. In che modo ChatGPT ti ha aiutato a personalizzare i materiali didattici?
 - c. Quali sfide potresti incontrare nell'integrare ChatGPT nella tua classe?
- Feedback dei colleghi
 - a. L'output generato dall'intelligenza artificiale è pratico e pertinente? (Valuta 1–5)
 - b. Le strategie o i materiali sono inclusivi e coinvolgenti? (Valuta 1–5)

ATTIVITÀ 10: Progettazione di un framework di classe inclusivo con strumenti di intelligenza artificiale

1. Descrizione:

Gli insegnanti sintetizzeranno il loro apprendimento dal modulo Foundations of Inclusive Education per progettare un quadro completo per promuovere un ambiente di classe inclusivo. Questa attività integra più strumenti di intelligenza artificiale per supportare la pianificazione, la collaborazione e la riflessione, consentendo agli insegnanti di creare strategie pratiche basate sui dati per equità, diversità e inclusione.

2. Materiali didattici:

[ChatGPT](#) : per il brainstorming di strategie inclusive.

[Tally](#): per raccogliere e analizzare il feedback simulato degli studenti.

[Miro](#) : Per aver progettato il quadro inclusivo.

[Canva \(Magic Write\)](#): per creare rappresentazioni visive del framework.

3. Durata: 90 min.

4. Istruzioni:

Fase 1: Impostazione del contesto – Analisi dei principi dell’istruzione inclusiva

1. Discussione di gruppo:

- Gli insegnanti vengono divisi in piccoli gruppi e vengono forniti loro spunti per rivisitare i principi chiave dell’istruzione inclusiva:
 - Quali sono i principi fondamentali di equità, diversità e inclusione in classe?
 - In che modo i metodi di insegnamento inclusivi possono soddisfare le diverse esigenze degli studenti?

2. Brainstorming assistito dall’intelligenza artificiale:

- Ogni gruppo usa ChatGPT per generare un elenco di strategie che si allineano ai principi dell’istruzione inclusiva. Esempi di prompt:
 - Suggerire strategie per promuovere la collaborazione tra studenti con abilità diverse.
 - Come posso garantire l’equità nei compiti e nelle valutazioni di gruppo?
 - Quali sono i metodi efficaci per coinvolgere sia gli studenti introversi che quelli estroversi durante le discussioni di gruppo?

- Come posso insegnare agli studenti a rispettare e valorizzare le differenze culturali tra i loro coetanei?
- Quali sono alcuni esempi di attività che consentono agli studenti di dimostrare le proprie conoscenze in modi diversi?
- Quali strategie posso utilizzare per gestire i conflitti tra studenti in modo da promuovere la collaborazione?

Fase 2: Analisi dello scenario – Identificazione delle esigenze

1. Scenari:

- A ogni gruppo viene assegnato uno scenario di classe dettagliato che comprende diverse esigenze degli studenti. Esempi:

1. Uno studente con ASD trova le attività di gruppo opprimenti e preferisce lavorare da solo, ma perde le opportunità di apprendimento collaborativo. L'insegnante deve bilanciare il comfort dello studente con il suo sviluppo sociale.
2. Uno studente con problemi di udito fa fatica a seguire le istruzioni verbali durante discussioni e lezioni. L'insegnante deve assicurarsi che abbia pari accesso ai materiali didattici e alla comunicazione in classe.
3. Uno studente evita spesso di presentare davanti alla classe a causa di una forte ansia. L'insegnante deve trovare modi per aiutare gli studenti a costruire gradualmente la sicurezza, rispettando i loro limiti emotivi.
4. Spesso uno studente arriva a scuola impreparato a causa dell'accesso limitato a risorse come libri di testo, Internet o materiale scolastico. L'insegnante deve trovare il modo di fornire equa opportunità di partecipazione.
5. Uno studente ipovedente ha difficoltà a impegnarsi in lezioni che richiedono un forte coinvolgimento visivo, come la lettura alla lavagna o l'uso di fogli di lavoro standard. L'insegnante deve adattare i materiali per garantire l'accessibilità.
6. Uno studente con ADHD ha difficoltà a concentrarsi durante le lezioni lunghe e spesso disturba i compagni. L'insegnante deve creare un ambiente strutturato e coinvolgente, gestendo al contempo i comportamenti impulsivi dello studente.
7. Uno studente che usa una sedia a rotelle si sente escluso dalle attività fisiche e fa fatica a partecipare pienamente alle disposizioni dei posti a sedere in classe. L'insegnante deve creare un ambiente fisico e sociale più inclusivo.
8. Una classe comprende studenti i cui livelli di lettura vanno da principiante ad avanzato. L'insegnante deve fornire testi e attività di livello appropriato per garantire che tutti gli studenti siano coinvolti e stimolati.
9. Uno studente che si sta riprendendo da un trauma spesso si ritira dalle discussioni in classe e dal lavoro di gruppo. L'insegnante deve creare un ambiente sicuro e di supporto per coinvolgere nuovamente lo studente nell'apprendimento.
10. Una classe comprende studenti che parlano lingue diverse e hanno difficoltà a comunicare nella lingua di insegnamento principale. L'insegnante deve assicurarsi che ogni studente possa partecipare e comprendere le lezioni.

2. Raccolta dati e approfondimenti:

- Utilizzando Tally (strumento di compilazione gratuito basato sull'intelligenza artificiale), ogni gruppo crea un breve sondaggio per raccogliere il feedback degli studenti in base allo scenario.
- Vengono fornite risposte simulate degli studenti per l'analisi.

Fase 3: Progettazione del quadro inclusivo – Pianificazione potenziata dall'intelligenza artificiale

1. Sviluppo del framework:

- I gruppi utilizzano Miro (lavagna digitale collaborativa) per progettare la loro classe inclusiva.
- Gli elementi del quadro dovrebbero includere:
- Strategie di coinvolgimento: attività che promuovono la collaborazione e il rispetto.
- Tecniche di adattamento: insegnamento differenziato e applicazioni UDL per studenti diversi.
- Piani di valutazione: metodi per una valutazione equa.

2. Integrazione degli strumenti AI:

- Utilizzare Canva (Magic Write) per creare una presentazione visivamente accattivante del framework.
- Esempio di attività: generare una rappresentazione visiva di come il framework affronta i bisogni cognitivi, emotivi e fisici.

Fase 4: Presentazione e revisione paritaria

1. Presentazioni:

- Ogni gruppo presenta alla classe il proprio framework, evidenziando l'uso degli strumenti di intelligenza artificiale e delle strategie inclusive.
- Evidenziare:
- Le caratteristiche principali del loro framework.
- In che modo il framework risponde a esigenze specifiche del loro scenario.

2. Feedback tra pari:

- I gruppi forniscono feedback utilizzando suggerimenti guida:
- Il quadro è in linea con i principi dell'istruzione inclusiva?
- Le strategie sono pratiche e applicabili alle classi reali?

5. Valutazione:

- Riflessione individuale:

- Qual è stato l'aspetto più prezioso nella progettazione di un quadro di classe inclusivo?
- In che modo gli strumenti di intelligenza artificiale hanno migliorato la vostra pianificazione e collaborazione?
- Quali sfide hai dovuto affrontare e come puoi affrontarle nella pianificazione futura?

- Discussione di gruppo:

- Facilitare una discussione finale su come gli insegnanti possono integrare i framework e gli strumenti di intelligenza artificiale nelle loro pratiche di insegnamento.

MODULO 3

Adattamento degli strumenti di intelligenza artificiale per studenti con bisogni speciali

1. Panoramica del modulo

Questo modulo si concentra sulla comprensione e l'affrontamento delle esigenze speciali uniche degli studenti che richiedono ulteriore supporto da parte degli insegnanti, quindi tramite strumenti di intelligenza artificiale. Gli insegnanti impareranno a riconoscere e selezionare risorse di intelligenza artificiale appropriate che soddisfano diverse sfide di apprendimento, tenendo conto della privacy e delle questioni etiche relative alla loro implementazione. Svilupperanno strategie per utilizzare l'intelligenza artificiale per creare attività di apprendimento personalizzate, progettando infine piani di apprendimento adattivi.

2. Obiettivi del modulo

- a. comprendere le esigenze specifiche degli studenti che necessitano di supporto aggiuntivo con strumenti di intelligenza artificiale
- b. riconoscere e scegliere strumenti di intelligenza artificiale che aiutano a soddisfare le diverse esigenze degli studenti
- c. pianificare modalità di utilizzo dell'intelligenza artificiale in classe per supportare gli studenti con bisogni speciali
- d. considerando la privacy e le questioni etiche relative all'uso di strumenti di intelligenza artificiale con studenti con bisogni speciali
- e. applicare un approccio interdisciplinare per integrare gli strumenti di intelligenza artificiale in più aree tematiche
- f. migliorare l'inclusività delle esperienze educative per studenti diversi.

3. Risultati di apprendimento del modulo

- a. identificare le caratteristiche di base degli strumenti di intelligenza artificiale che supportano gli studenti con bisogni speciali
- b. spiegare come gli strumenti di intelligenza artificiale possono affrontare diverse sfide di apprendimento
- c. utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per creare attività di apprendimento personalizzate per studenti con bisogni speciali
- d. esaminare quanto siano efficaci gli strumenti di intelligenza artificiale nel soddisfare le esigenze di apprendimento degli studenti

e. progettare un piano di apprendimento che adatti l'intelligenza artificiale per supportare gli studenti con bisogni speciali

4. Concetti chiave

Strumenti di intelligenza artificiale e accessibilità, approccio interdisciplinare, sfide di apprendimento, apprendimento personalizzato, questioni etiche nell'intelligenza artificiale, piani di apprendimento adattivo, criteri di valutazione, scale di valutazione, competenze trasversali

ATTIVITÀ 1: Utilizzare i meme in modo inclusivo in classe

1. Descrizione:

Questa attività si concentra sull'uso dei meme come strumento didattico divertente ed efficace. Gli insegnanti lavoreranno insieme per discutere cosa sono i meme e come possono essere utilizzati in classe, condividendo le proprie esperienze e osservando come i meme possono supportare diversi stili di apprendimento.

2. Materiali didattici:

carta e penna

computer portatile con accesso a Internet

bit.ly/WeAreSpiral (per creare istantanee di una frase)

risultato finale collettivo in Canva o Lino wall

note di autocontrollo

Strumento di intelligenza artificiale come ChatGPT

Strumento di brainstorming basato sull'intelligenza artificiale come Padlet con approfondimenti sull'intelligenza artificiale, Coggle, MindMeister

3. Durata: 90 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

Lavoro di gruppo: brainstorming sull'uso dei meme nelle nostre classi inclusive. Considera:

- diversi tipi di studenti (visivo, uditivo, cinestetico)

- esigenze diverse degli studenti
- studenti con bisogni speciali
- modi per sostenere l'inclusività nella nostra classe
- competenze trasversali (come creatività ed empatia) su cui dobbiamo concentrarci

Utilizza uno strumento di brainstorming basato sull'intelligenza artificiale come Padlet con approfondimenti sull'intelligenza artificiale, Coggle , MindMeister ...

Materiali: carta e penna/computer portatile con accesso a Internet

Tempo: 20 min

Fase 2:

Lavoro di gruppo: discutere le seguenti domande e annotare i punti chiave:

Cosa sono i meme e come li utilizziamo nelle nostre classi?

Hai esperienze personali con l'uso dei meme nella tua didattica?

In che modo i meme possono aiutare ad affrontare i diversi stili di apprendimento in classe?

In che modo gli studenti visivi, uditivi e cinestetici possono trarre vantaggi diversi dai meme?

Prendi in considerazione concetti come il coinvolgimento degli studenti, l'incoraggiamento della creatività e del pensiero critico e la presentazione dei concetti attraverso l'umorismo e/o elementi visivi.

Utilizza uno strumento di intelligenza artificiale come ChatGPT per generare idee.

Materiali: carta e penna/computer portatile con accesso a Internet

Tempo: 25 min

Fase 3:

Lavoro di gruppo: prepara un'istantanea in una frase del risultato finale della tua discussione. Il risultato finale in una frase dovrebbe includere almeno tre di queste note:

come i meme possono coinvolgere gli studenti nell'apprendimento

esperienze personali con l'uso dei meme nell'insegnamento

come i meme possono soddisfare diversi stili di apprendimento

come possono essere utili a tutti gli studenti

come ogni tipo di studente può trarre vantaggio dai meme: studenti visivi, studenti uditivi e studenti cinestetici

Prima di inviare il tuo lavoro, utilizza queste note di autoverifica .

Utilizza bit.ly/WeAreSpiral per creare un'istantanea di una frase del tuo gruppo e aggiungila al risultato finale collettivo nella bacheca Canva o Lino .

Materiali: computer portatile con accesso a Internet, appunti di autocontrollo

Tempo: 30 min

Fase 4:

Lavoro di gruppo: come gruppo, date un'occhiata al lavoro degli altri gruppi e fornite loro un feedback in base alle note di auto-verifica . La vostra valutazione tra pari di istantanee di una frase dovrebbe essere amichevole e costruttiva.

Materiali: risultato finale collettivo in Canva o Lino muro , note di autocontrollo

Tempo: 15 min

5. Valutazione:

autoriflessione

discussione

note di autocontrollo

ATTIVITÀ 2: I meme pedagogici come strumento didattico creativo ed efficace

1. Descrizione:

Questa attività si concentra sull'uso dei meme come strumento didattico divertente ed efficace. Gli insegnanti lavoreranno insieme per discutere cosa sono i meme e come possono essere utilizzati in classe, condividendo le proprie esperienze e osservando come i meme possono supportare diversi stili di apprendimento.

2. Materiali didattici:

mostra dei meme degli studenti

MagicSchool , Diffit , EdcafeAI , BriskTeaching (strumenti di intelligenza artificiale per la valutazione dei meme)

modello per i criteri di valutazione dei meme

3. Durata: 100 min

4. Istruzioni:

Fase 1:

Lavoro di gruppo: date un'occhiata ad alcuni meme (bit.ly/MemesAI) creati dagli studenti sul tema dell'uso dell'intelligenza artificiale in classe.

- Scegli 2 o 3 meme da analizzare.
- analizzare:
 - l'argomento e la possibile rilevanza educativa
 - il livello di originalità e creatività
 - incoraggiamento del pensiero critico

Materiali: mostra di meme degli studenti , computer portatile con accesso a Internet

Tempo: 20 min

Fase 2:

Pensa ai criteri di valutazione utilizzati nel compito precedente. Utilizza AI come MagicSchool , Diffit , EdcafeAI , BriskTeaching per aiutarti a considerare i possibili criteri di valutazione quando valuti i meme degli studenti. Aggiungi all'elenco dei criteri:

- l'argomento e la possibile rilevanza educativa
- il livello di originalità e creatività
- incoraggiamento del pensiero critico
- chiarezza del messaggio inviato
- adeguatezza dello studente
- ...

Materiali: mostra di meme degli studenti , computer portatile con accesso a Internet

Tempo: 20 min

Fase 3:

- Stabilisci i criteri di valutazione per un'attività di creazione di meme.
- Utilizza gli strumenti AI per aiutarti. Non dimenticare di aggiungere quelli che hai usato in seguito alle tue fonti. Utilizza MagicSchool , Diffit , EdcafeAI , BriskTeaching o qualsiasi altro con cui hai familiarità.
- Utilizza questo modello per i criteri di valutazione dei meme.
- Prima di inviare i tuoi criteri di valutazione, valuta i meme scelti e progettati dagli studenti utilizzando i tuoi criteri per vedere se funzionano.
- Condividi il tuo lavoro (su Canva o Lino Wall).

Materiali: mostra di meme degli studenti , computer portatile con accesso a Internet

Tempo: 40 min

Fase 4:

Lavoro di gruppo: in coppia, esamine i criteri di valutazione presentati dagli altri gruppi.

- prova ad applicarli sui meme che hai scelto
- suggerire miglioramenti

Materiali: computer portatile con accesso a Internet, risultato finale collettivo, mostra di meme degli studenti

Tempo: 20 min

5. Valutazione:

- Autovalutazione di istantanee di una frase
- Valutazione tra pari dei criteri dei meme educativi
- Quiz di Kahoot

ATTIVITÀ 3: Questo è il mio meme!

1. Descrizione: Attraverso varie attività di gruppo, gli insegnanti creeranno i propri meme sull'uso dell'intelligenza artificiale nell'istruzione e su questioni etiche, evidenziando l'importanza della creatività, del pensiero critico e del coinvolgimento degli studenti quando si utilizzano i meme nell'insegnamento.

2. Materiali didattici:

- carta e penna
- computer portatile con accesso a Internet
- Generatore di ultime notizie! collegamento
- Dai la tua notizia - Generatore di ultime notizie collegamento
- MemeCam collegamento
- risultato finale collettivo in Canva o Lino wall
- Mentimetro

3. Durata:

110 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1:

Lavoro di gruppo: Crea il tuo meme pedagogico:

considerare il pubblico di destinazione

pensa agli obiettivi di apprendimento quando progetti il meme

contesto per il tuo meme:

L'impatto dell'intelligenza artificiale sulle competenze trasversali degli studenti

preoccupazioni sulla privacy e sui dati

implicazioni etiche

creatività, capacità di pensiero critico

originalità

usa uno dei creatori di meme qui sotto:

Generatore di ultime notizie! collegamento

Dai la tua notizia - Generatore di ultime notizie collegamento

MemeCam collegamento

Aggiungilo al risultato finale collettivo su Canva o Lino wall .

Materiali: Computer portatile con accesso a Internet

Tempo: 45 min

Fase 2:

Lavoro di gruppo: i gruppi condividono i loro meme con l'intero gruppo. Durante la presentazione, lascia prima che il tuo pubblico provi a indovinare tutte le implicazioni del tuo meme. Poi, puoi entrare più nel dettaglio.

Materiali: risultato finale collettivo mostra digitale

Tempo: 25 min

Fase 3:

Lavoro di gruppo: i pari forniscono feedback sui meme degli altri gruppi:

- valutare l'efficacia dei meme nel trasmettere il messaggio previsto
- suggerendo come i meme potrebbero essere migliorati o adattati.

Materiali: risultato finale collettivo mostra digitale

Tempo: 20 min

Fase 4:

Lavoro di gruppo: sulla base di quanto sentito dagli altri gruppi che hanno presentato e del feedback ottenuto:

- migliora i tuoi meme educativi in base al feedback ricevuto
- discutere l'efficacia del feedback tra pari: aggiungere i vantaggi del feedback tra pari a Mentimeter (nuvola di parole delle risposte aggiunte)

Materiali: risultato finale collettivo mostra digitale

Tempo: 20 min

5. Valutazione:

- Valutazione tra pari dei criteri dei meme educativi
- Riflessioni nel Mentimetro

ATTIVITÀ 4: Pensare fuori dagli schemi: collegare esigenze speciali con sfide e identificare strumenti di intelligenza artificiale efficaci

1. Descrizione: L'attività mira a sensibilizzare gli insegnanti sulle sfide affrontate dagli studenti con bisogni speciali e sull'ampia gamma di esigenze diverse incontrate quotidianamente in classe. Collegando i bisogni speciali alle sfide e identificando gli strumenti di intelligenza artificiale più efficaci in determinate situazioni, gli insegnanti si impegneranno in discussioni significative sul riconoscimento di sfide specifiche ed esplorando strumenti di intelligenza artificiale che possono supportare e migliorare efficacemente l'apprendimento per tutti gli studenti.

2. Materiali didattici:

- carta e penna
- marcatori
- computer portatile con accesso a Internet
- esagoni di carta - blu e verde
- foglio di lavoro di riferimento (per l'allenatore)
- Strumenti di intelligenza artificiale

3. Durata: 90 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1:

Lavoro di gruppo: pensa alle esigenze speciali che incontri quotidianamente nella tua classe.

- considerare studenti con abilità, stili di apprendimento e sfide diverse
- fai brainstorming e scrivili sugli esagoni blu
- ogni esagono contiene un'esigenza specifica

Materiali: blu esagoni di carta , marcatori

Tempo: 20 min

Fase 2:

Lavoro di gruppo: utilizzare l'intelligenza artificiale per stilare un elenco di strumenti consigliati per l'uso con studenti con bisogni speciali.

- come gruppo, scegliete dall'elenco generato dall'intelligenza artificiale 5 strumenti con cui avete familiarità e 5 che sareste disposti a esplorare

- scrivili sugli esagoni verdi
- ogni esagono contiene uno strumento AI specifico

Materiali: computer portatili/cellulari/tablet con accesso a Internet, verde esagoni di carta

Tempo: 20 min

Fase 3:

Lavoro di gruppo: osservando gli esagoni blu e verdi che avete creato come gruppo,

- segnala come queste esigenze da te identificate influiscono sull'apprendimento nella tua area disciplinare
- considerare strategie per affrontarli con strumenti di intelligenza artificiale
- esercizio di abbinamento: mescola e abbina gli esagoni verdi e blu come ritieni più appropriato

Materiali: area espositiva: una scrivania, una bacheca (di sughero)... foglio di lavoro di riferimento (per l'allenatore)

Tempo: 20 min

Fase 4:

Lavoro individuale: pensa alla tua materia o a ogni strumento di intelligenza artificiale (esagoni verdi) e fornisci un esempio di un compito/unità didattica che uno studente con bisogni speciali sarebbe in grado di completare con esso.

- scrivi l'unità didattica scelta sull'esagono appropriato e poi rimettila a posto in modo che gli altri membri del gruppo possano fare lo stesso
- provare a includere diverse unità didattiche per diversi strumenti di intelligenza artificiale

Materiali: area espositiva

Tempo: 15 min

Fase 5:

Lavoro di gruppo: condividete le vostre opinioni sull'uso degli strumenti di intelligenza artificiale nelle vostre materie. Pensate alle possibili combinazioni e discutete su come questi strumenti di intelligenza artificiale potrebbero essere utilizzati nelle lezioni interdisciplinari.

Materiali: area espositiva

Tempo: 15 min

5. Valutazione:

- discussione riflessiva
- autoriflessione

ATTIVITÀ 5: Alla ricerca di nuove idee

1. Descrizione:

Questa attività si concentra sull'esplorazione dell'uso dell'IA nell'istruzione e del suo potenziale per migliorare l'insegnamento interdisciplinare in un gruppo di studenti con esigenze diverse. Gli insegnanti inizieranno con un gioco Find Somebody Who per discutere l'uso dell'IA nelle classi.

2. Materiali didattici:

carta e penna

marcatori

computer portatile con accesso a Internet

- [Trova qualcuno che ... gioco](#)
- Trova qualcuno che... [generatore di giochi](#)
- [presentazione interdisciplinare](#)

3. Durata: 110 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1:

Per aumentare la consapevolezza su quanto spesso e perché l'IA dovrebbe essere utilizzata in classe, parteciperai a un gioco Find somebody who . In questa attività, camminerai per la

stanza e parlerai con i tuoi colleghi per trovare quelli che hanno avuto esperienze o idee sull'uso dell'IA nell'istruzione.

- [Trova qualcuno che ... gioco: scarica e stampa o gioca virtualmente](#)

Materiali: [Trova qualcuno che ... gioco, collegamento al modello](#)

Tempo: 20 min

Fase 2:

Successivamente, creerai un gioco Find somebody who per i tuoi studenti. Ti concentrerai sulle loro esperienze di utilizzo dell'IA a scuola e anche nelle loro vite.

- Trova qualcuno che... [generatore di giochi](#) : scarica e stampa o gioca virtualmente

Materiali: Trova qualcuno che... [generatore di giochi](#)

Tempo: 25 min

Fase 3:

Lavoro di gruppo: insegnamento interdisciplinare: studio di come la sostenibilità possa essere affrontata in diverse materie scolastiche.

- [presentazione](#)

tenendo presente il tema della sostenibilità, scrivi un risultato e un'attività per ogni area tematica del tuo gruppo

definire le aree tematiche da affrontare e le competenze chiave

Materiali: [presentazione](#) , penna e carta/computer portatile

Tempo: 15 min

Fase 4:

Lavoro di gruppo: ora che hai definito i risultati e le attività suggerite per le diverse aree tematiche:

pensa a: i bisogni speciali su cui ti concentreresti questa volta

indica gli strumenti di intelligenza artificiale che utilizzeresti

Materiali: [presentazione](#), penna e carta/computer portatile

Tempo: 20 min

Fase 5:

Presentazioni di lavori di gruppo e feedback tra pari: ricerca di somiglianze e differenze nell'approccio allo stesso argomento e alle diverse esigenze degli studenti.

su quali bisogni speciali si è concentrato il gruppo

quanto bene hanno combinato gli strumenti di intelligenza artificiale con le competenze definite e le esigenze speciali

suggerire miglioramenti

discussione conclusiva

Materiali: [presentazione](#), penna e carta/computer portatile

Tempo: 30 min

5. Valutazione:

Pari [revisione](#) e suggerimenti per i miglioramenti seguiti da una [discussione](#) conclusiva.

ATTIVITÀ 6: Migliorare l'insegnamento interdisciplinare in un gruppo di studenti con esigenze diverse

1. Descrizione:

Questa attività si concentra sull'esplorazione dell'uso dell'IA nell'istruzione e del suo potenziale per migliorare l'insegnamento interdisciplinare in un gruppo di studenti con esigenze diverse. Gli insegnanti progetteranno un piano di lezione interdisciplinare incentrato sulla sostenibilità che li aiuterà a prendere in considerazione l'integrazione di strumenti di IA per supportare gli studenti con esigenze speciali. L'attività enfatizza l'uso di strumenti di IA per affrontare esigenze speciali e creare rubriche efficaci per la valutazione.

2. Materiali didattici:

- carta e penna
- marcatori
- computer portatile con accesso a Internet
- [MagicSchool](#) , [Difficoltà](#) , [EdcafeAI](#) , [BriskTeaching](#)
- progettista di rubriche [RubiStar](#)
- [collegamento](#) al modello del piano di lezione
- pari [revisione](#)

3. Durata: 100 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1:

Lavoro di gruppo: studia l'elenco degli argomenti e decidi come potrebbero essere affrontati a partire dalle tue diverse aree disciplinari.

- scegli un'unità didattica per creare una bozza di un piano di lezione interdisciplinare
- usa [MagicSchool](#) , [Diffit](#) , [EdcafeAI](#) , [BriskTeaching](#) : assicurati di usarli per trarre ispirazione
- definire le aree tematiche da affrontare e le competenze chiave
- pensa a: i bisogni speciali su cui ti concentreresti questa volta
- indica gli strumenti di intelligenza artificiale che utilizzeresti
- progettare rubriche utilizzando [RubiStar](#)
- aggiungi il tuo piano di lezione al [link Canva](#)

Materiali: Modello di piano di lezione

Tempo: 45 min

Fase 2:

Presentazioni di gruppo: presenta il tuo piano di lezione interdisciplinare, delineando:

- aree tematiche e competenze chiave affrontate
- le esigenze speciali specifiche su cui ti sei concentrato
- come gli strumenti di intelligenza artificiale selezionati verrebbero applicati per supportare gli studenti con bisogni speciali

Materiali: piani di lezione preparati

Tempo: 20 min

Fase 3:

Lavoro individuale: esamina i piani di lezione preparati, per ognuno fornisci un feedback con un tocco personale, concentrando sulle esigenze speciali affrontate e sugli strumenti AI utilizzati per affrontarle. Presta particolare attenzione alle rubriche progettate e se sono state incluse.

Materiali: piano di lezione preparato

Tempo: 15 min

Fase 4:

Lavoro di gruppo: leggere i feedback individuali e:

- migliorare i tuoi piani di lezione in base al feedback ricevuto
- discutere l'efficacia del feedback tra pari

Materiali: feedback individuali, piani di lezione preparati

Tempo: 20 min

5. **Valutazione:**

Pari revisione e suggerimenti per i miglioramenti seguiti da una discussione conclusiva

ATTIVITÀ 7: *Preferiresti*

1. Descrizione:

Questa attività aiuta gli insegnanti a esplorare gli strumenti di intelligenza artificiale per l'insegnamento, soddisfacendo le diverse esigenze degli studenti. I partecipanti progettano quindi la propria attività interdisciplinare " *Preferiresti?* ", solitamente utilizzata per avviare discussioni e coinvolgimento. Le funzionalità di intelligenza artificiale di Canva, come Avaritify e Sketchify, saranno utilizzate per creare immagini personalizzate e discutere i loro vantaggi per la privacy, la creatività e la sicurezza digitale.

2. Materiali didattici:

- carta e penna
- marcatori
- computer portatile con accesso a Internet
- Attività "Preferiresti" ([link](#))
- Generatore di domande "Preferiresti" ([AutoClassmate](#))
- [Canva](#) : Avaritify e Sketchify
- [Padlet](#) (per la mostra dei risultati finali)
- [Mentimetro](#)

3. Durata: 100 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1:

Lavoro di gruppo: partecipa a questa attività "Cosa preferiresti?": è pensata per incentivare la discussione, più che semplicemente rispondere alle domande.

- i giocatori selezionano una delle possibilità dalla carta che pescano e poi dicono cosa preferirebbero essere o fare; dovresti sceglierne una e poi spiegare la tua scelta
- rispondi alla risposta e alla spiegazione del tuo team

Materiali: [Attività "Preferiresti"](#) ([link al modello](#))

Tempo: 20 min

Fase 2:

Lavoro di gruppo: come gruppo, scegliete un'unità didattica su cui progettare un'attività "cosa preferiresti fare" e provate a renderla coinvolgente, interdisciplinare e divertente.

- Generatore di domande "Preferiresti" ([AutoClassmate](#))

Materiali: computer portatili con accesso a Internet, [AutoClassmate](#)

Tempo: 30 min

Fase 3:

Lavoro individuale: accedi al tuo account [Canva](#) e scegli un Poster come nuovo design. Offre un'ampia varietà di applicazioni assistite dall'intelligenza artificiale. Ne proverai alcune per prime:

- vai al menu sul lato sinistro e scegli applicazioni, quindi *Avaritify* : carica un'immagine di te stesso e poi *avaritifyla* . Pensa ai vantaggi dell'uso di tale immagine
- scatta una foto della stanza/del tuo gruppo e caricala su Canva e usa l' applicazione *Sketchify*
- aggiungi il tuo lavoro alla mostra dei risultati finali su [Padlet](#)
- Interagisci su Padlet: assegna ai post una valutazione da 1 a 5 stelle e sceglie almeno 3 da commentare positivamente.

Materiali: computer portatili con accesso a Internet, [Canva](#) , mostra dei risultati finali su [Padlet](#)

Tempo: 30 min

Fase 4:

Lavoro di gruppo: pensa ai vantaggi dell'utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale come questi. Quali vantaggi fornirebbero in merito a:

- protezione della privacy
- rafforzare l'alfabetizzazione digitale
- migliorare la sicurezza digitale
- aumentare la consapevolezza delle impronte digitali
- promuovere la creatività
- ...?

[del mentimetro](#) : classificare questi problemi dopo la discussione di gruppo per ottenere il punto di vista dell'intero gruppo.

Materiali: [Mentimetro](#)

Tempo: 20 min

5. Valutazione:

- valutazione tra pari su Padlet
- [Mentimetro](#)

ATTIVITÀ 8: Esplorare l'impatto dell'industria 1.0 sull'istruzione

1. Descrizione:

In questa attività, gli insegnanti lavoreranno in gruppi per trovare immagini di fabbriche dei primi del XX secolo e poi le useranno per creare le proprie immagini usando Canva. Discutono di come il lavoro industriale abbia influenzato l'istruzione e confrontano i due contesti. Questa attività li aiuta a comprendere la connessione tra industria e pratiche educative.

2. Materiali didattici:

- carta e penna
- marcatori
- computer portatile con accesso a Internet
- piattaforme come [Pexels](#) e [Disinfettare](#)
- [Tela](#)
- [Leonardo.AI](#), [Midjourney](#)...

3. Durata: 100 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1:

Lavoro di gruppo: ora approfondiremo la connessione tra la vita delle persone, ovvero l'industria e l'istruzione. Per prima cosa, esamineremo più da vicino l'impostazione Industry 1.0.

- trova online una foto che meglio rappresenta il lavoro su una catena di montaggio nella prima metà del XX secolo: usa piattaforme come [Pexels](#) e [Unsplash](#), poiché sono spesso royalty-free e adatti a scopi didattici
- accedi al tuo account [Canva](#) e scegli un Instagram (post quadrato) come nuovo design. Poi, sulla sinistra, scegli un design di cornice per 2 foto che ti piace. Aggiungi la foto che hai trovato sul lato sinistro della cornice per 2 foto.

Materiali: [Pexels](#) e [Unsplash](#), progetti [Canva](#) del gruppo

Tempo: 20 min

Fase 2:

Lavoro di gruppo: lavorando in gruppo, provate a descrivere il contesto dell'Industria 1.0.

- discutere il lavoro sulla catena di montaggio nei primi anni del XX secolo: gli ambienti industriali, il processo di produzione e il ruolo dei lavoratori, l'organizzazione degli spazi...
- Aggiungi una casella di testo al tuo progetto Canva (sul lato sinistro del progetto) con le parole chiave collegate al lavoro sulla catena di montaggio dei primi anni del XX secolo (ad esempio *produzione di massa, compiti monotoni ...*)

Materiali: Pexels e Unsplash, i design Canva del gruppo

Tempo: 30 min

Fase 3:

Lavoro di gruppo: il modo in cui le persone vivono influenza inevitabilmente il modo in cui apprendono nell'istruzione. Successivamente, confronteremo i risultati della tua ricerca sulla vita industriale dei primi del XX secolo con i principi educativi di quel periodo, concentrando specificamente sull'ambiente della classe.

- aule scolastiche dei primi del XX secolo e come i metodi di insegnamento si confrontano con il sistema della catena di montaggio
- cercare modelli e somiglianze nell'organizzazione del lavoro e dell'istruzione: confrontare l'ambiente di lavoro dell'industria della catena di montaggio dei primi anni del XX secolo con gli ambienti educativi di quel tempo

Materiali: Pexels e Unsplash, progetti Canva del gruppo

Tempo: 30 min

Fase 4:

Lavoro di gruppo: la vita industriale dei primi anni del XX secolo ha avuto una grande influenza sull'ambiente scolastico.

- trova una foto online che meglio rappresenta l'aula scolastica nella prima metà del XX secolo: usa piattaforme come Pexels e Disinfettare

- aggiungi la tua foto e una casella di testo con parole chiave sulla tua ricerca allo stesso design Canva con 2 foto (lato destro del design)

Materiali: [Pexels](#) e [Unsplash](#), progetti [Canva](#) del gruppo

Tempo: 20 min

5. Valutazione:

- autoriflessione

ATTIVITÀ 9: Industria 4.0 e comprensione del suo impatto sull'istruzione inclusiva

1. Descrizione:

In questa attività di gruppo, gli insegnanti esploreranno le caratteristiche chiave dell'Industria 4.0 e il modo in cui plasmano l'istruzione moderna. Utilizzando la ricerca, gli strumenti di intelligenza artificiale e Canva, creeranno immagini e parole chiave che riflettono l'impatto dell'Industria 4.0, tra cui automazione, intelligenza artificiale e sistemi intelligenti. Discuteranno di come questi progressi influenzano le aule odierne e progetteranno uno spazio di apprendimento del 21° secolo.

2. Materiali didattici:

- carta e penna
- marcatori
- computer portatile con accesso a Internet
- piattaforme come [Pexels](#) e [Disinfettare](#)
- [Tela](#)
- [Leonardo.AI](#), [Midjourney](#) ...

3. Durata: 100 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1:

Lavoro di gruppo: come sottolineato più volte, la vita industriale ha influenzato il nostro sistema educativo. Concentriamoci ora sull'impostazione Industria 4.0.

- aggiungi una nuova pagina allo stesso design [Canva](#) con lo stesso design
- ricercare le caratteristiche principali dell'Industria 4.0
- scrivi le parole chiave in una casella di testo sulla seconda pagina del tuo progetto [Canva](#) (lato sinistro del progetto, pagina 2)

Materiali: [Canva](#)

Tempo: 30 min

Fase 2:

Lavoro di gruppo: come sottolineato più volte, la vita industriale ha influenzato il nostro sistema educativo. Concentriamoci ora sull'impostazione Industria 4.0.

- crea un'immagine utilizzando uno strumento di intelligenza artificiale, come [Leonardo.AI](#) (creazione dell'immagine Digita un prompt) o [Midjourney](#): (genera immagine, da testo, prompt immagine)... le parole chiave che hai trovato durante la tua ricerca saranno i prompt per la creazione dell'immagine valutata dall'intelligenza artificiale
- aggiungi la foto al tuo progetto [Canva](#) (lato sinistro del progetto, pagina 2)

Materiali: [Canva](#), [Leonardo.AI](#), [Midjourney](#)...

Tempo: 20 min

Fase 3:

Lavoro di gruppo: discutere di come ciascuna delle caratteristiche del mondo dell'Industria 4.0 dovrebbe influenzare le moderne aule scolastiche odierne.

- automazione, integrazione AI, fabbriche intelligenti, IoT e sistemi ciberfisici
- in base alle tue scoperte, scrivi le parole chiave nel tuo progetto [Canva](#) (lato destro del progetto, pagina 2)

Materiali: [Canva](#)

Tempo: 30 min

Fase 4:

Lavoro di gruppo: discutere di come ciascuna delle caratteristiche del mondo dell'Industria 4.0 dovrebbe influenzare le moderne aule scolastiche odierne.

- Ora sei pronto a creare un progetto per la tua classe perfetta del 21° secolo, tenendo conto di come è cambiato il mondo e delle diverse esigenze degli studenti ([Leonardo.AI](#), [Midjourney](#) ...).

- aggiungi il tuo al tuo progetto Canva (lato destro del progetto, pagina 2)

Materiali: Canva , Leonardo.AI , Midjourney...

Tempo: 20 min

5. Valutazione:

- autoriflessione

ATTIVITÀ 10: AI - il futuro dei nostri studenti

1. Descrizione:

In questa attività, gli insegnanti si concentrano su come l'intelligenza artificiale e il cambiamento del settore influiscono sull'istruzione e sulle carriere, con particolare attenzione al supporto degli studenti con bisogni speciali. Esplorano nuovi percorsi di carriera, competenze essenziali e come l'intelligenza artificiale può aiutare gli studenti ad avere successo. In un cerchio di discussione finale, ruotano tra le postazioni per parlare del ruolo dell'intelligenza artificiale nel rendere l'apprendimento più personalizzato, divertente e di supporto. Questa attività li aiuta a sentirsi più a loro agio e competenti nell'uso dell'intelligenza artificiale nell'istruzione.

2. Materiali didattici:

- carta e penna
- marcatori
- computer portatile con accesso a Internet
- punti di discussione specifici per stazione
- Strumenti di intelligenza artificiale

3. Durata: 100 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1:

Consideriamo come l'evoluzione della produzione industriale e le mutevoli esigenze dell'istruzione e degli studenti abbiano avuto un impatto sulle carriere nel mondo odierno.

- fornire esempi dei nuovi percorsi di carriera
- nominare e spiegare le competenze richieste oggigiorno

- come potranno gli studenti con bisogni speciali avere più successo nel mercato del lavoro un giorno?
- in che modo insegnare loro a sentirsi più a loro agio con gli strumenti di intelligenza artificiale può aiutarli a sviluppare le competenze richieste

Materiali: progetti Canva dei gruppi

Tempo: 30 min

Fase 2:

Lavoro di gruppo: prepariamoci per l'attività finale di questo modulo: i circoli di discussione. Discutete nei vostri gruppi e prendete appunti:

- riflettere sulle questioni sollevate in questo modulo
- quali erano le tue principali preoccupazioni all'inizio?
- con cosa ti senti più a tuo agio adesso?
- che necessitano di essere ulteriormente sviluppati

Materiali: carta e penna, pennarelli

Tempo: 20 min

Fase 3:

Lavoro di gruppo: usa i tuoi appunti e gli strumenti di intelligenza artificiale per trovare 5 domande che vorresti fossero poste nei circoli di discussione.

Queste domande possono essere utilizzate nell'attività successiva al posto di quelle suggerite.

Materiali: computer portatile con accesso a Internet, strumenti di intelligenza artificiale

Tempo: 20 min

Fase 4:

Lavoro di gruppo: l'attività finale è la partecipazione ai circoli di discussione.

- divisi in piccoli gruppi (circa 4-5 persone per cerchio)
- ci saranno 5 postazioni diverse: ogni postazione avrà un mentore che guiderà la discussione

- ogni gruppo si concentrerà su un aspetto diverso del modulo
 - In che modo l'intelligenza artificiale può aiutare a creare lezioni adatte alle esigenze di ogni studente?
 - Quali sono i rischi per la privacy e l'etica quando si utilizza l'intelligenza artificiale con studenti con bisogni speciali?
 - In che modo l'intelligenza artificiale può rendere l'apprendimento più divertente e coinvolgente per gli studenti che necessitano di ulteriore aiuto?
 - In che modo l'intelligenza artificiale può aiutare gli insegnanti a capire i risultati degli studenti e a fornire feedback utili?
 - In che modo gli strumenti di intelligenza artificiale possono aiutare gli insegnanti ad adattare le lezioni agli studenti con diverse esigenze di apprendimento?
 - In che modo l'intelligenza artificiale può supportare gli studenti nel migliorare le loro competenze sociali e la comprensione emotiva? (generato dall'intelligenza artificiale)
- dopo 4 minuti, sentirete un campanello e l'intero gruppo dovrà spostarsi al tavolo successivo, sulla destra, per discutere un aspetto diverso
- infine, quando tutti i gruppi copriranno tutte le postazioni, ogni insegnante condividerà una sfida con cui si sente più a suo agio quando usa l'intelligenza artificiale nell'insegnamento agli studenti con bisogni speciali (5 minuti)

Materiali: spunti di discussione specifici per stazione, carta e penna o dispositivi per prendere appunti

Tempo: 30 min

5. Valutazione

- circoli di discussione
- autoriflessione

MODULO 4

Istruzione differenziata basata sull'intelligenza artificiale

1. Panoramica del modulo

L'istruzione differenziata rappresenta una strategia pedagogica che personalizza l'erogazione didattica per soddisfare i diversi requisiti di apprendimento di ogni studente. Mentre tutti gli studenti persegono un obiettivo di apprendimento comune, i metodi didattici impiegati differiscono in base agli interessi, alle preferenze, ai punti di forza e alle sfide di ogni studente.

Invece di insegnare la lezione all'intera classe in un modo, ad esempio con una lezione, un insegnante usa diversi metodi pedagogici. Le tecniche possono includere l'insegnamento agli studenti in piccoli gruppi o sessioni individuali.

Come afferma Carol Ann Tomlinson, un'insegnante famosa per il suo lavoro innovativo in questo ambito: gli studenti hanno "diverse modalità per apprendere informazioni, dare un senso alle idee ed esprimere le proprie conoscenze".

Tomlinson individua quattro ambiti in cui gli educatori possono differenziare la propria didattica:

Identificare i bisogni di apprendimento di uno studente e definire le risorse necessarie per raggiungere questo obiettivo.

Processo: attività che aiutano gli studenti a dare un senso a ciò che apprendono

Iniziative: modi in cui gli studenti possono dimostrare il loro apprendimento e le loro conoscenze.

Ambiente di apprendimento: come "si percepisce" la classe e come la classe lavora insieme

Questo modulo introduce gli educatori agli strumenti e alle strategie basati sull'intelligenza artificiale per implementare l'istruzione differenziata nelle loro classi. I partecipanti esploreranno varie applicazioni di intelligenza artificiale che possono aiutare ad adattare i materiali didattici, valutare le esigenze degli studenti e creare esperienze di apprendimento personalizzate per studenti diversi. Particolare enfasi sarà posta su Diffit, una piattaforma basata sull'intelligenza artificiale progettata specificamente per creare schede di lavoro e valutazioni differenziate, e Twee, che aiuta gli insegnanti a generare materiali didattici vari a diversi livelli di complessità. Questi strumenti, insieme ad altre applicazioni di intelligenza artificiale, costituiranno la base per trasformare i materiali didattici tradizionali in risorse differenziate.

2. Obiettivi del modulo

- a. Comprendere l'intersezione tra tecnologia AI e istruzione differenziata.
- b. Identificare gli strumenti di intelligenza artificiale appropriati per i diversi aspetti della differenziazione (contenuto, processo, prodotto).

c. Sviluppare competenze nell'implementazione sicura ed efficace di strategie di differenziazione basate sull'intelligenza artificiale

3. Risultati di apprendimento del modulo

- a. Valutare e selezionare strumenti di intelligenza artificiale appropriati per un insegnamento differenziato.
- b. Creare materiali di apprendimento differenziati utilizzando strumenti di intelligenza artificiale
- c. Applicare strategie assistite dall'intelligenza artificiale per soddisfare diverse esigenze di apprendimento

4. Concetti chiave

- Principi di istruzione differenziata
- Strumenti di intelligenza artificiale per l'istruzione
- Apprendimento adattivo
- Valutazione personalizzata
- Progettazione universale per l'apprendimento (UDL)
- Accessibilità digitale
- Utilizzo etico dell'intelligenza artificiale nell'istruzione

ATTIVITÀ 1: Workshop introduttivo all'esplorazione degli strumenti di intelligenza artificiale

1. Descrizione:

In questa attività, gli insegnanti esploreranno otto potenti strumenti di intelligenza artificiale progettati per supportare l'insegnamento differenziato in classe:

Difficile <https://app.diffit.me/>

Dolcezza Italiano: <https://twee.com/>

Scuola di magia.ai <https://www.magicschool.ai/>

EduAide.ai Italiano: <https://www.eduaide.ai/>

Pianificatore di istruzioni differenziate AI <https://www.hyperwriteai.com/aitools/ai-differentiated-instruction-planner>

Insegnamento vivace <https://www.briskteaching.com/>

AI accademica <https://academiq-tools.io/dashboard>

Scuola <https://app.schoolai.com/>

Questi strumenti offrono varie funzionalità per aiutare gli insegnanti a creare esperienze di apprendimento personalizzate, adattare i contenuti a diversi livelli di apprendimento, generare materiali differenziati e fornire supporto personalizzato agli studenti. Attraverso l'esplorazione pratica e la pratica guidata, gli insegnanti comprenderanno le funzionalità di base di ogni strumento e come possono essere integrate nelle loro strategie di istruzione differenziate. Questa attività fondamentale prepara il terreno per applicazioni più avanzate degli strumenti di intelligenza artificiale nei moduli di formazione successivi.

2. Materiali didattici:

Computer e dispositivi con accesso a Internet

Schede di attività per la valutazione degli strumenti

Materiali per prendere appunti

Guida di riferimento rapido per ogni strumento

3. Durata: 90 minuti

4. Istruzioni:

a. Utilizzare tecniche di brainstorming per raccogliere le opinioni degli insegnanti su ciò che intendono con il termine "differenziazione". È possibile fare brainstorming in modo efficace utilizzando uno strumento di intelligenza artificiale come IdeaMap. <https://ideamap.ai/> (5 minuti)

b. Chiarire la terminologia e assicurarsi che tutti capiscano cosa significa differenziare (5 minuti).

c. Quadro di analisi comparativa (30 minuti)

-Presentare una matrice affiancata di tutti gli otto strumenti che mostra:

- Focus sulla differenziazione primaria (contenuto/processo/prodotto)

- Stili di apprendimento degli studenti target

- Funzionalità di adattamento in tempo reale

d. Valutazione delle caratteristiche critiche (30 minuti)

-Analizzare brevemente ogni strumento attraverso tre lenti:

- Complessità di integrazione con i metodi didattici esistenti

- Risultati di differenziazione basati sulle prove

e. Categorizzazione degli strumenti strategici (20 minuti)

Raggruppa gli strumenti in base allo scopo didattico:

- Strumenti di pianificazione e preparazione (AI Differentiated Instruction Planner, Brisk Teaching)
 - Strumenti di modifica dei contenuti (Diffit, Explainlikeimfive.io)
 - Strumenti di coinvolgimento degli studenti (MagicSchool.ai, Twee)
 - Strumenti di valutazione e feedback (EduAide.ai, Khanmigo)
- Esaminare la complementarietà degli strumenti e le potenziali applicazioni combinate

5. Valutazione:

Sondaggio di feedback (puoi creare un sondaggio online utilizzando Google Forms: <https://www.google.com/forms/about/>)

Si prega di valutare il proprio accordo con le seguenti affermazioni su una scala da 1 a 5:

1 = Fortemente in disaccordo, 2 = In disaccordo, 3 = Neutrale, 4 = D'accordo, 5 = Fortemente d'accordo

1. Ho identificato gli strumenti di intelligenza artificiale che soddisferanno efficacemente le mie esigenze di differenziazione. 1, 2, 3, 4, 5
2. Mi sento sicuro di poter implementare questi strumenti di intelligenza artificiale nella mia classe. 1, 2, 3, 4, 5
3. Questi strumenti di intelligenza artificiale miglioreranno significativamente le mie attuali pratiche di differenziazione. 1, 2, 3, 4, 5
4. Ho un supporto adeguato per integrare questi strumenti di intelligenza artificiale nel mio insegnamento. 1, 2, 3, 4, 5
5. Posso immaginare modi specifici per utilizzare questi strumenti di intelligenza artificiale nelle mie prossime lezioni. 1, 2, 3, 4, 5
6. Le caratteristiche attuali di questi strumenti di intelligenza artificiale soddisfano le mie esigenze di differenziazione. 1, 2, 3, 4, 5
7. Questi strumenti di intelligenza artificiale avranno un impatto positivo sul coinvolgimento e l'apprendimento degli studenti. 1, 2, 3, 4, 5
8. Mi sento a mio agio nell'utilizzare gli strumenti di intelligenza artificiale per la differenziazione in classe. 1, 2, 3, 4, 5
9. Questi strumenti di intelligenza artificiale miglioreranno le mie strategie di differenziazione esistenti. 1, 2, 3, 4, 5
10. Le capacità di questi strumenti di intelligenza artificiale hanno superato le mie aspettative. 1, 2, 3, 4, 5

ATTIVITÀ 2: Creazione di schede di geografia differenziate con difficoltà: "Conosci l'Europa"

1. Descrizione:

Impara a creare schede di lavoro differenziate per una lezione di geografia sull'Europa usando Diffit. Gli insegnanti si eserciteranno a generare materiali a diversi livelli di complessità per soddisfare diverse esigenze di apprendimento.

2. Materiali didattici:

Computer con accesso a Internet

Accesso alla piattaforma Diffit

Testo fornito sull'Europa

Esempi di obiettivi di apprendimento per diversi livelli di abilità

3. Durata: 45 minuti

4. Istruzioni:

Passaggio 1: accedi a Diffit (5 minuti)

Accedi alla piattaforma Diffit <https://app.diffit.me/>

Crea un nuovo progetto di foglio di lavoro intitolato "Conosci l'Europa".

Fase 2: inserimento del contenuto (10 minuti)

Copia un testo sull'Europa in Diffit.

Imposta l'area tematica come "Geografia".

Definire tre livelli di apprendimento: base, intermedio e avanzato (potrebbero variare da paese a paese).

Fase 3: Generare domande differenziate (15 minuti)

Crea schede di lavoro incentrate su:

Livello base:

Guarda la lezione di esempio qui: [Conosci l'Europa: realizzato con Diffit](#)

Vedi un esempio di foglio di lavoro qui:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v

Livello intermedio:

Vedi la lezione di esempio qui: [Conosci l'Europa - realizzato con Diffit](#)

Vedi un esempio di foglio di lavoro qui:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v

Livello avanzato:

Vedi la lezione di esempio qui: [Conosci l'Europa - realizzato con Diffit](#)

Vedi un esempio di foglio di lavoro qui:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v

Fase 4: revisione e modifica (10 minuti)

Rivedi le domande generate

Adattare i livelli di complessità in base alle esigenze.

Aggiungere elementi visivi se disponibili.

Formattare i fogli di lavoro per renderli più chiari.

Passaggio 5: Salva e condividi (5 minuti)

Salva diverse versioni

Anteprima dei fogli di lavoro finali

Materiali di esportazione

5. Valutazione:

SCHEDA DI VALUTAZIONE DELLA FORMAZIONE - Diffit (<https://app.diffit.me/>)

Nome: _____ Data: _____

Area disciplinare: _____ Livello scolastico: _____

COMPETENZA TECNICA (Valutazione 1-5: 1=Scarsa, 5=Eccellente)

- ___ Navigazione della piattaforma Diffit
- ___ Comprensione delle funzionalità di base
- ___ Possibilità di regolare i livelli di difficoltà
- ___ Abilità nel generare più versioni
- ___ Gestione delle impostazioni della piattaforma

VALUTAZIONE DELLA CREAZIONE DEL FOGLIO DI LAVORO

Qualità dei materiali creati:

- Principiante In via di sviluppo Esperto Avanzato

Differenziazione dei contenuti (seleziona tutti i risultati ottenuti):

- Progressione chiara tra i livelli di difficoltà
- Contenuto appropriato per il livello scolastico target
- Sono stati utilizzati vari tipi di domande
- Istruzioni chiare per ogni livello
- Formattazione e layout coerenti

PRONTEZZA PER L'IMPLEMENTAZIONE (Sì/No)

- può creare fogli di lavoro differenziati in modo indipendente
- capire come modificare i contenuti esistenti
- in grado di allineare i contenuti agli standard del curriculum
- può spiegare le strategie di differenziazione utilizzate
- pronto per essere implementato in un contesto scolastico

QUESTIONARIO DI FEEDBACK (1=fortemente in disaccordo, 5=fortemente d'accordo)

- La formazione ha soddisfatto le mie esigenze professionali.
- Mi sento sicuro nell'utilizzare Diffit in classe.
- La pratica è stata preziosa.
- Il ritmo dell'allenamento era appropriato.
- Ho capito come integrare Diffit nelle mie lezioni.

AREE DI MIGLIORAMENTO

Elenca tre aspetti per i quali hai bisogno di ulteriore supporto:

Commenti del valutatore:

Valutazione complessiva: Necessita di supporto Soddisfa le aspettative Supera le aspettative

Firma del valutatore: _____ Data: _____

ATTIVITÀ 3: Esplorare Twee per attività differenziate: “Alessandro Magno”

1. Descrizione:

Questa attività guida gli insegnanti nell'uso di Twee per creare attività differenziate per una lezione di storia su Alessandro Magno. La lezione utilizza due testi di lettura: uno al di sotto del livello scolastico e uno al livello scolastico, garantendo l'accessibilità per tutti gli studenti. Utilizzando Twee, gli educatori genereranno attività che soddisfano varie esigenze di apprendimento, promuovendo al contempo coinvolgimento e comprensione.

2. Materiali didattici:

Testi di lettura:

- Versione per studenti di livello inferiore: una narrazione semplificata sulla vita e le conquiste di Alessandro Magno.
- Versione per ragazzi: un resoconto dettagliato delle conquiste, della leadership e dell'impatto storico di Alessandro Magno.

- Un foglio di lavoro generato in formato twee con esercizi differenziati, tra cui esercizi di riordino delle parole, abbinamento, riempimento di spazi vuoti e affermazioni vero/falso.

- Computer o tablet con accesso a Internet.

- Accesso alla piattaforma Twee.

3. Durata: 45 minuti.

4. Istruzioni:

Passaggio 1: accedi a Twee (5 minuti)

Accedi alla piattaforma Twee su <https://app.twee.com/>.

Crea un progetto intitolato "Alessandro Magno – Attività differenziate".

Fase 2: inserimento dei contenuti e generazione delle attività (10 minuti)

Utilizza ChatGPT o qualsiasi altro strumento per generare due versioni di un testo su Alessandro Magno per la quinta elementare (livello inferiore e livello scolastico): [Testi di lettura Alessandro Magno.pdf](#)

Dopo aver creato i testi, visita Twee e vai alla categoria: "Strumenti".

Seleziona i tipi di attività: decifrare le parole, abbinare le metà, riempire gli spazi vuoti e affermazioni vero/falso.

Utilizza la funzionalità di Twee per generare attività differenziate allineate con i testi come quelle nel foglio di lavoro che puoi trovare qui: [Alexander the Great-Worksheet \(powered by twee\).pdf](#)

(Vedi anche Testi di lettura e Scheda di lavoro su Alessandro Magno, nel file pertinente).

Fase 3: rivedere e modificare le attività (10 minuti)

Rivedere gli esercizi generati da Twee per verificarne la chiarezza e la pertinenza.

Assicura l'allineamento con i livelli di apprendimento degli studenti personalizzando domande e prompt. In alternativa, puoi tornare alla categoria "Strumenti" e scegliere altri tipi di attività in base alle esigenze e ai profili di apprendimento dei tuoi studenti.

Fase 4: Implementare le attività (15 minuti)

Distribuire le attività agli studenti, consentendo loro di scegliere i compiti in base al livello di difficoltà preferito.

Facilitare discussioni di gruppo e lavoro individuale per soddisfare le esigenze degli studenti.

Fase 5: Valutare il coinvolgimento (5 minuti)

Raccogliere il feedback degli studenti sulla difficoltà e sul piacere delle attività.

5. Valutazione:

Scheda di valutazione dell'addestramento Twee (<https://twee.com/>)

Nome: _____ Data: _____

Area disciplinare: _____ Livello scolastico: _____

COMPETENZA TECNICA (Valutazione 1-5: 1=Scarsa, 5=Eccellente)

- ___ Navigazione della piattaforma Twee
- ___ Comprensione delle funzionalità di base
- ___ Possibilità di regolare i livelli di difficoltà
- ___ Abilità nel generare più versioni
- ___ Gestione delle impostazioni della piattaforma

VALUTAZIONE DELLA CREAZIONE DEL FOGLIO DI LAVORO

Qualità dei materiali creati:

- Principiante In via di sviluppo Esperto Avanzato

Differenziazione dei contenuti (seleziona tutti i risultati ottenuti):

- Progressione chiara tra i livelli di difficoltà
- Contenuto appropriato per il livello scolastico target
- Sono stati utilizzati vari tipi di domande
- Istruzioni chiare per ogni livello
- Formattazione e layout coerenti

PRONTEZZA PER L'IMPLEMENTAZIONE (Sì/No)

- ___ può creare fogli di lavoro differenziati in modo indipendente
- ___ capire come modificare i contenuti esistenti
- ___ in grado di allineare i contenuti agli standard del curriculum
- ___ può spiegare le strategie di differenziazione utilizzate
- ___ pronto per essere implementato in un contesto scolastico

QUESTIONARIO DI FEEDBACK (1=fortemente in disaccordo, 5=fortemente d'accordo)

- ___ La formazione ha soddisfatto le mie esigenze professionali.
- ___ Mi sento sicuro nell'utilizzare Twee in classe.
- ___ La pratica è stata preziosa.

- Il ritmo dell'allenamento era appropriato.
- Ho capito come integrare Twee nelle mie lezioni.

AREE DI MIGLIORAMENTO

Elenca tre aspetti per i quali hai bisogno di ulteriore supporto:

Commenti del valutatore:

Valutazione complessiva: Necessita di supporto Soddisfa le aspettative Supera le aspettative

Firma del valutatore: _____ Data: _____

ATTIVITÀ 4: Comprendere i terremoti usando MagicSchool.ai

1. Descrizione:

Questa attività sfrutta MagicSchool.ai per creare un piano di lezione differenziato, compiti di scelta e testi e schede di lavoro a tre livelli di lettura sui terremoti. Gli insegnanti utilizzano questi strumenti per soddisfare le diverse esigenze degli studenti, garantendo al contempo l'allineamento con i principi di Universal Design for Learning (UDL).

MagicSchool.ai fornisce una serie di strumenti su misura per gli educatori per creare materiali didattici coinvolgenti, personalizzati e differenziati. Questi strumenti consentono agli insegnanti di soddisfare le esigenze uniche degli studenti con diversi livelli di abilità, interessi e stili di apprendimento.

2. Materiali didattici:

Strumenti MagicSchool.ai:

- **Generatore di piani di lezione** : creato un piano di lezione dettagliato sui terremoti. [Understanding Earthquakes lesson plan.pdf](#)
- **Generatore di bacheche di scelta** : Progettate opzioni di assegnazione multiple basate sui principi UDL. [Understanding Earthquakes choice board UDL.pdf](#)

- **Text Leveller** : Generate tre versioni di un testo sui terremoti per studenti di livello inferiore, a livello e superiore: [Understanding Earthquakes 6th grade \(below level\).pdf](#) [Capire i terremoti 6a elementare \(livello\).pdf](#) [Capire i terremoti 6a elementare \(livello superiore\).pdf](#)
- **Generatore di fogli di lavoro** : creati fogli di lavoro differenziati corrispondenti per ogni livello di testo: [Comprendere i terremoti - foglio di lavoro per livelli inferiori al livello scolastico.pdf](#) [Capire i terremoti a livello scolastico Scheda di lavoro.pdf](#) [Capire i terremoti Scheda di lavoro per studenti di livello superiore.pdf](#)

- Dispositivi con accesso a Internet.
- Testi stampati e schede di lavoro da distribuire in classe (vedere file pertinente)

3. Durata: 60 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1: preparare il materiale didattico (10 minuti)

- Utilizza lo strumento "Piano di lezione" in MagicSchool.ai per generare un [piano di lezione](#) che illustri agli studenti le cause dei terremoti, le onde sismiche e gli strumenti per misurare i terremoti.

Fase 2: Assegnare le attività del Choice Board (10 minuti)

- Introdurre gli studenti agli incarichi della " [Choice Board](#) ", che includono opzioni come la creazione di un piano di sicurezza, la costruzione di un modello di onde sismiche e la progettazione di una cronologia dei terremoti.

Fase 3: Distribuire testi differenziati (10 minuti)

- Fornire agli studenti uno dei tre testi suddivisi per livelli sui terremoti in base alle loro capacità di lettura:
 - [Sotto Livello](#) : Testo semplificato incentrato sui concetti basilari dei terremoti.
 - [A livello](#) : Testo intermedio che offre maggiori dettagli.
 - [Livello superiore](#) : testo avanzato con spiegazioni tecniche.

Fase 4: Interagisci con i fogli di lavoro (20 minuti)

- Assegnare i fogli di lavoro corrispondenti, su misura per i livelli di lettura. Gli studenti completano attività come riempire gli spazi vuoti, domande a scelta multipla e domande aperte.
- [Foglio di lavoro sotto il livello](#)
- [Scheda di lavoro a livello](#)
- [Foglio di lavoro sopra il livello.](#)

Fase 5: Discussione e riflessione in classe (10 minuti)

- Facilitare una discussione in classe in cui gli studenti condividono spunti tratti dai loro testi o dai compiti assegnati sulla bacheca.

- Incoraggiare la riflessione su ciò che hanno imparato sui terremoti e sul loro impatto globale.

5. Valutazione:

Scheda di valutazione della formazione Magic.ai (<https://app.magicschool.ai/tools>)

Nome: _____ Data: _____

Area disciplinare: _____ Livello scolastico: _____

COMPETENZA TECNICA (Valutazione 1-5: 1=Scarsa, 5=Eccellente)

- Navigazione della piattaforma Magic.ai
- Comprensione delle funzionalità di base
- Possibilità di regolare i livelli di difficoltà
- Abilità nel generare più versioni
- Gestione delle impostazioni della piattaforma

VALUTAZIONE DELLA CREAZIONE DEL FOGLIO DI LAVORO

Qualità dei materiali creati:

- Principiante In via di sviluppo Esperto Avanzato

Differenziazione dei contenuti (seleziona tutti i risultati ottenuti):

- Progressione chiara tra i livelli di difficoltà
- Contenuto appropriato per il livello scolastico target
- Sono stati utilizzati vari tipi di domande
- Istruzioni chiare per ogni livello
- Formattazione e layout coerenti

PRONTEZZA PER L'IMPLEMENTAZIONE (Sì/No)

- può creare fogli di lavoro differenziati in modo indipendente
- capire come modificare i contenuti esistenti
- in grado di allineare i contenuti agli standard del curriculum
- può spiegare le strategie di differenziazione utilizzate

— pronto per essere implementato in un contesto scolastico

QUESTIONARIO DI FEEDBACK (1=fortemente in disaccordo, 5=fortemente d'accordo)

- La formazione ha soddisfatto le mie esigenze professionali.
- Mi sento sicuro nell'utilizzare Magic.ai in classe.
- La pratica è stata preziosa.
- Il ritmo dell'allenamento era appropriato.
- Ho capito come integrare Magic.ai nelle mie lezioni.

AREE DI MIGLIORAMENTO

Elenca tre aspetti per i quali hai bisogno di ulteriore supporto:

Commenti del valutatore:

Valutazione complessiva: Necessita di supporto Soddisfa le aspettative Supera le aspettative

Firma del valutatore: _____ Data: _____

ATTIVITÀ 5: Comprendere il sistema solare utilizzando EdCafe

1. Descrizione:

Questa attività introduce gli insegnanti a EdCafe, una piattaforma educativa dinamica basata sull'intelligenza artificiale, progettata per semplificare la creazione di esperienze di apprendimento differenziate. EdCafe offre strumenti intuitivi che consentono agli educatori di creare piani di lezione personalizzati, testi livellati e attività interattive che soddisfano le diverse esigenze degli studenti.

2. Materiali didattici:

- Accesso alla piattaforma EdCafe:
 - [Sito web di EdCafe](#) .
- Piano di lezione: creato utilizzando lo "strumento di istruzione differenziata" su EdCafe [Esplorando le meraviglie del sistema solare_Istruzione differenziata.pdf](#)

- Testi di lettura livellati:
 - Generato tramite lo strumento "Text Leveller" di EdCafe per tre livelli di lettura:
 - Al di sotto del livello scolastico: [Lettura_Il Sistema Solare sotto il livello.pdf](#)
 - A livello scolastico: [Lettura_Esplorando il nostro sistema solare_5a elementare \(livello\).pdf](#)
 - Livello superiore al grado scolastico: [Lettura_Esplorando il nostro sistema solare_5a elementare \(livello superiore\).pdf](#)
- Attività interattive:
 - Schede didattiche : [Schede didattiche sul sistema solare .](#)
 - Quiz video di YouTube : [quiz video sul sistema solare .](#)
 - Quiz : progettati con domande a scelta multipla, a riempimento e vero/falso su EdCafe: [Italiano: https://t.ly/NU-p](#)
- Attrezzatura aggiuntiva:
 - Computer o tablet con accesso a Internet per gli studenti.
 - Copie stampate dei testi suddivisi per livello per l'uso offline.

3. Durata: 60 minuti (Workshop pratico)

4. Istruzioni:

Fase 1: creare un piano di lezione differenziato (10 minuti)

1. Accedi a [EdCafe .](#)
2. Fare clic su "Crea nuovo" e selezionare "Istruzione differenziata".
3. Definisci i dettagli della tua lezione:
 - Argomento : Il sistema solare.
 - Obiettivi : introdurre concetti come pianeti, lune e Sole.
 - Strategie di differenziazione : supporti visivi per studenti visivi, attività pratiche per studenti cinestetici e spiegazioni scritte per studenti linguistici.
4. Salva il [piano di lezione](#) per l'uso in classe.

Fase 2: Generare testi livellati (15 minuti)

1. In "Materiali didattici/di apprendimento", fai clic su "Crea nuovo" e seleziona "Livellatore di testo"
2. Inserisci un testo di base sul sistema solare (ad esempio, "Il sistema solare comprende il Sole, i pianeti e altri oggetti celesti").
3. Scegli i livelli di lettura e genera testi:
 - o [Livello inferiore alla scuola elementare](#) : semplificato con concetti chiave.
 - o [Livello scolastico](#) : Livello di dettaglio moderato con linguaggio standard.
 - o [Livello superiore](#) : avanzato con termini tecnici.
4. [Salvare](#) e rivedere ciascuna versione per verificarne l'accuratezza.

Fase 3: creare attività interattive (20 minuti)

A. Schede didattiche:

1. Fare clic su "Crea nuovo" e selezionare "Flashcard".
2. Aggiungi termini e definizioni del sistema solare.
3. Salva e condividi il set: [Schede didattiche sul sistema solare](#) .

B. Quiz video di YouTube:

1. Fai clic su "Crea nuovo", quindi su "Quiz YouTube".
2. Aggiungi un video e crea domande in momenti specifici.
3. Salva e condividi il quiz : [Video quiz sul sistema solare](#) .

C. Quiz:

1. Utilizza lo strumento quiz di EdCafe per creare domande a scelta multipla e a spazi vuoti da riempire ([quiz 1](#) , [domanda 2](#)).
2. Domanda di esempio: "Qual è il pianeta più grande del sistema solare? (Risposta: Giove)"

Fase 4: Implementazione in classe (5 minuti)

1. Distribuire testi suddivisi in livelli in base alle capacità degli studenti.
2. Utilizza le flashcard per esercitarti sul vocabolario.

3. Assegna quiz e domande basate su video di YouTube come valutazioni interattive.

5. Valutazione:

Scheda di valutazione della formazione EdCafe - <https://app.edcafe.ai>

Nome: _____ Data: _____

Area disciplinare: _____ Livello scolastico: _____

COMPETENZA TECNICA (Valutazione 1-5: 1=Scarsa, 5=Eccellente)

- ___ Navigazione della piattaforma <https://app.edcafe.ai>
- ___ Comprensione delle funzionalità di base
- ___ Possibilità di regolare i livelli di difficoltà
- ___ Abilità nel generare più versioni
- ___ Gestione delle impostazioni della piattaforma

VALUTAZIONE DELLA CREAZIONE DEL FOGLIO DI LAVORO

Qualità dei materiali creati:

- Principiante In via di sviluppo Esperto Avanzato

Differenziazione dei contenuti (seleziona tutti i risultati ottenuti):

- Progressione chiara tra i livelli di difficoltà
- Contenuto appropriato per il livello scolastico target
- Sono stati utilizzati vari tipi di domande
- Istruzioni chiare per ogni livello
- Formattazione e layout coerenti

PRONTEZZA PER L'IMPLEMENTAZIONE (Sì/No)

- ___ può creare fogli di lavoro differenziati in modo indipendente
- ___ capire come modificare i contenuti esistenti
- ___ in grado di allineare i contenuti agli standard del curriculum

- può spiegare le strategie di differenziazione utilizzate
- pronto per essere implementato in un contesto scolastico

QUESTIONARIO DI FEEDBACK (1=fortemente in disaccordo, 5=fortemente d'accordo)

- La formazione ha soddisfatto le mie esigenze professionali.
- Mi sento sicuro nell'utilizzare <https://app.edcafe.ai> nella mia classe.
- La pratica è stata preziosa.
- Il ritmo dell'allenamento era appropriato.
- Ho capito come integrare <https://app.edcafe.ai> nelle mie lezioni.

AREE DI MIGLIORAMENTO

Elenca tre aspetti per i quali hai bisogno di ulteriore supporto:

Commenti del valutatore:

Valutazione complessiva: Necessita di supporto Soddisfa le aspettative Supera le aspettative

Firma del valutatore: _____ Data: _____

ATTIVITÀ 6: Creazione di piani di lezione di istruzione differenziata con HyperWrite

1. Descrizione:

Impara a creare piani di lezione differenziati per una lezione di inglese sui viaggi usando HyperWrite. Gli insegnanti si eserciteranno a generare attività di apprendimento personalizzate basate su un argomento e uno standard specifici a diversi livelli di complessità per soddisfare diverse esigenze di apprendimento.

2. Materiali didattici:

Computer con accesso a Internet

Accesso alla piattaforma HyperWrite

Argomento fornito sui viaggi

Esempi di obiettivi di apprendimento per diversi livelli di abilità

3. Durata: 45 minuti

4. Istruzioni:

Passaggio 1: accedi a HyperWrite (5 minuti)

Accedi alla piattaforma HyperWrite. <https://www.hyperwriteai.com/aitools/ai-differentiated-instruction-planner>

Crea un nuovo piano di lezione intitolato "Viaggi".

Fase 2: Argomento di input "Viaggio" e standard "Gli studenti dovrebbero essere in grado di pianificare il loro viaggio, comunicare in aeroporto e chiedere aiuto". HyperWrite genera 4 livelli: studenti di livello inferiore, studenti medi e studenti sopra la media. HyperWrite fornisce piani di lezione differenziati e attività pronte su altri siti web. Nel caso in cui non siano adatti, gli insegnanti continuano con la Fase 3. (10 minuti).

Fase 3: Generare dialoghi ed esercizi differenziati (15 minuti)

Crea dialoghi per quattro diversi livelli di competenza linguistica ed esercizi per ogni dialogo per rafforzare la comprensione e il vocabolario.

Esempi di dialoghi ed esercizi Italiano: <https://shorturl.at/bZGKf>

Fase 4: revisione e modifica (10 minuti)

Rivedi le domande generate

Adattare i livelli di complessità in base alle esigenze.

Aggiungere elementi visivi se disponibili.

Formattare i fogli di lavoro per renderli più chiari.

Passaggio 5: Salva e condividi (5 minuti)

Salva diverse versioni

Anteprima dei fogli di lavoro finali

Materiali di esportazione

5. Valutazione:

Scheda di valutazione della formazione didattica HyperWrite

Nome: _____ Data: _____

Area disciplinare: _____ Livello scolastico: _____

COMPETENZA TECNICA (Valutazione 1-5: 1=Scarsa, 5=Eccellente)

- ___ Navigazione della piattaforma didattica HyperWrite
- ___ Comprensione delle funzionalità di base
- ___ Possibilità di regolare i livelli di difficoltà
- ___ Abilità nel generare più versioni
- ___ Gestione delle impostazioni della piattaforma

VALUTAZIONE DELLA CREAZIONE DEL FOGLIO DI LAVORO

Qualità dei materiali creati:

- Principiante In via di sviluppo Esperto Avanzato

Differenziazione dei contenuti (seleziona tutti i risultati ottenuti):

- Progressione chiara tra i livelli di difficoltà
- Contenuto appropriato per il livello scolastico target
- Sono stati utilizzati vari tipi di domande
- Istruzioni chiare per ogni livello
- Formattazione e layout coerenti

PRONTEZZA PER L'IMPLEMENTAZIONE (Sì/No)

- ___ può creare presentazioni differenziate in modo indipendente.
- ___ capire come modificare i contenuti esistenti
- ___ in grado di allineare i contenuti agli standard del curriculum
- ___ può spiegare le strategie di differenziazione utilizzate
- ___ pronto per essere implementato in un contesto scolastico

QUESTIONARIO DI FEEDBACK (1=fortemente in disaccordo, 5=fortemente d'accordo)

- ___ La formazione ha soddisfatto le mie esigenze professionali.
- ___ Mi sento sicuro nell'utilizzare HyperWrite in classe.
- ___ La pratica è stata preziosa.
- ___ Il ritmo dell'allenamento era appropriato.
- ___ Ho capito come integrare HyperWrite nelle mie lezioni.

AREE DI MIGLIORAMENTO

Elenca tre aspetti per i quali hai bisogno di ulteriore supporto:

Commenti del valutatore:

Valutazione complessiva: Necessita di supporto Soddisfa le aspettative Supera le aspettative

Firma del valutatore: _____ Data: _____

ATTIVITÀ 7: Creazione di schede di lavoro differenziate sulla storia con Brisk Teaching: Le 12 fatiche di Ercole

1. Descrizione:

Impara a creare schede di lavoro differenziate per una lezione di storia sulle 12 fatiche di Ercole usando Brisk Teaching. Gli insegnanti si eserciteranno a generare materiali a diversi livelli di complessità per soddisfare diverse esigenze di apprendimento.

2. Materiali didattici:

Computer con accesso a Internet

Accesso alla piattaforma Brisk Teaching

Esempi di obiettivi di apprendimento per diversi livelli di abilità

3. Durata: 45 minuti

4. Istruzioni:

Passaggio 1: vai su Brisk Teaching e aggiungi l'estensione Chrome (5 minuti).

Accedi alla piattaforma Brisk Teaching <https://www.briskteaching.com/>

Aggiungi l'estensione a Chrome.

Passaggio 2: Inserisci il contenuto

Fare clic sull'estensione Brisk Teaching (10 minuti).

Crea una presentazione sulle 12 fatiche di Ercole.

Scegli la lingua.

- Scegli il livello e il grado.

- Scegli il numero di diapositive, con immagini.

Fase 3: Generare presentazioni differenziate

Gli insegnanti possono potenziarli o aggiungerli all'elenco del vocabolario, al quiz, ecc.

Livello principiante

Vedi esempio di presentazione qui : [Presentazione_Ercole e le 12 fatiche - 2a elementare](#)

Vedi l'elenco di vocaboli di esempio, un quiz a scelta multipla con la chiave di risposta qui:
[Livello scolastico 2_Elenco di vocabolario - Le 12 fatiche di Ercole](#)

Livello intermedio

Vedi un esempio di presentazione qui: [Presentazione_Le 12 fatiche di Ercole - 6a elementare](#)

Arricchisci la tua presentazione con l'aiuto di un tutor.

Guarda come gli studenti vedranno la presentazione, un esempio qui :
<https://app.briskteaching.com/ws/UYIUVI>

Livello avanzato

Vedi un esempio di presentazione qui : [Presentazione_Le 12 fatiche di Ercole - Livello avanzato](#)

Vedi quiz di esempio : [Livello avanzato_Le 12 fatiche di Ercole - Quiz](#)

Guarda la presentazione di esempio che verifica la comprensione qui:

<https://app.briskteaching.com/ws/YNTAFR>

Fase 4: revisione e modifica (10 minuti)

Rivedi la presentazione generata, l'elenco del vocabolario e il quiz a scelta multipla.

Adattare i livelli di complessità in base alle esigenze.

Formattare i fogli di lavoro per renderli più chiari.

Passaggio 5: Salva e condividi (5 minuti)

Salva diverse versioni

Anteprima dei fogli di lavoro finali

5. Valutazione:

SCHEDA DI VALUTAZIONE DELLA FORMAZIONE DIDATTICA BRISK

Nome: _____ Data: _____

Area disciplinare: _____ Livello scolastico: _____

COMPETENZA TECNICA (Valutazione 1-5: 1=Scarsa, 5=Eccellente)

- ___ Navigazione della piattaforma Brisk Teaching
- ___ Comprensione delle funzionalità di base
- ___ Possibilità di regolare i livelli di difficoltà
- ___ Abilità nel generare più versioni
- ___ Gestione delle impostazioni della piattaforma

VALUTAZIONE DELLA CREAZIONE DEL FOGLIO DI LAVORO

Qualità dei materiali creati:

- Principiante In via di sviluppo Esperto Avanzato

Differenziazione dei contenuti (seleziona tutti i risultati ottenuti):

- Progressione chiara tra i livelli di difficoltà
- Contenuto appropriato per il livello scolastico target
- Sono stati utilizzati vari tipi di domande
- Istruzioni chiare per ogni livello
- Formattazione e layout coerenti

PRONTEZZA PER L'IMPLEMENTAZIONE (Si/No)

- può creare presentazioni differenziate in modo indipendente.
- capire come modificare i contenuti esistenti
- in grado di allineare i contenuti agli standard del curriculum
- può spiegare le strategie di differenziazione utilizzate
- pronto per essere implementato in un contesto scolastico

QUESTIONARIO DI FEEDBACK (1=fortemente in disaccordo, 5=fortemente d'accordo)

- La formazione ha soddisfatto le mie esigenze professionali.
- Mi sento sicuro nell'utilizzare Brisk Teaching nella mia classe.
- La pratica è stata preziosa.
- Il ritmo dell'allenamento era appropriato.
- Ho capito come integrare Brisk Teaching nelle mie lezioni.

AREE DI MIGLIORAMENTO

Elenca tre aspetti per i quali hai bisogno di ulteriore supporto:

Commenti del valutatore:

Valutazione complessiva: Necessita di supporto Soddisfa le aspettative Supera le aspettative

Firma del valutatore: _____ Data: _____

Valutazione di Google Forms <https://shorturl.at/dbCdD>

ATTIVITÀ 8: Creazione di schede di lavoro scientifiche differenziate con “SchoolAI—Fotosintesi”

1. Descrizione:

Impara a creare fogli di lavoro differenziati per una lezione di scienze sulla fotosintesi usando SchoolAI. Gli insegnanti si eserciteranno a generare materiali a diversi livelli di complessità per soddisfare diverse esigenze di apprendimento. Gli insegnanti impareranno come creare uno spazio per aiutare i loro studenti a imparare da soli.

2. Materiali didattici:

Computer con accesso a Internet

Accesso alla piattaforma SchoolAI

Esempi di obiettivi di apprendimento per diversi livelli di abilità

3. Durata: 45 minuti

4. Istruzioni:

Passaggio 1: accedi a SchoolAI (5 minuti)

Accedi alla piattaforma SchoolAI <https://app.schoolai.com/>

Crea un nuovo spazio chiamato Scienza.

Fase 2: inserimento del contenuto (10 minuti)

Vai a creare uno spazio

- Aggiungere un titolo: “Fotosintesi”

- Aggiungi un suggerimento di intelligenza artificiale: gli studenti impareranno tutto sulla fotosintesi, saranno pronti a rispondere a domande al riguardo e creeranno un progetto scientifico su di essa.

- Dettagli facoltativi: Genera tutti i campi—Avvia anteprima—Avvia uno spazio

Controlla lo spazio campione qui : <https://app.schoolai.com/student-space?code=7APN>

Fase 3: Generare fogli di lavoro differenziati (15 minuti)

Vai a Strumenti

Crea schede di lavoro e piani di lezione incentrati su:

Livello intermedio:

Guarda la lezione di esempio qui: <https://app.schoolai.com/sd/cm4yhfsvm000p11d7rs3n749g>

Vedi il foglio di lavoro di esempio qui:
<https://app.schoolai.com/sd/cm4ygzqsm03t710mprzo8mqvy>

Livello avanzato:

Guarda la lezione di esempio qui :
<https://app.schoolai.com/sd/cm4yhmd9d03zt10mppmtoosjk>

Guarda il foglio di lavoro di esempio qui :
<https://app.schoolai.com/sd/cm4yhb3ze03y214a1xedor69m>

Fase 4: revisione e modifica (10 minuti)

Rivedi le domande generate

Adattare i livelli di complessità in base alle esigenze.

Aggiungere elementi visivi se disponibili.

Formattare i fogli di lavoro per renderli più chiari.

Passaggio 5: Salva e condividi (5 minuti)

Salva diverse versioni

Anteprima dei fogli di lavoro finali

Materiali di esportazione

5. Valutazione:

SCHEMA DI VALUTAZIONE DELLA FORMAZIONE SCHOOLAI

Nome: _____ Data: _____

Area disciplinare: _____ Livello scolastico: _____

COMPETENZA TECNICA (Valutazione 1-5: 1=Scarsa, 5=Eccellente)

- Navigazione della piattaforma SchoolAI
- Comprensione delle funzionalità di base
- Possibilità di regolare i livelli di difficoltà
- Abilità nel generare più versioni
- Gestione delle impostazioni della piattaforma

VALUTAZIONE DELLA CREAZIONE DEL FOGLIO DI LAVORO

Qualità dei materiali creati:

- Principiante In via di sviluppo Esperto Avanzato

Differenziazione dei contenuti (seleziona tutti i risultati ottenuti):

- Progressione chiara tra i livelli di difficoltà
- Contenuto appropriato per il livello scolastico target
- Sono stati utilizzati vari tipi di domande
- Istruzioni chiare per ogni livello
- Formattazione e layout coerenti

PRONTEZZA PER L'IMPLEMENTAZIONE (Sì/No)

- può creare autonomamente schede di lavoro e piani di lezione differenziati.
- capire come modificare i contenuti esistenti
- in grado di allineare i contenuti agli standard del curriculum
- può spiegare le strategie di differenziazione utilizzate
- pronto per essere implementato in un contesto scolastico

QUESTIONARIO DI FEEDBACK (1=fortemente in disaccordo, 5=fortemente d'accordo)

- ___ La formazione ha soddisfatto le mie esigenze professionali.
- ___ Mi sento sicuro nell'utilizzare SchoolAI nella mia classe.
- ___ La pratica è stata preziosa.
- ___ Il ritmo dell'allenamento era appropriato.
- ___ Ho capito come integrare SchoolAI nelle mie lezioni.

AREE DI MIGLIORAMENTO

Elenca tre aspetti per i quali hai bisogno di ulteriore supporto:

Commenti del valutatore:

Valutazione complessiva: Necessita di supporto Soddisfa le aspettative Supera le aspettative

Firma del valutatore: _____ Data: _____

Moduli Google: [Italiano: https://shorturl.at/S3ZMD](https://shorturl.at/S3ZMD)

ATTIVITÀ 9: Insegnare la Rivoluzione francese con <https://academiq-tools.io/dashboard>

1. Descrizione:

Questa attività introduce gli insegnanti ad **Academiq AI**, una piattaforma basata sull'intelligenza artificiale che supporta l'istruzione differenziata generando materiali di apprendimento adattivi. Gli insegnanti esploreranno come l'intelligenza artificiale può assistere nella pianificazione delle lezioni, nella creazione di fogli di lavoro e nelle applicazioni del mondo reale per garantire l'accessibilità per gli studenti con diverse esigenze di apprendimento. Entro la fine di questa attività, i partecipanti avranno creato **materiali didattici personalizzati** per insegnare la **Rivoluzione francese** utilizzando gli strumenti di Academiq AI.

2. Materiali didattici:

- Piattaforma AI Academiq : <https://academiq-tools.io/dashboard>
- Piano della lezione: "La Rivoluzione Francese" (generato tramite Academiq AI- vedere allegati)
- Schede di lavoro : Domande a risposta multipla, a risposta multipla e a risposta breve (vedere allegati)
- Connessioni con il mondo reale** documento (vedi allegati)
- Insegname come se avessi X anni** testi semplificati 1 , 2 (vedi allegati)
- Computer o tablet** con accesso a Internet

3. Durata: 60 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1: Generare un piano di lezione (10 minuti)

- Accedi ad **Academiq AI** e utilizza lo strumento **Lesson Planner** .
- Inserisci "La Rivoluzione Francese" come argomento.
- Definire obiettivi di apprendimento quali:
 - Comprendere le cause e le conseguenze della Rivoluzione francese.
 - Analisi di fonti primarie e secondarie.
 - Valutare il suo impatto sugli ideali democratici moderni.
- Rivedere il **piano di lezione generato** e apportare le modifiche necessarie.
- Vedi esempio di piano di lezione [Qui](#)

Fase 2: creare fogli di lavoro differenziati (15 minuti)

- Utilizzare il **generatore di fogli di lavoro** per sviluppare:
 - **da completare** sui fatti storici chiave.
 - **multipla** su eventi e personaggi importanti.
 - **Domande a risposta breve e lunga** per valutare il pensiero critico.
- Visualizza in anteprima e modifica i fogli di lavoro in base al livello di apprendimento degli studenti.
- Vedi esempi di fogli di lavoro [Qui](#)

Fase 3: Collegare la Rivoluzione francese agli eventi del mondo reale (15 minuti)

- Utilizza lo strumento **Connessioni nel mondo reale** per esplorare:
 - Come la **Dichiarazione dei diritti dell'uomo** ha influenzato la **Dichiarazione universale dei diritti umani** .

- Il ruolo della rivoluzione nell'ispirare **le rivoluzioni haitiana e latinoamericana** .
- Movimenti civici moderni che riflettono ancora i temi della **libertà, dell'uguaglianza e della fraternità** .
- Avviare una breve discussione con i partecipanti su queste connessioni.
- Vedi esempio Qui

Fase 4: Semplificare i contenuti per studenti diversi (15 minuti)

- Utilizzare **Teach Me Like X Years Old** per generare **due versioni semplificate** della lezione:
 - **Livello base** (per lettori in difficoltà). Vedi esempio Qui
 - **Livello intermedio** (per studenti di livello scolastico). Vedi esempio Qui
- Confronta come diverse versioni spiegano la Rivoluzione in modi comprensibili.
- Discutere di come gli insegnanti possono adattare i contenuti per soddisfare le diverse esigenze degli studenti.

Fase 5: Condivisione e riflessione (5 minuti)

- Salva e condividi i materiali didattici generati.
- Gli insegnanti discutono di come gli strumenti di intelligenza artificiale possano migliorare **l'insegnamento differenziato** nelle loro classi.

5. Valutazione:

[Academiq.ai](#) SCHEDA DI VALUTAZIONE DELLA FORMAZIONE

Nome: _____ Data: _____

Area disciplinare: _____ Livello scolastico: _____

COMPETENZA TECNICA (Valutazione 1-5: 1=Scarsa, 5=Eccellente)

- Navigazione della piattaforma SchoolAI
- Comprensione delle funzionalità di base
- Possibilità di regolare i livelli di difficoltà
- Abilità nel generare più versioni
- Gestione delle impostazioni della piattaforma

VALUTAZIONE DELLA CREAZIONE DEL FOGLIO DI LAVORO

Qualità dei materiali creati:

- Principiante In via di sviluppo Esperto Avanzato

Differenziazione dei contenuti (seleziona tutti i risultati ottenuti):

- Progressione chiara tra i livelli di difficoltà
- Contenuto appropriato per il livello scolastico target
- Sono stati utilizzati vari tipi di domande
- Istruzioni chiare per ogni livello
- Formattazione e layout coerenti

PRONTEZZA PER L'IMPLEMENTAZIONE (Sì/No)

- può creare autonomamente schede di lavoro e piani di lezione differenziati.
- capire come modificare i contenuti esistenti
- in grado di allineare i contenuti agli standard del curriculum
- può spiegare le strategie di differenziazione utilizzate
- pronto per essere implementato in un contesto scolastico

QUESTIONARIO DI FEEDBACK (1=fortemente in disaccordo, 5=fortemente d'accordo)

- La formazione ha soddisfatto le mie esigenze professionali.
- Mi sento sicuro nell'utilizzare SchoolAI nella mia classe.
- La pratica è stata preziosa.
- Il ritmo dell'allenamento era appropriato.
- Ho capito come integrare SchoolAI nelle mie lezioni.

AREE DI MIGLIORAMENTO

Elenca tre aspetti per i quali hai bisogno di ulteriore supporto:

Commenti del valutatore:

Valutazione complessiva: Necessita di supporto Soddisfa le aspettative Supera le aspettative

Firma del valutatore: _____ Data: _____

ATTIVITÀ 10: Creazione di testo informativo differenziato utilizzando [eduaide.ai](#)

1. Descrizione:

Questa attività introduce gli insegnanti a [Eduaide.Ai](#) che è uno spazio di lavoro completo progettato specificamente per gli insegnanti. L'applicazione offre un'ampia gamma di risorse generative per facilitare la pianificazione delle lezioni e l'insegnamento.

Generatore di contenuti

Il Content Generator è dove crei materiali didattici, risorse didattiche e oggetti di apprendimento. Utilizzi questo strumento per pianificare le lezioni, creare oggetti informativi per presentare i contenuti, generare esercizi di pratica indipendenti, attività di apprendimento cooperativo, strategie di gamification e vari tipi di domande per la valutazione formativa e sommativa.

2. Materiali didattici:

- Accesso alla piattaforma Eduaide.ai:
- <https://www.eduaide.ai/academy/fundamentals/navigating-eduaide#content-generator>
- Testo informativo: creato utilizzando lo strumento "Generatore di contenuti" su eduaide.ai Testo informativo + Domande di revisione - DIRITTI DEGLI ANIMALI
- Testi di lettura livellati + domande di revisione:
 - Comprendere i diritti degli animali e il rispetto per le creature viventi (3a elementare)
 - Comprensione dei diritti degli animali e implicazioni etiche (classe 6-8)
 - Implicazioni etiche dei diritti degli animali (classe 11-12)
- Attività livellate:
 - **vero/falso** sui diritti degli animali (3a ^{elementare})
 - **Domande a risposta multipla** sui diritti degli animali (classi 6-8)
 - **Uscita Slip** Diritti degli animali (11°-12° anno)

- Attrezzatura aggiuntiva:
 - Computer o tablet con accesso a Internet per gli studenti.
 - Copie stampate dei testi suddivisi per livello per l'uso offline.

3. Durata: 60 minuti (Workshop pratico)

4. Istruzioni:

Fase 1: creare un testo informativo differenziato con domande di revisione (10 minuti)

1. Accedi a [Italiano: https://www.eduaide.ai/](https://www.eduaide.ai/)
2. Fare clic su "Avvia" e selezionare "Generatore", quindi fare clic su "Oggetti informativi" e selezionare "Testo informativo e domande"
3. Definisci i dettagli della tua lezione:
 - Scegli la materia e il voto degli studenti
 - Scegli l'argomento
 - Inserisci un argomento o parole chiave
 - Seleziona "Aggiungi all'area di lavoro"
 - Copia e salva la lezione per utilizzarla in classe

Fase 2: Generare testi livellati (15 minuti)

- In "Generatore" clicca su "Oggetti informativi" e seleziona "Testo informativo e domande"
- Mantieni lo stesso argomento e cambia il voto degli studenti per creare un testo per un altro livello
- Puoi selezionare "migliora" per migliorare il tuo argomento o le tue parole chiave
- Scegli "Aggiungi all'area di lavoro"
- Copia e salva la lezione per utilizzarla in classe

[Vedi](#) qui un esempio di lezione per la ^{terza} elementare

[Vedi la lezione di esempio per i gradi 6-8](#) qui

[Vedi la lezione di esempio per i gradi 11-12](#) qui

Fase 3: creare attività a livelli (20 minuti)

- In "Generatore di contenuti" seleziona "Domande"

- Mantieni lo stesso argomento e cambia il voto degli studenti per creare un testo per un altro livello
- Scegli l'attività desiderata "Domande a scelta multipla", "Domande vero/falso", ecc.
- Seleziona "Aggiungi all'area di lavoro"
- Copia e salva le attività per utilizzarle in classe.

Vedi il foglio di lavoro di esempio, domande Vero/Falso per la ^{terza} elementare qui

Vedi esempio di foglio di lavoro, domande a scelta multipla per i gradi 6-8 qui

Scontrino di uscita

- In "Generatore di contenuti" seleziona "Valutazioni"
- Mantieni lo stesso argomento e cambia il voto degli studenti per creare una "scheda di uscita"
- Seleziona "Aggiungi all'area di lavoro"
- Copia e salva le attività per utilizzarle in classe.

Vedi esempio di ricevuta di uscita per i gradi 11-12 qui

5. Valutazione:

Scheda di valutazione della formazione Eduaide.ai - [Italiano: https://www.eduaid.ai/](https://www.eduaid.ai/)

Nome: _____ Data: _____

Area disciplinare: _____ Livello scolastico: _____

COMPETENZA TECNICA (Valutazione 1-5: 1=Scarsa, 5=Eccellente)

- ___ Navigazione di <https://www.eduaid.ai/> piattaforma
- ___ Comprensione delle funzionalità di base
- ___ Possibilità di regolare i livelli di difficoltà
- ___ Abilità nel generare più versioni
- ___ Gestione delle impostazioni della piattaforma

VALUTAZIONE DELLA CREAZIONE DEL FOGLIO DI LAVORO

Qualità dei materiali creati:

- Principiante In via di sviluppo Esperto Avanzato

Differenziazione dei contenuti (seleziona tutti i risultati ottenuti):

- Progressione chiara tra i livelli di difficoltà
- Contenuto appropriato per il livello scolastico target
- Sono stati utilizzati vari tipi di domande
- Istruzioni chiare per ogni livello
- Formattazione e layout coerenti

PRONTEZZA PER L'IMPLEMENTAZIONE (Sì/No)

- può creare fogli di lavoro differenziati in modo indipendente
- capire come modificare i contenuti esistenti
- in grado di allineare i contenuti agli standard del curriculum
- può spiegare le strategie di differenziazione utilizzate
- pronto per essere implementato in un contesto scolastico

QUESTIONARIO DI FEEDBACK (1=fortemente in disaccordo, 5=fortemente d'accordo)

- La formazione ha soddisfatto le mie esigenze professionali.
- Mi sento sicuro nell'usare [Italiano: https://www.eduaid.ai/](https://www.eduaid.ai/) nella mia classe.
- La pratica è stata preziosa.
- Il ritmo dell'allenamento era appropriato.
- Ho capito come integrare [Italiano: https://www.eduaid.ai/](https://www.eduaid.ai/) nelle mie lezioni.

AREE DI MIGLIORAMENTO

Elenca tre aspetti per i quali hai bisogno di ulteriore supporto:

Commenti del valutatore:

Valutazione complessiva: Necessita di supporto Soddisfa le aspettative Supera le aspettative

Firma del valutatore: _____ Data: _____

MODULO 5

Intelligenza artificiale, etica e responsabile, nell'istruzione

1. Panoramica del modulo

Questo modulo esplora le considerazioni etiche e le pratiche responsabili che circondano l'uso dell'intelligenza artificiale (IA) in contesti educativi. Si esaminano i potenziali benefici e rischi dell'IA nel migliorare i processi di insegnamento e apprendimento garantendo al contempo privacy ed equità. L'obiettivo è quello di dotare educatori, decisori politici e studenti delle conoscenze necessarie per implementare strumenti di IA in modo etico e responsabile, salvaguardando l'ambiente educativo.

2. Obiettivi del modulo

- a. Comprendere le implicazioni etiche delle tecnologie di IA nell'istruzione.
- b. Identificare le migliori pratiche per un'integrazione responsabile dell'IA nell'insegnamento e nell'apprendimento.
- c. Esplorare modi per garantire che gli strumenti di IA supportino inclusività, equità e privacy nell'istruzione.

3. Risultati di apprendimento del modulo:

- a. Gli studenti saranno in grado di analizzare le questioni etiche associate all'uso dell'IA nei contesti educativi.
- b. Gli studenti saranno in grado di valutare criticamente gli strumenti di IA per la loro applicazione etica e responsabile nelle aule.
- c. Gli insegnanti acquisiranno competenze nello sviluppo e nella promozione di politiche che promuovano pratiche etiche di IA nell'istruzione.

4. Concetti chiave

- Comprensione dei principi morali che guidano lo sviluppo e l'implementazione dell'AI nell'istruzione.
- Pregiudizi ed equità: riconoscere come i pregiudizi negli algoritmi di AI possano influenzare i risultati educativi ed esplorare modi per mitigarli.
- Privacy e sicurezza dei dati: analizzare le implicazioni della raccolta dati negli strumenti educativi basati sull'AI e garantire la privacy dei dati.
- Trasparenza: discutere l'importanza di rendere i sistemi di AI comprensibili e responsabili per educatori e studenti.
- Alfabetizzazione AI: creare conoscenze di base sull'AI per educatori e studenti per facilitare un processo decisionale informato.
- Inclusione e accessibilità: garantire che gli strumenti di AI siano inclusivi e accessibili a diverse popolazioni di studenti.
- Quadri etici dell'AI: esplorare quadri e linee guida esistenti per l'implementazione etica dell'AI nell'istruzione.
- Uso responsabile dell'AI: comprendere le strategie e le pratiche per garantire un'integrazione responsabile dell'AI negli ambienti educativi.

ATTIVITÀ 1: Introduzione all'intelligenza artificiale etica nell'istruzione

1. Descrizione:

Questa attività introduce il concetto di uso etico dell'intelligenza artificiale nell'istruzione, evidenziando perché l'etica è fondamentale quando si integrano strumenti di intelligenza artificiale. I partecipanti alla lezione comprenderanno il concetto di intelligenza artificiale (IA) e le sue applicazioni nell'istruzione; apprenderanno l'importanza dell'etica nell'integrazione degli strumenti di IA; esploreranno scenari del mondo reale per valutare le implicazioni etiche dell'uso dell'IA nell'istruzione.

2. Materiali didattici:

- computer
- Slide di presentazione <https://slideplayer.com/slide/13368061/>
- Brevi video sull'etica dell'IA:
- IA nell'istruzione: apprendimento personalizzato e sistemi di tutoraggio intelligenti
- <https://youtu.be/MFnn2zj3byA>
- <https://youtu.be/eybF84xsRcE>
- Casi di studio sull'uso improprio dell'IA nell'istruzione
<https://youtu.be/ZwFyASop8nc>

3. Durata: 1 ora

4. Istruzioni:

- - Slide di presentazione sulle considerazioni etiche nell'IA.
<https://slideplayer.com/slide/13368061/>
- Domanda di discussione: "Riesci a pensare a qualche strumento di intelligenza artificiale che hai utilizzato a scuola o a casa?"
- Presenta un video sulle basi dell'etica dell'intelligenza artificiale e che evidenzia come l'intelligenza artificiale è integrata nell'istruzione
- Facilita una discussione di gruppo che definisce l'etica nell'intelligenza artificiale

Cos'è l'etica? L'etica è la branca della filosofia che si occupa dei principi morali.

- Discuti il ruolo dell'etica nel processo decisionale, soprattutto quando coinvolge la tecnologia.
- Perché l'etica è fondamentale nell'intelligenza artificiale?

L'intelligenza artificiale è sempre più utilizzata in aree che influenzano direttamente la vita delle persone. Quando si tratta di istruzione, i sistemi di intelligenza artificiale potrebbero avere un impatto sull'apprendimento, sulle opportunità e sulla privacy degli studenti.

o Principali preoccupazioni etiche:

- Pregiudizi nell'intelligenza artificiale: i sistemi di intelligenza artificiale possono ereditare pregiudizi dai dati su cui sono addestrati, portando a risultati ingiusti per determinati gruppi.
- Privacy: i sistemi di intelligenza artificiale nell'istruzione spesso raccolgono dati sensibili sugli studenti (ad esempio, rendimento scolastico, comportamento) ed è fondamentale garantire che questi dati siano protetti.
- Responsabilità: quando l'intelligenza artificiale commette errori, chi è responsabile?
- Trasparenza: i sistemi di intelligenza artificiale dovrebbero essere spiegabili in modo che gli utenti sappiano come vengono prese le decisioni.
- Equità: l'intelligenza artificiale dovrebbe essere accessibile e utile per tutti gli studenti, non solo per pochi eletti.

Analisi del caso di studio (15 minuti)

- Dividere i partecipanti in gruppi di 4 che discutono le questioni etiche in gioco nei seguenti scenari e propongono soluzioni o misure di sicurezza per affrontarle.

Ogni gruppo analizzerà uno dei seguenti scenari di intelligenza artificiale nel mondo reale:

1. **Sistema di valutazione dell'intelligenza artificiale:** una scuola utilizza uno strumento di intelligenza artificiale per valutare i saggi. Tuttavia, il sistema spesso penalizza gli studenti con background non madrelingua inglese.
2. **AI nell'orientamento professionale:** un sistema di raccomandazione AI personalizzato suggerisce percorsi di carriera per gli studenti in base ai loro dati accademici, ma il sistema ignora gli interessi personali e i diversi background degli studenti.
3. **Sorveglianza basata sull'intelligenza artificiale:** un distretto scolastico implementa telecamere basate sull'intelligenza artificiale che monitorano il comportamento degli studenti per prevenire gli imbrogli, ma raccolgono una quantità eccessiva di dati personali.

Ogni gruppo presenta il proprio caso, descrivendo le sfide etiche e le soluzioni proposte.

5. Valutazione:

1. Breve testo riflessivo: "Quali sono alcune linee guida etiche che dovremmo seguire quando integriamo l'intelligenza artificiale nell'istruzione?" Discutere l'importanza di avere delle politiche in atto per affrontare pregiudizi, privacy, responsabilità ed equità. Introdurre l'idea di quadri etici di intelligenza artificiale utilizzati in vari settori, tra cui l'istruzione.

oppure

2. Scrivere una linea guida etica che si ritiene cruciale per l'uso dell'intelligenza artificiale nell'istruzione e spiegare perché.

ATTIVITÀ 2: Etica della privacy e intelligenza artificiale

1. Descrizione:

Questa attività sottolinea l'importanza della privacy e dell'etica nell'IA. Attraverso discussioni, attività di gruppo e casi di studio, gli insegnanti acquisiranno una comprensione più approfondita di come l'IA può avere un impatto sulla privacy e di come gli sviluppatori possono bilanciare l'innovazione con considerazioni etiche.

Inoltre, gli insegnanti comprenderanno la relazione tra IA e privacy, identificheranno le preoccupazioni sulla privacy nei sistemi di IA e discuteranno le loro implicazioni etiche, analizzeranno scenari del mondo reale che coinvolgono privacy e IA per esplorare come bilanciare l'innovazione con la protezione della privacy, si impegneranno in una discussione sulle potenziali soluzioni per garantire la privacy nello sviluppo dell'IA.

2. Materiali didattici:

- video IA e privacy dei DATI

<https://youtu.be/dHjseFMXL2M>

- video Che cos'è la privacy dei dati?

<https://youtu.be/59kn8IKOZqA>

- computer/cellulare
- pennarelli, penne/matite

3. Durata: 60 minuti

4. Istruzioni:

fase 1:

1. Definizione della privacy nel contesto dell'IA:

- Definire la privacy come il diritto degli individui a controllare le proprie informazioni personali e come vengono raccolte, utilizzate e condivise. - Spiegare che i sistemi di intelligenza artificiale, in particolare quelli basati su analisi dei dati e apprendimento automatico, possono rappresentare una sfida per la privacy perché spesso si basano su grandi quantità di dati personali per funzionare in modo efficace.
 - Usa esempi come algoritmi dei social media, riconoscimento facciale, dispositivi per la casa intelligente e app di monitoraggio della salute. Chiedere agli insegnanti come pensano che l'intelligenza artificiale possa compromettere la privacy in ogni caso.
 - Discutere l'idea di "raccolta dati" e come i sistemi di intelligenza artificiale raccolgono e analizzano le informazioni personali per prendere decisioni o fare previsioni. Chiedi loro: "Quali tipi di dati personali pensi che l'intelligenza artificiale raccolga? Come possono questi dati essere utilizzati in modo improprio?"
-

fase 2: analisi e discussione di gruppo

- Discutere le implicazioni etiche delle violazioni della privacy nell'intelligenza artificiale. Alcune questioni chiave includono:

- Proprietà dei dati: chi possiede i dati personali? L'individuo? L'azienda che li raccoglie?
- Consenso informato: gli individui sono consapevoli di quali dati vengono raccolti e hanno il controllo sul loro utilizzo?
- Sorveglianza e monitoraggio: come possono i sistemi di intelligenza artificiale, come il riconoscimento facciale o il tracciamento della geolocalizzazione, essere utilizzati per la sorveglianza senza violare la privacy?
- Sicurezza: cosa succede quando i dati personali vengono rubati o utilizzati in modo improprio da malintenzionati o persino da aziende?
- Pregiudizio: come può la raccolta di dati distorti portare a discriminazione o esclusione nel processo decisionale dell'intelligenza artificiale?

Fase 3: attività in piccoli gruppi

- Dividere gli insegnanti in piccoli gruppi. Scelgono uno scenario correlato all'intelligenza artificiale e ai problemi di privacy:

- Scenario 1: un'intelligenza artificiale sanitaria utilizza i dati dei pazienti per prevedere i rischi per la salute, ma non informa chiaramente i pazienti su come vengono utilizzati i loro dati.
- Scenario 2: un'amministrazione locale utilizza la tecnologia di riconoscimento facciale per la sorveglianza negli spazi pubblici per monitorare la criminalità.
- Scenario 3: un'azienda gestisce i dati personali durante il processo di assunzione.

Chiedere a ciascun gruppo di discutere le preoccupazioni sulla privacy all'interno del proprio scenario e di presentare le proprie scoperte. Chiedere loro di considerare domande come:

- In che modo questa tecnologia di intelligenza artificiale influisce sulla privacy di un individuo? Come possiamo prevenire la discriminazione negli strumenti di reclutamento basati sull'intelligenza artificiale?
 - Quali problemi etici derivano da questo utilizzo dell'intelligenza artificiale?
 - Quali diritti dovrebbero avere gli individui nel controllare o limitare l'utilizzo dei propri dati?
-

fase 4. Analisi del caso di studio

Caso di studio:

- "Una popolare piattaforma di social media raccoglie i dati degli utenti tramite riconoscimento facciale per migliorare l'esperienza utente, ma in seguito si scopre che ha condiviso questi dati con terze parti senza il consenso esplicito degli utenti. Quali problemi etici solleva? Come dovrebbe essere protetta la privacy in questo caso?"

Domande di discussione:

- Quali specifiche violazioni della privacy si sono verificate in questo caso?
- È stato fornito il consenso informato? In caso contrario, come avrebbe potuto l'azienda gestire il consenso in modo più etico?
- Quale potenziale danno potrebbe derivare da questo uso improprio dei dati?
- In che modo le aziende tecnologiche possono essere ritenute responsabili per le violazioni della privacy?

Fase 5: Soluzioni e quadri etici

- Discutere varie strategie di protezione della privacy nello sviluppo dell'IA, come:

- Crittografia dei dati: proteggere i dati tramite crittografia sicura per impedire l'accesso non autorizzato.
- Anonimizzazione: garantire che i dati personali siano resi anonimi e non possano essere ricondotti a singoli individui.
- Trasparenza: rendere lo sviluppo dell'IA e l'utilizzo dei dati più trasparenti per gli utenti.
- Controllo utente: dare agli utenti il controllo sui dati che forniscono e la possibilità di rinunciare o eliminare i dati.

5. Valutazione:

Modulo di riflessione: Etica della privacy e IA

Nome: _____

Data: _____

- Qual è un concetto importante su Etica della privacy e IA nell'istruzione che hai imparato durante la sessione odierna?
- Quale azione pensi che gli sviluppatori e le aziende di IA dovrebbero intraprendere per garantire che la privacy sia rispettata nell'uso delle tecnologie di IA?
- Riassumi i punti chiave discussi durante l'attività: l'importanza della privacy nell'IA, le preoccupazioni etiche e le potenziali soluzioni.
- C'è stata una parte della sessione che è stata particolarmente utile o poco chiara? Condividi i tuoi pensieri.
- Su una scala da 1 a 5, come valuteresti la tua comprensione dell'etica della privacy e dell'IA nell'istruzione dopo questa sessione? • (1 = Per niente sicuro, 5 = Molto sicuro)

1 2 3 4 5

- C'è qualcos'altro che vorresti condividere o suggerire per le sessioni future?

ATTIVITÀ 3:

Comprendere le sfide dell'intelligenza artificiale e le questioni etiche in ambiente scolastico

1. Descrizione

Questa attività per insegnanti aiuta gli educatori a comprendere le questioni etiche che circondano l'IA nelle scuole, fornendo loro gli strumenti per pensare in modo critico all'integrazione dell'IA, garantendo al contempo che i diritti e l'equità degli studenti siano considerati prioritari.

Inoltre, gli insegnanti saranno incoraggiati a:

- Comprendere le principali questioni etiche relative all'uso dell'IA in contesti educativi.
- Identificare le sfide che l'IA può porre all'interno delle scuole, tra cui questioni di equità, pregiudizi, privacy e sorveglianza.
- Esplorare strategie per affrontare queste sfide etiche e garantire un uso responsabile dell'IA nelle aule e negli ambienti scolastici.
- Partecipare a discussioni sull'equilibrio tra il potenziale dell'IA e le sue implicazioni etiche nell'istruzione.

2. Materiali didattici:-[Ethical guidelines on the use of artificial intelligence and data in teaching and learning for educators | European Education Area](#)

[-5 Ethical Implications of AI in Education: A Guideline for Responsible Classroom Implementation](#)

[AI 101 for Teachers: Ensuring a Responsible Approach to AI](#)

-Computer/tablet per la ricerca

- Post-it

3. Durata: 60 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1

Introdurre brevemente l'intelligenza artificiale (IA) e le sue potenziali applicazioni nell'istruzione (ad esempio, piattaforme di apprendimento personalizzate, sistemi di valutazione automatizzati, chatbot di IA per il supporto degli studenti, strumenti di sorveglianza per la sicurezza scolastica).

Chiedere al gruppo: "Quali strumenti o sistemi di IA sono attualmente utilizzati nella tua scuola o come prevedi che l'IA avrà un impatto sulla tua classe o sull'ambiente scolastico?"

Incoraggiare gli insegnanti a condividere le loro esperienze o preoccupazioni relative all'uso dell'IA nel loro contesto educativo.

Fase 2

Introdurre le principali preoccupazioni etiche relative all'IA nelle scuole:

- Pregiudizi ed equità: i sistemi di IA possono perpetuare pregiudizi nel processo decisionale. Quale impatto ha questo sugli studenti emarginati?
- Privacy e sicurezza dei dati: gli strumenti di IA spesso raccolgono quantità significative di dati sugli studenti, tra cui il loro rendimento scolastico, il comportamento e le informazioni personali. In che modo le scuole possono proteggere la privacy degli studenti e garantire che i dati vengano gestiti in modo sicuro?
- Sorveglianza: l'uso dell'IA nei sistemi di sicurezza (ad esempio, riconoscimento facciale, software di monitoraggio) solleva preoccupazioni sul livello di sorveglianza nelle scuole e sull'impatto sul senso di privacy e fiducia degli studenti.
- Consenso informato: studenti, genitori e insegnanti sono pienamente consapevoli di come l'IA viene utilizzata nelle scuole e dei dati raccolti?

Suddividi il gruppo in piccoli team (3-4 persone). Assegna a ciascun team uno dei problemi etici menzionati sopra (pregiudizi, privacy, sorveglianza, ecc.).

Chiedi a ciascun team di fare brainstorming e discutere le sfide che l'IA può presentare in un contesto scolastico in relazione al problema assegnato. Dopo 5-7 minuti, chiedi a ciascun gruppo di condividere i propri pensieri con il gruppo più ampio.

Domande di esempio per la discussione:

In che modo l'IA potrebbe introdurre involontariamente pregiudizi nei sistemi scolastici?

Quali sono le preoccupazioni sulla privacy per gli studenti quando utilizzano l'IA nelle scuole?

In che modo le tecnologie di sorveglianza potrebbero influenzare il comportamento e la fiducia degli studenti nell'ambiente scolastico?

Fase 3

Casi di studio:

Fornisci al gruppo un caso di studio o un esempio concreto delle sfide etiche dell'IA nelle scuole. Ad esempio:

Caso di studio 1: la tua scuola introduce un software di riconoscimento facciale per monitorare la presenza e la sicurezza degli studenti, ma gli studenti si sentono a disagio nell'essere costantemente sorvegliati.

Caso di studio 2: una piattaforma di apprendimento online tiene traccia di ogni mossa degli studenti sul sistema, sollevando preoccupazioni sulla privacy e sul consenso degli studenti.

5. Valutazione:

Modulo di riflessione: comprendere le sfide delle questioni etiche dell'IA in un ambiente scolastico

Nome: _____

Data: _____

- Qual è un concetto importante sulle questioni etiche dell'IA in un ambiente scolastico che hai imparato durante la sessione odierna?
- Quali sono i dilemmi etici in questo caso?
- Quali misure potrebbero adottare le scuole per risolvere queste preoccupazioni etiche? • Come possiamo, in quanto educatori, garantire che l'intelligenza artificiale nelle nostre scuole apporti benefici a tutti gli studenti, salvaguardando al contempo la loro privacy e i loro diritti?
- Quali sono le conseguenze a lungo termine se questi problemi non vengono affrontati?
- Riassumi i punti chiave discussi durante l'attività.
- C'è stata una parte della sessione che è stata particolarmente utile o poco chiara? Condividi i tuoi pensieri.
- Su una scala da 1 a 5, come valuteresti la tua comprensione dell'etica della privacy e dell'intelligenza artificiale nell'istruzione dopo questa sessione?
- (1 = Per niente sicuro, 5 = Molto sicuro)

1 2 3 4 5

ATTIVITÀ 4:

L'intelligenza artificiale nell'assistenza medica, nella salute e nel benessere

1. Descrizione:

Questa attività si concentra sulla comprensione del ruolo dell'intelligenza artificiale (IA) nell'assistenza medica, nella salute e nel benessere, delle sue applicazioni, dei suoi benefici, delle sue sfide e delle sue considerazioni etiche.

Materiali didattici:

- Computer con accesso a Internet per la ricerca
- Top 7 AI Examples In Healthcare - The Medical Futurist
- Artificial intelligence in healthcare: opportunities and challenges | Navid Toosi Saidy | TEDxQUT
- Lavagna e pennarelli
- Dispense del questionario di valutazione Vero/Falso

3. Durata: 60 minuti

4. Istruzioni:

FASE 1

Introdurre brevemente il concetto di Intelligenza Artificiale (IA) e la sua rilevanza nell'assistenza sanitaria moderna.

Definire i termini:

- Intelligenza Artificiale (IA): la simulazione dei processi di intelligenza umana da parte delle macchine, in particolare dei sistemi informatici.
- Assistenza medica: servizi forniti da professionisti sanitari per mantenere o migliorare la salute.
- Salute e benessere: un approccio olistico al mantenimento del benessere fisico, mentale e sociale.

FASE 2

Gruppi di 3/4 persone discutono su come l'IA sta trasformando l'assistenza sanitaria:

- Il ruolo dell'IA nella diagnostica (ad esempio, analisi di imaging, rilevamento delle malattie).
- Assistenti sanitari virtuali (ad esempio, chatbot che forniscono consulenza medica).
- L'IA nella medicina personalizzata (utilizzo dei dati per creare piani di trattamento).
- Robotica in chirurgia (ad esempio, interventi chirurgici assistiti da robot).
- Analisi predittiva per i risultati dei pazienti (ad esempio, strumenti di intelligenza artificiale che prevedono i fattori di rischio dei pazienti).
- Evidenziare applicazioni nel mondo reale, come IBM Watson Health, sistemi di intelligenza artificiale utilizzati per la diagnosi di tumori o dispositivi indossabili che tracciano parametri sanitari (ad esempio, Fitbit, Apple Watch).

Fase 3

Gruppi di 3/4 persone discutono sul ruolo dell'intelligenza artificiale nel benessere della persona:

- Ruolo dell'intelligenza artificiale nel monitoraggio del fitness (dispositivi intelligenti che traggono parametri di esercizio e salute).
- App per la salute mentale che utilizzano l'intelligenza artificiale per offrire consigli su terapia e benessere (ad esempio, Woebot, Talkspace).
- Raccomandazioni sulla salute (app per la dieta, monitoraggio del sonno, ecc.)

- Impatto sulla cura preventiva: sistemi di intelligenza artificiale utilizzati per prevedere epidemie, monitorare la salute pubblica e prevenire le malattie prima che si verifichino.

Fase 4

Discussione su considerazioni e sfide etiche

Questioni etiche:

- Problemi di privacy e sicurezza con i dati medici.
- Pregiudizi negli algoritmi di intelligenza artificiale (ad esempio, risultati sanitari diseguali).
- Dipendenza dalla tecnologia rispetto al tocco umano nell'assistenza sanitaria.

5. Valutazione:

Questionario di valutazione Vero/Falso:

1. L'intelligenza artificiale è utilizzata negli ospedali solo per scopi diagnostici.
o Vero
o Falso
2. L'intelligenza artificiale può sostituire i medici in tutte le aree dell'assistenza sanitaria.
o Vero
o Falso
3. I sistemi di intelligenza artificiale possono prevedere i risultati dei pazienti e aiutare i medici nella pianificazione del trattamento.
o Vero
o Falso
4. L'intelligenza artificiale nell'assistenza sanitaria elimina la necessità di professionisti medici umani.
o Vero
o Falso
5. Le app basate sull'intelligenza artificiale come i chatbot possono fornire consigli medici di base.
o Vero
o Falso
6. La chirurgia robotica è un'applicazione comune dell'intelligenza artificiale nella medicina moderna.
o Vero
o Falso
7. L'intelligenza artificiale nelle app per il benessere può aiutare a monitorare l'attività fisica e gestire lo stress.
o Vero
o Falso
8. I pregiudizi negli algoritmi dell'intelligenza artificiale possono influenzare l'equità dei risultati sanitari.
o Vero
o Falso
9. L'intelligenza artificiale nell'assistenza sanitaria è libera da preoccupazioni etiche.

o Vero
o Falso

10. L'intelligenza artificiale può prevedere le epidemie analizzando i modelli nei dati sanitari.

o Vero
o Falso

SOLUZIONI

Questionario di valutazione Vero/Falso:

1. L'intelligenza artificiale è utilizzata negli ospedali solo per scopi diagnostici.

o Falso (l'intelligenza artificiale è utilizzata anche nelle app per il benessere, il monitoraggio del fitness e la prevenzione).

2. L'intelligenza artificiale può sostituire i medici in tutti i settori dell'assistenza sanitaria.

o Falso (l'intelligenza artificiale può assistere ma non sostituire i medici, soprattutto per compiti che richiedono empatia umana o decisioni complesse).

3. I sistemi di intelligenza artificiale possono prevedere i risultati dei pazienti e aiutare i medici nella pianificazione del trattamento.

o Vero (gli strumenti di intelligenza artificiale possono analizzare i dati e offrire spunti per un'assistenza personalizzata).

4. L'intelligenza artificiale nell'assistenza sanitaria elimina la necessità di professionisti medici umani.

o Falso (l'intelligenza artificiale è uno strumento che supporta i professionisti sanitari ma non li sostituisce).

5. Le app basate sull'intelligenza artificiale come i chatbot possono fornire consigli medici di base.

o Vero (alcuni chatbot di intelligenza artificiale offrono raccomandazioni sulla salute e consigli iniziali basati sull'input dell'utente).

6. La chirurgia robotica è un'applicazione comune dell'intelligenza artificiale nella medicina moderna.

o Vero (i robot, spesso controllati dall'intelligenza artificiale, vengono utilizzati in alcuni interventi chirurgici per migliorare la precisione e i risultati.)

7. L'intelligenza artificiale nelle app per il benessere può aiutare a monitorare l'attività fisica e gestire lo stress.

o Vero (molte app per il benessere utilizzano l'intelligenza artificiale per monitorare l'attività fisica e il benessere mentale.)

8. I pregiudizi negli algoritmi dell'intelligenza artificiale possono influenzare l'equità dei risultati sanitari.

o Vero (i pregiudizi nei sistemi di intelligenza artificiale, basati sui dati di formazione, possono portare a risultati sanitari ingiusti per determinate popolazioni.)

9. L'intelligenza artificiale nell'assistenza sanitaria è esente da preoccupazioni etiche.

o Falso (esistono notevoli preoccupazioni etiche in merito a privacy, pregiudizi e trasparenza nei sistemi sanitari basati sull'intelligenza artificiale.)

10. L'intelligenza artificiale può prevedere epidemie analizzando modelli nei dati sanitari.

• Vero (i sistemi di intelligenza artificiale analizzano modelli per prevedere epidemie e migliorare le risposte della sanità pubblica.)

ATTIVITÀ 4: DIRITTI UMANI E L'ETICA DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

1. Descrizione:

Questa attività fornisce agli studenti e agli insegnanti una base critica per comprendere la complessa relazione tra IA e diritti umani, incoraggiandoli a riflettere profondamente sulle questioni etiche in gioco ed esplorare potenziali soluzioni per il futuro.

Gli obiettivi di questa attività sono:

1. Comprendere la relazione tra sviluppo dell'IA e diritti umani.
2. Analizzare casi di studio del mondo reale in cui l'IA influisce sui diritti umani (ad esempio, sorveglianza, privacy dei dati, pregiudizi).
3. Valutare le sfide etiche poste dall'IA e proporre soluzioni.
4. Ottenere informazioni sui quadri globali dei diritti umani e sulla loro rilevanza per l'IA.
5. Discutere il ruolo di governi, aziende e individui nella salvaguardia dei diritti umani nell'era dell'IA.

2. Materiali didattici:

- Proiettore o Smartboard
- Dispense e video
- Accesso ai computer
- Carta e penna o dispositivi digitali per appunti
- Progettazione eticamente allineata di EEEE,
<https://www.linkiesta.it/2024/12/etica-nell-ia-non-deve-essere-un-freno-ma-una-guida/>
- Linee guida etiche dell'UE per l'intelligenza artificiale,
<https://youtu.be/KEtJbraeB5Y>
- Principi dell'OCSE sull'intelligenza artificiale.
<https://www.fonditalia.org/rapporto-ocse-sullintelligenza-artificiale-le-nuove-competenze-richieste-ai-lavoratori-e-il-ruolo-delle-parti-sociali/>
- EU AI Act

<https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20230601STO93804/eu-ai-act-first-regulation-on-artificial-intelligence>

Artificial Intelligence and Human Rights

2. Durata: 100 minuti

4. Istruzioni:

FASE 1

- Introdurre gli studenti ai concetti di base dei diritti umani e al modo in cui l'intelligenza artificiale interagisce con essi. Fornire una breve panoramica dei diritti umani; definire i diritti umani e fornire esempi (ad esempio, diritto alla privacy, libertà di parola, diritto all'uguaglianza). Menzionare i quadri internazionali sui diritti umani come la Dichiarazione universale dei diritti umani (UDHR). Cosa sono i diritti umani?

FASE 2

Intelligenza artificiale e diritti umani: spiegare il ruolo dell'intelligenza artificiale nella società moderna e il suo impatto sui diritti umani. Concetti chiave da trattare: privacy, uguaglianza, non discriminazione, autonomia, responsabilità.

Attività:

- Domanda di discussione: "In che modo la tecnologia dell'intelligenza artificiale potrebbe proteggere o violare i diritti umani? Fornire esempi".
-

Fase 3

Dividere studenti/partecipanti in piccoli gruppi e assegnare a ciascun gruppo uno dei casi di studio. Chiedere loro di discutere le violazioni (o protezioni) dei diritti umani in ogni caso e di riferire alla classe le loro scoperte.

Casi di studio su IA e diritti umani per fornire esempi concreti dell'impatto dell'IA sui diritti umani, mostrando sia aspetti positivi che negativi.

Caso di studio 1: IA nella sorveglianza e nella privacy

- Esempio: l'uso dell'IA in Cina nella sorveglianza, inclusa la tecnologia di riconoscimento facciale e i sistemi di credito sociale. <https://youtu.be/u2evek-JPAM>
- Impatto sulla privacy e sulla libertà di espressione: in che modo la sorveglianza tramite IA influisce sulla privacy individuale? Cosa succede quando l'IA monitora ogni mossa dei cittadini?

Caso di studio 2: pregiudizi dell'IA negli algoritmi di assunzione

- Esempio: risultati discriminatori nei sistemi di assunzione basati sull'IA (ad esempio, Amazon ha eliminato uno strumento di reclutamento basato sull'IA a causa di pregiudizi di genere).
- Impatto su uguaglianza e non discriminazione: in che modo l'IA perpetua o riduce potenzialmente i pregiudizi nelle pratiche di assunzione?

Caso di studio 3: armi autonome e diritto internazionale

- Esempio: sistemi di armi autonome letali (LAWS) e il loro potenziale di violazione del diritto internazionale umanitario. • Impatto sulla vita e sulla sicurezza: l'IA dovrebbe avere il potere di prendere decisioni di vita o di morte in guerra?

FASE 4

Sfide etiche dell'IA:

- o Responsabilità: chi è responsabile quando l'IA causa danni (ad esempio, veicoli autonomi in incidenti)?
- o Trasparenza: le decisioni dell'IA dovrebbero essere spiegabili agli esseri umani, soprattutto quando hanno un impatto sui diritti personali?
- o Pregiudizio: come possiamo garantire l'equità negli algoritmi dell'IA, soprattutto in aree sensibili come la giustizia penale e le assunzioni?

5. Valutazione:

Chiedi agli studenti di scrivere individualmente una soluzione per garantire che l'IA rispetti i diritti umani, quindi discutine con un partner e infine condividila con la classe. Prendi in considerazione i seguenti aspetti:

- Regolamentazione e politica: l'importanza di creare leggi e regolamenti sull'IA che applichino la protezione dei diritti umani. Esempio: l'EU AI Act
- Misure di trasparenza e responsabilità: le aziende di IA dovrebbero essere tenute a rivelare come gli algoritmi vengono creati, addestrati e testati per i pregiudizi. Incoraggiare lo sviluppo di "audit dell'IA" per garantire che i sistemi di IA funzionino in modo equo.
- Cooperazione globale: come possono le nazioni collaborare per impedire che l'IA violi i diritti umani, soprattutto nei paesi con sistemi legali meno solidi?

ATTIVITÀ 6: Intelligenza artificiale, minacce climatiche globali ed etica

1. Descrizione:

Questa attività contribuirà a:

1. Comprendere il ruolo dell'AI nell'affrontare le minacce climatiche globali.

2. Discutere le considerazioni etiche riguardanti l'uso dell'AI nelle soluzioni ai cambiamenti climatici.
3. Analizzare come l'AI può avere un impatto positivo e negativo sugli sforzi climatici globali.
4. Valutare criticamente i potenziali risultati delle politiche climatiche guidate dall'AI.

2. Materiali didattici:

- Lavagna/pennarelli o proiettore per la presentazione
- Computer o tablet per la ricerca
- video su AI e cambiamenti climatici: <https://x.com/i/status/1649377290923438082>
- Test di valutazione finale

3. Durata: 60 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1

Chiedere ai gruppi: "Cosa sapete sui cambiamenti climatici? Come pensate che una tecnologia come l'AI potrebbe aiutarci a combatterli?"

Spiegare che l'intelligenza artificiale può aiutare in settori quali l'ottimizzazione delle energie rinnovabili, la previsione dei disastri, il monitoraggio ambientale e la riduzione delle emissioni di carbonio.

Passaggio 2

1. Discussione in classe

- o Porre la domanda: "Quali preoccupazioni etiche sorgono quando utilizziamo l'intelligenza artificiale per affrontare i problemi climatici globali?"
- o Guidare la discussione con i seguenti punti:
 - Privacy dei dati: chi possiede i dati utilizzati dai sistemi di intelligenza artificiale per il monitoraggio del clima?

- Bias negli algoritmi: le soluzioni di intelligenza artificiale potrebbero avere un impatto sproporzionato su determinate comunità o regioni?
- Conseguenze indesiderate: le soluzioni basate sull'intelligenza artificiale potrebbero avere esiti negativi imprevisti (ad esempio, perdita di posti di lavoro, danni ambientali)?
- Equità: le soluzioni di intelligenza artificiale saranno accessibili a tutti i paesi, in particolare alle nazioni in via di sviluppo?

2. Riflessione individuale (5 minuti):

- o Chiedere di scrivere un breve paragrafo in cui riflettere su una questione etica relativa all'intelligenza artificiale nel cambiamento climatico che ritengono più preoccupante.
-

Conclusione (5 minuti)

- Riepilogare i punti principali della lezione: il potenziale dell'IA nella lotta al cambiamento climatico, le sue sfide etiche e la necessità di un'attenta riflessione quando si utilizzano le tecnologie di IA per soluzioni globali.
 - Incoraggiare studenti/colleghi a riflettere sia sul potenziale che sui rischi quando si tratta di utilizzare tecnologie avanzate come l'IA per risolvere problemi ambientali.
-

5. Valutazione

- **Scelta multipla**

Qual è uno dei modi principali in cui l'IA viene utilizzata per aiutare a combattere il cambiamento climatico?

- a) Prevedere modelli meteorologici
- b) Progettare nuovi smartphone
- c) Creare nuovi combustibili fossili
- d) Nessuna delle precedenti

- **2. Vero/Falso**

L'IA può aiutare a ridurre le emissioni di gas serra ottimizzando l'uso di energia in vari settori.

(Vero/Falso)

- **3. Risposta breve**

Descrivi una preoccupazione etica relativa all'uso dell'IA per affrontare il cambiamento climatico.

- **4. Scelta multipla**

1. Quale delle seguenti è una potenziale conseguenza negativa dell'uso dell'IA nelle soluzioni per il cambiamento climatico?
 - a) Maggiore accesso alle energie rinnovabili
 - b) Spostamento di posti di lavoro dovuto all'automazione
 - c) Previsioni climatiche migliorate
 - d) Migliore gestione delle risorse naturali

Chiave di risposta per il test:

1. a) Previsione dei modelli meteorologici
2. Vero
3. Esempio di risposta: una preoccupazione etica è la privacy dei dati, poiché le informazioni raccolte dai sistemi di intelligenza artificiale potrebbero essere utilizzate in modo improprio o vendute senza consenso.
4. b) Spostamento di posti di lavoro dovuto all'automazione)

ATTIVITÀ 7: IA, rispetto, dignità umana e diritti.

1. Descrizione:

Questa attività esplorerà il concetto di rispetto nel contesto dell'intelligenza artificiale (IA) e come i sistemi di IA dovrebbero essere progettati e utilizzati per sostenere la dignità umana, i diritti e i valori. Insegnanti e studenti esamineranno le implicazioni etiche dell'IA, tra cui equità, trasparenza, autonomia e responsabilità, e comprenderanno come l'IA può riflettere i valori del rispetto sia nella sua progettazione che nella sua applicazione.

2. Materiali didattici:

- Proiettore o Smartboard
- Dispense su etica dell'IA, valori umani e rispetto
- Connessione Internet
- Carta e penna o dispositivi digitali per appunti
- **L'importanza del rispetto-**

<https://youtu.be/zZJm1GGCemg>

<https://youtu.be/wFGIRKqDXSQ>

3. Durata: 100 minuti

4. Istruzioni:

FASE 1.

Introdurre il concetto di rispetto e la sua importanza nelle relazioni umane e collegarlo all'IA. Iniziare con una definizione di rispetto.

a. Discutere cosa significa "rispetto" nelle interazioni umane. I concetti chiave potrebbero includere:

- Trattare gli altri con dignità (riconoscere il loro valore come individui).
- Non discriminazione (riconoscere l'uguaglianza di tutte le persone).

- Autonomia (onorare la scelta e la libertà individuali).
- Equità (garantire un trattamento equo senza pregiudizi).

Chiedi al gruppo di condividere esempi di rispetto nella loro vita quotidiana.

b. Collegare il concetto di rispetto all'IA:

Discutere di come il concetto di rispetto si estenda all'IA. In che modo i sistemi di IA dovrebbero rispettare i valori, i diritti e la dignità umani? (ad esempio, in che modo l'IA dovrebbe trattare gli individui in modo equo, onorare la privacy e rispettare l'autonomia?).

FASE 2

Gruppi di 4 insegnanti o studenti esplorano applicazioni specifiche di IA e analizzano il loro potenziale per il rispetto dei valori umani.

Ogni gruppo sceglie una delle seguenti applicazioni di IA (assistenza sanitaria, istruzione, occupazione). Ogni gruppo:

- Identifica i modi principali in cui l'IA può rispettare o violare la dignità umana nell'area assegnata. o Discutere come i sistemi di intelligenza artificiale possono essere progettati per promuovere il rispetto dei diritti umani in tale contesto.
- Presentare le proprie scoperte alla classe.

- INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELL'ASSISTENZA SANITARIA:

- o In che modo l'intelligenza artificiale nell'assistenza sanitaria può rispettare l'autonomia, la dignità e la privacy del paziente?

- o Considerare i sistemi di intelligenza artificiale nelle raccomandazioni di diagnosi o trattamento. I pazienti dovrebbero avere il diritto di rinunciare al processo decisionale guidato dall'intelligenza artificiale?

- INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELL'ISTRUZIONE:

- o Discutere come l'intelligenza artificiale può essere utilizzata in contesti educativi per supportare gli studenti senza pregiudizi. In che modo i sistemi di intelligenza artificiale possono rispettare le esigenze di apprendimento individuali e promuovere l'equità?

- INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELL'OCCUPAZIONE:

- o Esplorare l'uso dell'intelligenza artificiale nelle pratiche di assunzione, nella sorveglianza dei dipendenti e nel monitoraggio della produttività. In che modo l'intelligenza artificiale può essere progettata per rispettare l'autonomia dei lavoratori e prevenire i pregiudizi?

5. Valutazione:

Attività di RIFLESSIONE:

Come possiamo noi, come individui, garantire che i sistemi di intelligenza artificiale che utilizziamo ogni giorno rispettino la nostra dignità e i nostri diritti?

Quali sono alcune azioni che possiamo intraprendere per promuovere un'intelligenza artificiale più etica? Scrivi un breve paragrafo a riguardo.

- Prendere in considerazione i seguenti concetti chiave:
 - o Il rispetto è un valore umano fondamentale che i sistemi di intelligenza artificiale devono sostenere per promuovere dignità, correttezza e uguaglianza.
 - o Considerazioni etiche come pregiudizio, trasparenza, privacy e responsabilità sono fondamentali per garantire che l'intelligenza artificiale rispetti i diritti umani.
 - o La progettazione dell'intelligenza artificiale incentrata sull'uomo può promuovere un futuro tecnologico più rispettoso e inclusivo.

ACTIVITY 8: AI Ethics, Inclusion, Migration, and Multicultural Society

1. Descrizione:

La seguente attività esplorerà l'intersezione dell'etica dell'intelligenza artificiale (IA) con questioni di inclusione, migrazione e multiculturalismo. Insegnanti e studenti analizzeranno come i sistemi di IA possono essere progettati e implementati in modo da rispettare la diversità della società, promuovendo equità e uguaglianza per le popolazioni migranti e i gruppi emarginati. Entro la fine della lezione, i partecipanti all'attività avranno una comprensione più approfondita delle sfide etiche che l'IA pone in un mondo multiculturale e del ruolo dell'inclusione nella progettazione e nell'uso delle tecnologie di IA.

2. Materiali didattici:

Proiettore o Smartboard

Video sull'etica dell'IA, l'inclusione e la migrazione

Computer o tablet per la ricerca

Carta e penna o dispositivi digitali per appunti e riflessioni

The impact of AI on diversity and inclusion [1.29.]

How AI can help shatter barriers to equality | Jamila Gordon

3. Durata: 100 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1

Introdurre i concetti di etica dell'IA e le sfide della progettazione di sistemi di IA per una società multiculturale.

- Cos'è l'etica dell'IA?:
 - o Definire l'etica dell'IA: lo studio delle implicazioni morali e delle sfide associate allo sviluppo e all'implementazione delle tecnologie di IA, tra cui equità, trasparenza, responsabilità e privacy.
 - o Discutere perché l'etica dell'IA è importante nel mondo odierno, dove l'IA svolge un ruolo significativo nei processi decisionali in vari ambiti.
- Cos'è il multiculturalismo e l'inclusione?:
 - o Definire il multiculturalismo: la presenza e la coesistenza di diversi gruppi culturali ed etnici all'interno di una società.
 - o Definire l'inclusione: la pratica di creare ambienti in cui persone di background, abilità e identità diverse si sentano rispettate, apprezzate e in grado di partecipare pienamente.

Fase 2

Esplorare come l'IA può essere progettata per promuovere l'inclusione, l'uguaglianza e il rispetto dei diritti umani nelle società multietniche.

- Progettazione di un'IA inclusiva:
 - o Set di dati diversi: discutere l'importanza di utilizzare dati inclusivi che rappresentino popolazioni diverse, tra cui migranti, rifugiati e comunità emarginate. I sistemi di IA dovrebbero essere addestrati su set di dati diversi per evitare risultati distorti.
 - o Sensibilità culturale: i sistemi di IA dovrebbero essere sensibili alle differenze culturali e promuovere il rispetto per tutte le identità culturali. Ciò include il supporto linguistico, la comprensione delle norme culturali e il riconoscimento di diverse forme di comunicazione.
 - o Trasparenza e responsabilità: gli sviluppatori devono garantire che i sistemi di IA siano trasparenti e che gli utenti (inclusi i migranti) abbiano accesso a spiegazioni chiare su come vengono prese le decisioni. Inoltre, i sistemi di IA devono essere responsabili e dovrebbero essere in atto meccanismi per affrontare potenziali danni.
- Esempi di IA inclusiva:
 - o IA nella traduzione linguistica: discutere di come l'IA può abbattere le barriere linguistiche, aiutando i migranti a comunicare nei loro nuovi paesi, ad accedere ai servizi e a integrarsi nella società.

o AI in sanità: l'AI può aiutare a fornire un accesso più equo all'assistenza sanitaria per le popolazioni migranti tenendo conto delle loro esigenze e sfide specifiche (ad esempio, barriere linguistiche, differenze culturali).

o AI in occupazione: le piattaforme di ricerca di lavoro basate sull'AI possono essere progettate per promuovere l'inclusione concentrandosi sulle competenze piuttosto che sulla nazionalità o sull'etnia, aiutando i migranti a trovare opportunità di lavoro.

FASE 3

Gruppi di 4 insegnanti/studenti riflettono sull'importanza dell'etica dell'AI nelle società migratorie e multiculturali e rivedono i concetti chiave:

o L'AI può essere uno strumento potente per promuovere l'inclusione e l'equità nelle società multiculturali, ma presenta sfide come pregiudizi, discriminazione ed esclusione.

o Lo sviluppo etico dell'AI richiede dati diversificati, trasparenza, responsabilità e sensibilità culturale.

o Governi, aziende e società civile devono lavorare insieme per garantire che i sistemi di AI siano progettati per rispettare la dignità umana e promuovere l'inclusione per tutte le comunità, compresi i migranti.

5. Valutazione:

Studio di caso: IA e reinsediamento dei rifugiati

In un paese europeo, i sistemi di IA vengono utilizzati per semplificare il processo di reinsediamento dei rifugiati. Il sistema di IA aiuta a valutare il background educativo, le competenze e le esigenze sanitarie dei rifugiati e ad abbinarli a opportunità di reinsediamento idonee. Tuttavia, emergono segnalazioni secondo cui l'algoritmo tende a dare priorità ai rifugiati con livelli di istruzione più elevati e competenze professionali specifiche, con conseguenti risultati di reinsediamento diseguali per coloro con un'istruzione meno formale o competenze non tradizionali. Inoltre, i rifugiati provenienti da determinate regioni subiscono trattamenti discriminatori a causa di input di dati distorti.

5.1. Identificare le principali questioni etiche presentate in questo studio di caso. Come affronteresti la distorsione nel sistema di IA?

5.2. Proporre potenziali soluzioni per garantire che il sistema di IA sia equo e inclusivo, tenendo presente le diverse esigenze e background dei rifugiati.

Linee guida per il punteggio:

- Studio di caso: ogni domanda di studio di caso vale 10 punti, in base alla capacità di analizzare criticamente il problema e proporre soluzioni praticabili.

Punteggio	totale	possibile:	30
-----------	--------	------------	----

ACTIVITY 9: AI Ethics, War, and Peace

1. Descrizione:

Questa attività esplorerà le implicazioni etiche dell'intelligenza artificiale (IA) nel contesto di guerra e pace. I partecipanti all'attività analizzeranno come le tecnologie di IA stanno plasmando la guerra moderna, i rischi delle armi autonome e le sfide etiche dei sistemi militari guidati dall'IA. Inoltre, l'attività prenderà in considerazione come l'IA potrebbe essere utilizzata per promuovere la pace, prevenire i conflitti e supportare gli sforzi di riconciliazione post-conflitto.

2. Materiali didattici:

- Proiettore o Smartboard
- Articoli o video sull'IA nella tecnologia militare
- Computer o tablet per la ricerca
- Carta e penna o dispositivi digitali per appunti e riflessioni

Artificial Intelligence and Peace

[The role of artificial intelligence in Russia's war in Ukraine | DW News](#)

3. Durata: 60 minuti

4. Istruzioni:

FASE 1

Introdurre l'etica dell'IA nel contesto di guerra e pace e discutere il ruolo crescente dell'IA nelle applicazioni militari, inclusi sistemi autonomi, droni e tecnologie di sorveglianza.

- IA e guerra:
 - o L'IA in guerra sta trasformando il modo in cui vengono eseguite le strategie militari, con l'introduzione di droni, armi autonome e sistemi di sorveglianza basati sull'IA.
 - o Problemi etici: autonomia in guerra, responsabilità per le decisioni prese dai sistemi di IA e il potenziale dell'IA di esacerbare la violenza o interpretare male i comandi.
- IA e pace:
 - o Il potenziale dell'IA di contribuire agli sforzi di costruzione della pace, inclusi prevenzione dei conflitti, negoziati di pace, aiuti umanitari e riconciliazione post-conflitto.

Fase 2

Esame di gruppo su come l'IA può essere utilizzata per prevenire i conflitti, promuovere la pace e supportare la ricostruzione post-conflitto. • AI nella costruzione della pace:

o Discutere di come l'AI può essere utilizzata per prevedere e prevenire i conflitti, attraverso l'analisi dei dati di fattori sociali, politici ed economici che potrebbero indicare potenziali tensioni o conflitti.

o Aiuti umanitari: i sistemi di AI possono ottimizzare la distribuzione degli aiuti, aiutare a tracciare le popolazioni sfollate e garantire che le risorse raggiungano in modo efficiente chi ne ha bisogno.

o Negoziati di pace: l'AI può aiutare ad analizzare i dati dalle zone di conflitto per identificare modelli e creare strategie per i negoziati diplomatici.

o Ricostruzione post-conflitto: l'AI può aiutare a ricostruire le comunità fornendo approfondimenti sull'allocazione delle risorse, sullo sviluppo delle infrastrutture e sugli sforzi di riconciliazione sociale.

• AI nella prevenzione dell'"escalation":

o Esplorare l'uso dell'AI nella risoluzione dei conflitti militari, come i sistemi di AI potrebbero ridurre le azioni militari sulla base di analisi in tempo reale dei movimenti delle truppe e delle tensioni regionali.

5. Valutazione:

QUESTIONARIO

1. In che modo pensi che l'AI potrebbe influenzare il futuro della guerra?

2. Quali sono i potenziali vantaggi o pericoli dell'uso dell'AI nei conflitti?

3. L'IA potrebbe svolgere un ruolo nella prevenzione o risoluzione dei conflitti?

4. In che modo l'IA potrebbe contribuire a:

a. Prevenire futuri conflitti o guerre.

b. Supportare gli sforzi umanitari in tempo di guerra.

c. Assistere nella ripresa e nella riconciliazione post-conflitto.

ATTIVITÀ 10:

La capacità dell'IA di comprendere, simulare ed esprimere emozioni e creatività.

1. Descrizione:

Questa attività didattica E-Tivity è indirizzata a studenti tra i 10 e i 15 anni.

Avatar AI parlanti: emulare e mettere in discussione.

Ci si aspetta che gli alunni agiscano in modi che assomiglino agli esemplari. Gli alunni sono incoraggiati a scegliere i propri esemplari, scegliendo tra scienziati famosi, influencer morali, politici, musicisti e scrittori. Utilizzano applicazioni AI per farli parlare della loro scuola. Ciò che promuove probabilmente la deferenza morale. A volte i giovani studenti scelgono persone famose il cui comportamento è discutibile per promuovere il ragionamento morale e il pensiero critico.

Piuttosto che cercare semplicemente di imitare o mettere in discussione i loro esemplari, gli alunni devono essere incoraggiati ad adottare un approccio più sfumato all'emulazione e al pensiero critico in cui si impegnano con i loro esemplari, pensano a come possono promuovere i valori e incarnare gli ideali e le virtù che identificano e ammirano in loro o, al contrario, pensano a come possono mettere in discussione atteggiamenti non condivisi con cui non sono d'accordo. Questo approccio è supportato da recenti intuizioni su quali esemplari siano più motivanti se non vengono semplicemente imitati.

2. Materiali didattici:

Strumenti online, smartscreen, laboratorio.

Prodotto: https://fb.watch/xkeDC_KwLU/

3. Durata: 3 ore (una settimana)

4. Istruzioni:

Gli studenti in gruppi vengono guidati nell'uso di strumenti AI gratuiti basati sul Web per trasformare il testo in avatar parlanti (Canva, HeyGen,...). Infine, tutti i video vengono assemblati con Canva e il video risultante viene diffuso online.

5. Valutazione:

Modulo di autovalutazione per promuovere una profonda riflessione e consapevolezza di sé tra gli studenti.

- A. In generale, quanto è stato difficile creare gli avatar parlanti?
- B. Ti sentivi sicuro della tua idea?
- C. È stato difficile trovare le risorse e i materiali di cui avevi bisogno?
- D. Le istruzioni dell'insegnante erano facili da seguire?
- E. Sei riuscito ad adattarti quando si sono verificati cambiamenti di direzione inaspettati?
- F. Sei stato soddisfatto di come è risultato il tuo progetto? G. Eri sicuro del gruppo con cui hai lavorato?

Su una scala da 1 a 5, come valuteresti le tue risposte?

- Fortemente d'accordo 5
- D'accordo 4
- Indeciso 3
- In disaccordo 2
- Fortemente in disaccordo 1

1 2 3 4

MODULO 6

Apprendimento collaborativo e intelligenza artificiale

1. Panoramica del modulo

Questo modulo esplora come le tecnologie AI possano migliorare le attività educative collaborative fornendo feedback personalizzati, facilitando l'interazione tra pari e supportando lo sviluppo delle competenze in ambienti diversi, soddisfacendo le esigenze speciali degli studenti. Attraverso questo modulo, gli educatori imparano come integrare efficacemente gli strumenti basati sull'AI per promuovere l'apprendimento collaborativo, migliorare il coinvolgimento e adattarsi alle esigenze di apprendimento individuali in contesti di gruppo diversi.

2. Obiettivi del modulo

- a. riconoscere e comprendere il ruolo dell'intelligenza artificiale nel migliorare l'apprendimento collaborativo in diversi ambienti.
- b. esplorare e utilizzare strumenti di intelligenza artificiale progettati per supportare esperienze di apprendimento interattive e personalizzate.
- c. sviluppare strategie per facilitare il lavoro di squadra efficace e il feedback tra pari utilizzando piattaforme basate sull'intelligenza artificiale.
- d. Valutare l'impatto dell'intelligenza artificiale sui risultati dell'apprendimento e identificare le migliori pratiche per integrare l'intelligenza artificiale nelle attività collaborative.

3. Risultati di apprendimento del modulo

- a. applicare strumenti di intelligenza artificiale per creare attività di apprendimento coinvolgenti e collaborative.
- b. per valutare l'efficacia del feedback e della guida basati sull'intelligenza artificiale nel supportare gli obiettivi di apprendimento di gruppo.
- c. implementare soluzioni di intelligenza artificiale per facilitare il processo di apprendimento attraverso l'apprendimento integrato nel curriculum attraverso l'autocorrezione e l'apprendimento tra pari.
- d. valutare l'impatto dell'intelligenza artificiale in contesti collaborativi, riconoscendone i vantaggi e i limiti nel migliorare i risultati di apprendimento in diversi ambienti.

4. Concetti chiave

Apprendimento collaborativo, supporto all'apprendimento basato sull'intelligenza artificiale, feedback adattivo, autocorrezione e riflessione, coinvolgimento tramite l'intelligenza artificiale

ATTIVITÀ 1: Creare connessioni: esplorare l'apprendimento collaborativo con strumenti di intelligenza artificiale

1. Descrizione:

Questa attività esplora il concetto di apprendimento collaborativo e il ruolo che gli strumenti di intelligenza artificiale possono svolgere nel migliorarlo. Gli insegnanti lavoreranno insieme per riflettere sulla loro comprensione ed esperienza dell'apprendimento collaborativo, discuteranno della sua importanza nell'istruzione moderna, di come possono migliorare diversi stili di apprendimento.

2. Materiali didattici:

- Carta e penna
- Computer portatile con accesso a Internet
- Strumenti di intelligenza artificiale:
 - [Mentimetro](#) per sondaggi in tempo reale e riflessioni in tempo reale
 - [Wordwall](#) , [Education.com](#) per l'esplorazione gamificata delle idee
 - [Canva](#) , [creatore di immagini AI](#) , [Microsoft Copilot](#) per la progettazione dell'output finale
 - Strumenti di brainstorming basati sull'intelligenza artificiale: [ChatGPT](#) , [Padlet](#) o [Coggle](#)
 - ["Due stelle e un desiderio"](#) modello di esempio TeachBC

3. Durata: 90 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1: Brainstorming sull'apprendimento collaborativo (20 minuti)

- Lavoro di gruppo: Discuti e definisci l'apprendimento collaborativo all'interno del tuo gruppo. Considera quanto segue:
 - Cosa significa per te l'apprendimento collaborativo?
 - In che modo utilizzi attualmente l'apprendimento collaborativo nella tua pratica didattica?
 - Quali sono i vantaggi dell'apprendimento collaborativo per gli studenti con esigenze diverse?
 - Quali sfide hai dovuto affrontare con l'apprendimento collaborativo e in che modo l'intelligenza artificiale potrebbe aiutarti a risolverle?

Utilizza uno strumento di brainstorming basato sull'intelligenza artificiale come [Mentimetro](#) o [Coggle](#) per generare spunti o suggerimenti.

Materiali: Carta e penna/computer portatile con accesso a Internet

Fase 2: Esplorazione interattiva dell'apprendimento collaborativo (25 minuti)

- Lavoro di gruppo: partecipa a un'attività interattiva utilizzando strumenti di intelligenza artificiale.
 - Utilizzo [Muro di parole](#), [ChatGPT](#) o [Education.com](#) esplora i concetti chiave dell'apprendimento collaborativo in un formato gamificato (ad esempio, quiz, giochi di abbinamento).
 - Utilizzo [Mentimetro](#) per rispondere a domande di sondaggi in tempo reale come:
 - In che modo l'apprendimento collaborativo può apportare benefici a studenti diversi?
 - Quale ruolo possono svolgere gli strumenti di intelligenza artificiale nel supportare la collaborazione?
- Materiali: Computer portatili con accesso a Internet, [Muro di parole](#), [ChatGPT](#), [Istruzione.com](#), [Mentimetro](#)

Fase 3: Creazione di un artefatto collaborativo (25 minuti)

- Lavoro di gruppo: utilizzare [Tela](#), [Creatore di immagini AI](#), [Microsoft Copilot](#) per progettare in modo collaborativo una rappresentazione visiva (grafica/infografica/opuscolo) della comprensione dell'apprendimento collaborativo da parte del tuo gruppo. Il tuo artefatto visivo dovrebbe:
 - Definire l'apprendimento collaborativo
 - Evidenziare vantaggi e sfide
 - Illustrare come gli strumenti di intelligenza artificiale possono migliorare la collaborazione
 - Illustrare come gli strumenti di intelligenza artificiale possono migliorare la collaborazione tra studenti diversi
- Utilizzare i risultati del brainstorming del passaggio 1 e le intuizioni del passaggio 2 come ispirazione
- Aggiungi la tua rappresentazione visiva al risultato finale collettivo in [Padlet](#)
- Materiali: [Tela](#), [Creatore di immagini AI](#), [Copilota Microsoft](#), [Padlet](#), computer portatili con accesso a Internet

Fase 4: Feedback tra pari (10 minuti)

- Lavoro di gruppo: visualizza la rappresentazione visiva degli altri gruppi su [Padlet](#) e fornisci un feedback assegnando da 1 a 5 stelle.

5. Valutazione: (10 minuti)

- Rifletti su ciò che hai imparato sull'apprendimento collaborativo esaminando il lavoro degli altri
- Discuti tra i membri del tuo gruppo e fornisci feedback costruttivi
- Utilizzare un framework di feedback, come:
 - ["Due stelle e un desiderio"](#) (2 punti positivi, 1 suggerimento di miglioramento)
- Materiali: [Esempio di modello "Due stelle e un desiderio"](#) TeachBC

ATTIVITÀ 2: Rappresentazioni visive collaborative con strumenti di intelligenza artificiale

1. Descrizione : Questa attività esplora come gli strumenti di intelligenza artificiale possono essere utilizzati per creare contenuti visivi coinvolgenti come poster, volantini, brochure ecc. Gli insegnanti collaboreranno per valutare gli elementi visivi creati dagli studenti e creare elementi visivi che promuovano il lavoro di squadra, il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, sottolineando come gli strumenti di intelligenza artificiale possano supportare l'apprendimento collaborativo in classe.

2. Materiali didattici :

- [Campioni](#) di poster, volantini, brochure creati dagli studenti per la valutazione
- [Canva](#), [progettazione magica di Canva](#), [Creatore di immagini Bing](#), [Microsoft Copilot](#) (per la progettazione visiva)
- [ChatGPT](#), [Canva Magic Design](#) (per il brainstorming di testo e criteri di valutazione)
- [Modello](#) per i criteri di valutazione del design visivo, [Modelli di feedback Canva](#)
- [Padlet](#) (per la raccolta del modello di valutazione dei gruppi)
- [Lino](#) (per i prodotti finali)
- [Mentimetro](#) (per la valutazione dell'attività)

3. Durata : 100 minuti

4. Istruzioni :

Fase 1: Analisi di elementi visivi (poster, volantini, brochure) - (20 minuti)

- Lavoro di gruppo: valuta nel tuo gruppo i campioni di [manifesti e volantini](#) creati dagli studenti
- Scegli 2-3 elementi visivi per:
 - valutare l'attrattiva visiva e la pertinenza del contenuto
 - valutare la creatività e l'efficacia nel trasmettere messaggi
 - analizzare la promozione del pensiero critico
 - valutare la capacità di rivolgersi al pubblico
- Utilizzare il [modello per criteri di valutazione del design visivo](#) per valutare il lavoro degli studenti
- Materiali: Computer portatile con accesso a Internet, [campioni di immagini degli studenti](#), [modello](#) per i criteri di valutazione del design visivo

Fase 2: Criteri di valutazione del brainstorming per i progetti visivi (20 minuti)

- Lavoro di gruppo: utilizzare il [modello](#) per i criteri di valutazione del design visivo dal passaggio precedente come linea guida. Fai brainstorming di idee per sviluppare un modello di valutazione nel tuo gruppo per valutare i design visivi degli studenti. Usa [ChatGPT](#) o [CanvaMagicDesign](#) per raccogliere le idee del tuo gruppo.

- Discutere e considerare le seguenti idee:
 1. Cosa rende un design visivo coinvolgente e significativo?
 2. Come possono essere utilizzati gli strumenti di intelligenza artificiale per generare e perfezionare i criteri di valutazione?
 3. Quali categorie dovrebbero essere incluse in un modello di valutazione? (ad esempio, chiarezza, creatività, rappresentazione del lavoro di squadra, slogan accattivante, pertinenza del messaggio, layout, ecc.).
- Materiali: Computer portatile con accesso a Internet, [esempio di modello di valutazione](#)

Fase 3: Creazione del modello di valutazione per le rappresentazioni visive (20 minuti)

- Lavoro di gruppo: usa le idee del tuo gruppo dal passaggio precedente e usa [Commenti su Canva Modello](#) per creare il modello di valutazione del tuo gruppo per le rappresentazioni visive.
- Utilizza il modello che hai creato per valutare il [immagini scelte](#) che sono stati creati dagli studenti e verifica se funziona
- Condividi il modello del tuo gruppo in [Padlet](#)
- Materiali: Computer portatile con accesso a Internet, [Modello di feedback Canva , padlet](#)

Fase 4: Progettazione di elementi visivi collaborativi (30 minuti)

- Lavoro di gruppo: nel tuo gruppo crea un poster, un volantino o una brochure che promuova l'apprendimento collaborativo utilizzando strumenti di progettazione AI. Ricorda i criteri che hai ritenuto importanti per un visual efficace. Puoi utilizzare strumenti come [Tela](#) , [Copilota](#) , [Immagine Bing Creator](#) o qualsiasi altro strumento che conosci per creare un design visivo efficace.
- Messa a fuoco:
 - Chiarezza visiva e coinvolgimento.
 - Rappresentanza e inclusività del lavoro di squadra.
 - Slogan accattivanti.
 - Messaggi chiari.
 - Layout accattivante.
- Una volta che i tuoi progetti visivi sono pronti, aggiungili a una bacheca collettiva dei risultati finali in [Lino](#). Valuta l'immagine di ogni gruppo aggiungendo un'osservazione positiva e un'osservazione su ciò che potrebbero migliorare.
- Materiali: Computer portatile con accesso a Internet, [Tela](#) , [Copilota](#) , [Creatore di immagini Bing](#) , [Lino](#) .

5. Valutazione : (10 minuti)

- Criteri di valutazione tra pari delle rappresentazioni visive
- Rispondi al seguente questionario su [Mentimetro](#) per valutare l'attività sulle rappresentazioni visive collaborative con strumenti di intelligenza artificiale. Domande incluse nel questionario:

1. Cosa hai trovato di più utile nell'uso degli strumenti di intelligenza artificiale per creare rappresentazioni visive in questa attività? (Canva, Bing Image Creator, Padlet, Microsoft Copilot, Lino)
2. Valuta le seguenti affermazioni: (fortemente in disaccordo, in disaccordo, d'accordo, fortemente d'accordo)
 - Gli strumenti di intelligenza artificiale migliorano la creatività nell'apprendimento visivo.
 - Gli strumenti di intelligenza artificiale facilitano un migliore lavoro di squadra tra gli studenti.
 - Progettare con strumenti di intelligenza artificiale migliora il pensiero critico.
 - Gli strumenti di intelligenza artificiale semplificano il processo di valutazione.
3. Quali sfide hai dovuto affrontare quando hai utilizzato strumenti di intelligenza artificiale per progetti collaborativi? Come le hai superate?
4. Valuta le seguenti affermazioni: (fortemente in disaccordo, in disaccordo, d'accordo, fortemente d'accordo)
 - L'attività mi ha aiutato a sviluppare criteri di valutazione più chiari per valutare i progetti visivi creati dagli studenti.
 - L'attività ha fornito strategie pratiche che posso utilizzare per promuovere l'apprendimento collaborativo nella mia classe.
5. In che modo gli strumenti di intelligenza artificiale influenzano la progettazione dei criteri di valutazione?

ATTIVITÀ 3: Creazione di video collaborativi con strumenti di intelligenza artificiale

1. Descrizione:

Questa attività introduce gli insegnanti agli strumenti AI per la creazione di video collegati a vari argomenti. Gli insegnanti collaboreranno per progettare e produrre video coinvolgenti che evidenziano il lavoro di squadra, la creatività e la comunicazione efficace. Impareranno a generare loghi, slogan, audio e a compilare i loro video utilizzando strumenti supportati da AI per mostrare pratiche di apprendimento collaborativo.

2. Materiali didattici:

- Per la valutazione: [video campione degli studenti](#)
- [Tela](#), [Guarda](#) e [Progetta AI](#) (per la progettazione di loghi e marchi)
- [ChatGPT](#) (per il brainstorming di slogan e script)
- [Suno](#) (per generare tracce audio)

- [Capcut](#) (per il montaggio video)
- [Modello per i criteri di valutazione della progettazione video](#)
- [Canva](#) (per condividere idee e bozze)
- [Lino](#) (per gli invii video finali)
- [Mentimetro](#) (per la valutazione dell'attività)

3. Durata: 100 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1: Analisi dei video campione (20 minuti)

Lavoro di gruppo: nel tuo gruppo scegli 2-3 [video campione](#) creati dagli studenti e valutarli.

- 1o Valutare l'attrattiva visiva e uditiva
- 1o Valutare la pertinenza
- 1o Valutare la creatività
- 1o Valutare la chiarezza e l'efficacia nel trasmettere il messaggio
- 1o Analizzare la promozione del pensiero critico
- 1o Valutare la capacità di rivolgersi al pubblico
- Utilizzare il [modello per i criteri di valutazione della progettazione video](#) per guidare la tua valutazione.
- Materiali: Computer portatile con accesso a Internet, [campioni video](#) , [modello di valutazione per i video](#)

Fase 2: Brainstorming di idee e creazione di concetti video (20 minuti)

- Lavoro di gruppo: fai brainstorming di idee per il tema, lo slogan e il messaggio principale del video. Usa [ChatGPT](#) per generare slogan e sceneggiature.
- Discuti le seguenti idee nel tuo gruppo e qualsiasi altra idea che ritieni importante:
 1. Cosa rende un video promozionale coinvolgente e d'impatto?
 2. In che modo gli strumenti di intelligenza artificiale possono migliorare la creatività e il lavoro di squadra nella produzione video?
 3. Quali categorie dovrebbero essere valutate? (ad esempio, appeal audiovisivo, chiarezza del messaggio, rappresentazione del lavoro di squadra, innovazione, ecc.)
- Raccogli le idee del tuo gruppo su un supporto visivo [mappa mentale](#) in Canva.

- Materiali: Computer portatile con accesso a Internet, [ChatGPT](#), brainstorming di Canva [modello di mappa mentale](#).

Fase 3: Progettazione di un logo e di uno slogan (20 minuti)

- Lavoro di gruppo: usa strumenti di intelligenza artificiale come [Tela](#), [Guarda](#) o [Progetta l'intelligenza artificiale](#) per creare un logo per il video.
- Genera slogan accattivanti con [ChatGPT](#) e finalizzali come gruppo.
- Concentrarsi su:
 - 1o Semplicità e memorabilità.
 - 1o Allineamento con il tema del video e con l'attenzione alla collaborazione.
- Materiali: Computer portatile con accesso a Internet, [Canva](#), [Guarda](#), [Progetta AI](#), [ChatGPT](#).

Fase 4: Produzione di video collaborativi (30 minuti)

Lavoro di gruppo: nel tuo gruppo create brevi video utilizzando strumenti di intelligenza artificiale.

1o Utilizza il materiale creato dal tuo gruppo nei passaggi precedenti (loghi, slogan, testi o copioni). Puoi registrare i membri del tuo gruppo mentre eseguono parti del tuo video. Raccogli immagini, loghi e slogan in un design coeso.

1o Genera musica di sottofondo, voci fuori campo o canzoni utilizzando gli script che crei con [Suno](#) per accompagnare il tuo video.

1o Modifica e finalizza il video utilizzando [Taglio del cappuccio](#).

Carica il video finale sulla bacheca collettiva su [Lino](#) e valuta i video dei colleghi lasciando commenti sui punti di forza e sulle aree di miglioramento. Ricorda di essere specifico, usa un tono positivo e costruttivo e offri esempi per supportare il tuo feedback. Puoi usare i criteri del [modello di valutazione di esempio per la progettazione video](#).

- Materiali: Computer portatile con connessione internet, strumenti AI ([Suno](#), [Taglio di cappuccio](#)), [Lino](#) per i contributi, [Esempio di modello di valutazione per la progettazione video](#).

5. Valutazione: (10 minuti)

Rispondi al seguente questionario su Mentimeter per valutare l'attività e condividere le riflessioni. Domande incluse nel questionario:

1. Cosa hai trovato di più utile nell'uso degli strumenti di intelligenza artificiale per la creazione di video?

2. Valuta le seguenti affermazioni (Fortemente in disaccordo, In disaccordo, D'accordo, Fortemente d'accordo):
- Gli strumenti di intelligenza artificiale migliorano la creatività nella progettazione video.
 - Gli strumenti di intelligenza artificiale facilitano un migliore lavoro di squadra tra gli studenti.
 - Progettare con strumenti di intelligenza artificiale migliora il pensiero critico.
 - Gli strumenti di intelligenza artificiale semplificano il processo di valutazione.

3. Quali sfide hai dovuto affrontare utilizzando gli strumenti di intelligenza artificiale? Come le hai affrontate?

4. Quali strumenti utilizzeresti più probabilmente nelle tue pratiche di insegnamento in futuro?

- Materiali: Questionario [Mentimetro](#) .

ATTIVITÀ 4: Padroneggiare l'apprendimento collaborativo con Mizou

1. Descrizione:

Questa attività si concentra sul fornire agli insegnanti una conoscenza pratica di Mizou, uno strumento educativo basato sull'intelligenza artificiale, e del suo ruolo nell'apprendimento collaborativo. Gli insegnanti lavoreranno insieme per esplorare le funzionalità di Mizou, tra cui prompt strutturati, feedback in tempo reale e supporto del vocabolario. Attraverso la pratica pratica, gli insegnanti rifletteranno su come l'intelligenza artificiale possa supportare gli studenti nell'ampliare il loro vocabolario, organizzare efficacemente le loro idee e migliorare le loro capacità di scrittura. La sessione sottolinea come gli strumenti di Mizou possano aiutare nell'insegnamento della struttura e della coerenza dei saggi, promuovendo capacità di comunicazione scritta più forti tra gli studenti. Gli insegnanti collaboreranno anche per condividere strategie per integrare queste tecniche basate sull'intelligenza artificiale nelle loro classi.

2. Materiali didattici:

- Carta e penna
- Computer con accesso a Internet
- Telefoni cellulari per l'interazione in tempo reale con Mizou
- Materiali di supporto per l'inserimento facile di Mizou ([Collezione CL con AI Mizou per gli insegnanti](#))

lo Guida passo dopo passo

lo Video Youtube Mizou Ai Chatbot Tutorial

- Strumenti digitali

lo wakelet.com per l'organizzazione dei contenuti

- Strumenti di intelligenza artificiale

lo mizou.com per supporto al vocabolario, feedback e progettazione di lezioni per la scrittura guidata

lo padlet.com per condividere e collaborare sui piani di lezione

lo canva.com per la pianificazione visiva delle lezioni

3. Durata: 90 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1: Introduzione al Mizou (15 minuti)

- Gli insegnanti accedono alla piattaforma Mizou mizou.com in piccoli team (4) ed esplora le sue caratteristiche principali:
 - Suggerimenti di vocabolario
 - Feedback personalizzato per gli studenti
- Ogni squadra simula gli errori più comuni degli studenti (ad esempio lacune di vocabolario, errori di ortografia, ecc.) e osserva come Mizou fornisce feedback.
- I team discutono le loro scoperte e riflettono su come le funzionalità di Mizou possano supportare studenti diversi e migliorare la pianificazione delle lezioni.
- Ogni team condivide le proprie scoperte chiave con il gruppo più ampio presentando un breve riassunto (3-5 minuti) delle caratteristiche che hanno esplorato, evidenziando cosa è stato più utile e come può essere applicato nella loro pratica di insegnamento. Questo può essere fatto usando Padlet [Attività IO1 4 Teaching-practices-exploration-wall](#), un documento condiviso o una presentazione dal vivo.

Fase 2: Esplorazione dell'apprendimento personalizzato (20 minuti)

- Ai quattro team vengono assegnati profili di studenti diversi [Attività IO1 4 Summer Stories Scenari simulati dagli studenti](#). Esploreranno le funzionalità personalizzate di Mizou creando un chatbot, utilizzando la semplice guida Mizou e il video tutorial [Guida Mizou Video tutorial](#) entrambi disponibili nella raccolta wakelet, in modo da poter testare l'adattabilità della piattaforma per soddisfare le diverse esigenze degli studenti.
- Gli insegnanti interpretano il ruolo di studenti con diversi livelli di competenza (ad esempio, principiante, intermedio, avanzato) per vedere come Mizou adatta il feedback e i suggerimenti sul vocabolario. Utilizzo di una griglia di feedback [Attività IO1 4 Profili degli studenti e feedback](#): analizzeranno gli scenari precedenti e determineranno il livello di competenza appropriato per ciascuno dei sei scenari.

- Gli insegnanti, divisi in team, discutono su come queste funzionalità possano essere utilizzate per supportare studenti eterogenei.
- I team riesaminano lo stesso Padlet utilizzato in precedenza e integrano le loro scoperte originali sulla base dei risultati di questa attività. [IO1_Attività 4_Insegnamento-pratiche-esplorazione-muro-](#)
- Quindi, preparano un breve riassunto (3-5 minuti) per condividere le loro intuizioni con il gruppo più ampio. Durante la discussione di gruppo, confronteranno le loro esperienze con gli altri e vedranno se hanno incontrato sfide simili.

Fase 3: Progettazione di un piano di lezione (25 minuti)

- Ogni team progetterà un piano di lezione che integri le funzionalità di Mizou, tra cui correzione grammaticale, supporto del vocabolario e percorsi di apprendimento personalizzati.
- I team decidono se concentrarsi sull'uso diretto di Mizou nella lezione o sulla creazione di task ispirati alle sue funzionalità. Ad esempio:
 - lo Sviluppo di un compito di scrittura basato sulla lingua Mizou.
 - lo Utilizzo di Mizou per fornire feedback in tempo reale durante la lezione.
 - lo Progettare un'attività di ampliamento del vocabolario che sfrutti i suggerimenti personalizzati di Mizou.
- Gli insegnanti integrano gli strumenti di Mizou in attività interattive, ad esempio guidando gli studenti attraverso compiti di scrittura e ampliando il vocabolario.
- I team presentano i loro piani di lezione utilizzando una presentazione Canva realizzata su [canva.com](#) per mostrare visivamente il loro piano di lezione al gruppo e raccogliere feedback dagli altri.

Fase 4: Test del piano di lezione (10 minuti)

- I team testano i loro piani di lezione utilizzando la piattaforma Mizou [mizou.com](#) simulando gli errori degli studenti e ricevendo feedback AI.
- Gli insegnanti adattano i loro piani in base a come Mizou supporta l'apprendimento degli studenti e l'espansione del vocabolario e li caricano in una raccolta condivisa con tutti i team su [wakelet.com](#) .

Fase 5: Feedback tra pari (10 minuti)

- Ogni squadra presenta il proprio piano di lezione, concentrandosi su come Mizou supporta studenti diversi.
- Gli insegnanti forniscono feedback e suggerimenti per migliorare.

5. Valutazione: (10 minuti)

- Gli insegnanti discutono di ciò che hanno imparato sull'uso di Mizou e di come intendono implementarlo nelle loro classi.
- Gli insegnanti condividono eventuali sfide che prevedono nell'uso di Mizou per supportare studenti diversi.

ATTIVITÀ 5: Migliorare la capacità di parlare e dibattere con l'intelligenza artificiale: collaborazione, brainstorming e organizzazione delle idee

1. Descrizione:

Questa attività è progettata per dotare gli insegnanti di conoscenze pratiche sugli strumenti di intelligenza artificiale, concentrandosi in particolare sul loro ruolo nel promuovere l'apprendimento collaborativo per le capacità di parlare e dibattere. Gli educatori esploreranno come gli strumenti basati sull'intelligenza artificiale possano migliorare il brainstorming, l'organizzazione delle idee e la collaborazione nel contesto dello sviluppo delle capacità di dibattito degli studenti.

2. Materiali didattici:

- Carta e penna
- Computer portatili/tablet con accesso a Internet
- Argomenti di dibattito predefiniti per la pratica
- Account gratuiti per i seguenti strumenti di intelligenza artificiale

1o chatgpt.com o un'intelligenza artificiale conversazionale simile per la ricerca e il brainstorming

1o coggle.it per la mappatura mentale e l'organizzazione delle idee

1o quillbot.com per riassumere e creare elenchi puntati

1o miro.com per il brainstorming collaborativo

3. Durata: 70 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1: Sfide nel parlare e nel discutere (10 minuti)

- Gli insegnanti riflettono sulle competenze necessarie per parlare e discutere in modo efficace (ad esempio, ricerca, organizzazione, pensiero critico).
- Gli insegnanti sono soliti registrare le loro risposte su una lavagna digitale condivisa come miro.com utilizzando il *modello di brainwriting*.
- Gli insegnanti discutono del ruolo degli strumenti di intelligenza artificiale nel migliorare queste competenze in modo collaborativo (ad esempio, ricerca rapida e mirata, brainstorming e mappe mentali efficienti, organizzazione delle idee in argomentazioni chiare, ecc.).
- Tutte le risposte e le intuizioni vengono catturate su miro.com per creare una comprensione condivisa di come gli strumenti di intelligenza artificiale possano essere sfruttati per migliorare le capacità di espressione orale e di dibattito.

Fase 2: dimostrazione degli strumenti di intelligenza artificiale per parlare e discutere (30 minuti)

Gli insegnanti lavorano in gruppi da 3-5 persone per esplorare i seguenti strumenti di intelligenza artificiale nell'ordine indicato, simulando il modo in cui gli studenti potrebbero collaborare in preparazione di un dibattito.

ChatGPT (Ricerca) → **Coggle** (Organizzazione) → **QuillBot** (Riepilogo) → **Miro** (Collaborazione)

- A ogni squadra viene assegnato casualmente un argomento tra quelli predefiniti di seguito:
 1. L'intelligenza artificiale dovrebbe sostituire gli insegnanti umani in classe?
 2. La tecnologia sta rendendo gli studenti meno socievoli?
 3. Agli studenti dovrebbe essere consentito di usare gli smartphone in classe?
 4. I social media possono essere uno strumento per l'istruzione?
- Ogni il team usa chatgpt.com per la ricerca. Per migliorare la simulazione del dibattito in seguito, si raccomanda di assegnare lo stesso argomento ad almeno due team, consentendo prospettive contrastanti.
 - Utilizzano spunti per formulare argomentazioni a favore e contro l'argomento.
 - Discutono di come questo strumento possa aiutare gli studenti a raccogliere rapidamente prospettive diverse.
- I team usano coggle.it (guardare il video tutorial se necessario) per organizzare i loro argomenti in una *mappa mentale* o miro.com ([esempio di mappa mentale su miro](#)) , che categorizza i punti in "Pro" e "Contro".

- Riflettono su come questo aiuti gli studenti a visualizzare la struttura del loro dibattito.
- Gli insegnanti copiano i punti chiave dalla loro ricerca generata da ChatGPT in quillbot.com utilizzando la funzione *di riepilogo* per riassumere e creare punti elenco per gli appunti del discorso.
 - Spiega in che modo questo strumento migliora la lettura veloce, la scansione e la chiarezza della comunicazione.
- Gli insegnanti collaborano nel brainstorming delle strategie di confutazione su un argomento condiviso miro.com asse.
 - Scopri come la collaborazione in tempo reale favorisce il lavoro di squadra nella preparazione dei dibattiti.

Fase 3: Preparazione e simulazione del dibattito (20 minuti)

- I team assegnati allo stesso argomento utilizzano tutti gli strumenti per preparare argomenti per un breve dibattito. Ogni team seleziona un portavoce per presentare i propri argomenti.
- Discutere di come questi strumenti semplifichino la preparazione e incoraggino la collaborazione tra studenti.
 - 1○ In che modo questi strumenti possono migliorare l'efficienza nella preparazione di incarichi o progetti?
 - 1○ In che modo questi strumenti promuovono la collaborazione e l'inclusività tra i membri del team?

5. Valutazione: (10 minuti)

- Gli insegnanti discutono delle sfide che potrebbero presentarsi nell'uso degli strumenti di intelligenza artificiale per la preparazione del dibattito e di come bilanciare la guida dell'intelligenza artificiale con lo sviluppo del pensiero critico.
 - lo Come possono gli insegnanti affrontare sfide come l'eccessiva dipendenza dall'intelligenza artificiale, la parzialità nei risultati o lo sviluppo delle competenze quando utilizzano strumenti di intelligenza artificiale per la preparazione dei dibattiti?
 - lo Quali strategie possono utilizzare gli insegnanti per bilanciare la guida dell'intelligenza artificiale con la promozione del pensiero critico, garantendo l'originalità e affrontando potenziali problemi di accesso?
- Gli insegnanti condividono un modo in cui utilizzeranno gli strumenti di intelligenza artificiale per migliorare le capacità di parlare o di discutere nelle loro classi sullo stesso miro.com tavola usata in precedenza.

ATTIVITÀ 6: "Progettazione didattica collaborativa: esplorazione dei fondamenti delle reti"**1. Descrizione:**

Gli insegnanti collaborano per progettare un piano di lezione sui fondamenti delle reti per studenti di età compresa tra 15 e 18 anni. Creeranno materiali didattici, come mappe mentali e video, per spiegare i concetti chiave. Alla fine dell'attività, utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per progettare attività interattive (ad esempio, [Kahoot](#) o [Quizizz](#)) per coinvolgere gli studenti e rafforzare l'apprendimento.

2. Obiettivi:

- Comprendere i concetti chiave delle reti (indirizzi IP, DNS, TCP/IP, LAN, WAN, ecc.).
- Creare materiale didattico, tra cui mappe concettuali e video.
- Utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per sviluppare quiz interattivi.
- Migliorare la collaborazione tra insegnanti.

3. Materiali didattici::**1. Attrezzatura di base:**

- Computer con accesso a Internet.
- Strumenti di mappatura mentale (ad esempio, [Coggle](#) , [Miro](#) , [\(MindMeister\)](#)).

2. Strumenti di intelligenza artificiale:

- [ChatGPT](#) o [Perplexity AI](#) : per aiutare nella creazione delle domande del quiz.
- [VEED](#) per creare video.
- [Canva](#) o [Microsoft Copilot](#) : per la progettazione di contenuti visivi.
- [Kahoot](#) o [Quizizz](#) : per creare quiz interattivi.

3. Risorse didattiche:

- Articoli, video e note che spiegano i fondamenti del networking.

4. Durata:

90 minuti

5. Istruzioni:

Fase 1: Introduzione e raggruppamento (10 minuti)

- Dividere i partecipanti in gruppi.
- Fornire una breve panoramica dei fondamenti del networking.

Fase 2: creare mappe mentali (20 minuti)

- Utilizzare strumenti come [Coggle](#) o [Miro](#) per progettare mappe mentali interattive.
- Argomenti suggeriti per le mappe mentali:
 - Cos'è una rete?
 - Protocolli chiave (TCP/IP, DNS).
 - Differenze tra LAN e WAN.
 - Uso quotidiano delle reti.

Passaggio 3: creare un video educativo (30 minuti)

- I gruppi realizzano un breve video (2-3 minuti) in cui spiegano un concetto di networking.
- Utilizza strumenti di registrazione dello schermo o creatori di video basati sull'intelligenza artificiale come [Video di Canva](#).
- Assicurati che i video siano semplici, chiari e coinvolgenti.

Fase 4: Crea un quiz interattivo con l'intelligenza artificiale (20 minuti)

- I gruppi usano [Kahoot](#) o [Quizizz](#) per creare un quiz interattivo.
- Utilizzare strumenti di intelligenza artificiale come [ChatGPT](#) per generare domande di quiz. Domande di esempio:
 - Cos'è un indirizzo IP?
 - Qual è la differenza tra LAN e WAN?
 - Come funziona il DNS?

Fase 5: Presentazione e feedback (10 minuti)

- Ogni gruppo presenta la propria mappa mentale, il proprio video e il proprio quiz.
- Utilizza il metodo "**Due stelle e un desiderio**" per il feedback:
 - Due punti positivi (stelle) e un suggerimento di miglioramento (augurio).

6. Valutazione:

Per garantire l'efficacia dell'attività e la qualità degli output, la valutazione dovrebbe concentrarsi su criteri misurabili specifici. Di seguito sono riportati i componenti dettagliati per la valutazione:

1. Creatività (20%)

- **Innovazione:**
 - I materiali (mappe mentali, video, quiz) sono unici e coinvolgenti?
 - Dimostrano approcci creativi per spiegare i concetti di networking?
- **Appeal visivo:**

- I progetti (ad esempio mappe mentali, video, quiz) sono visivamente accattivanti?
- Gli elementi visivi, i diagrammi e i layout appropriati vengono utilizzati in modo efficace?

Esempio di domande di feedback:

- La mappa mentale è visivamente accattivante e organizzata?
- Il video include elementi creativi (ad esempio animazioni, narrazione)?

2. Collaborazione (20%)

- **Dinamiche di squadra:**
 - Tutti i membri del team hanno contribuito in egual modo all'attività?
 - La collaborazione è stata armoniosa, con una comunicazione chiara e responsabilità condivise?
- **Divisione dei compiti:**
 - Il carico di lavoro è stato distribuito equamente tra i membri del team?
 - Sono state prese in considerazione e incorporate nei risultati diverse prospettive?

Esempio di domande di feedback:

- Il team ha dimostrato una comunicazione e una collaborazione efficaci?
- I compiti sono stati distribuiti in modo efficiente?

3. Qualità dei contenuti (30%)

- **Precisione:**
 - I concetti di rete (ad esempio indirizzi IP, DNS, LAN/WAN) sono spiegati correttamente?
- **Chiarezza:**
 - Le spiegazioni sono facili da capire per una fascia d'età compresa tra i 15 e i 18 anni?
 - I termini tecnici sono ben definiti e spiegati in un linguaggio semplice?
- **Rilevanza:**
 - Gli output (mappe mentali, video, quiz) affrontano in modo efficace gli obiettivi di apprendimento?

Esempio di domande di feedback:

- I concetti di networking sono accurati e allineati con gli obiettivi?
- I video e i quiz sono adatti al pubblico di riferimento?

4. Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale (20%)

- **Integrazione efficace:**
 - Erano strumenti di intelligenza artificiale (ad esempio, [ChatGPT](#), [Tela](#), [Kahoot](#)) utilizzati efficacemente per migliorare l'attività?
 - Gli strumenti sono stati utilizzati in modo appropriato per il loro scopo (ad esempio, generare domande di quiz, progettare elementi visivi)?
- **Innovazione attraverso l'intelligenza artificiale:**
 - Il team ha sfruttato l'intelligenza artificiale per introdurre elementi unici o creativi nei propri output?
 - Gli strumenti di intelligenza artificiale hanno semplificato o migliorato il processo di creazione dei contenuti?

Esempio di domande di feedback:

- Gli strumenti di intelligenza artificiale sono stati sfruttati al massimo delle loro potenzialità?
- Gli strumenti di intelligenza artificiale hanno migliorato la qualità o l'efficienza dei risultati?

5. Involgimento e interattività (10%)

- **Coinvolgimento degli studenti:**
 - I risultati (quiz, video) sono coinvolgenti e interattivi?
 - I materiali incoraggiano la partecipazione attiva degli studenti?
- **Interattività nei quiz:**
 - I quiz ([Kahoot](#) / [Quizizz](#)) sono ben progettati e presentano diverse tipologie di domande (ad esempio, a scelta multipla, vero/falso)?
 - I quiz stimolano e mettono alla prova in modo efficace la comprensione degli studenti?

Esempio di domande di feedback:

- I quiz sono interattivi e divertenti per gli studenti?
- Il video cattura l'attenzione e spiega i concetti in modo coinvolgente?

Riflessione e feedback (10%)

- **Capacità di presentazione:**
 - La presentazione finale è stata chiara, concisa e coinvolgente?
 - Il team ha spiegato in modo efficace il proprio processo e le proprie scelte?
- **Feedback dei colleghi:**
 - Il feedback fornito utilizzando il metodo "Due stelle e un desiderio" è stato costruttivo e utile?
 - Il team ha dimostrato capacità di riflessione e volontà di migliorare sulla base del feedback?

Esempio di domande di feedback:

- La presentazione del team era ben strutturata e perspicace?
- Il feedback ha migliorato la comprensione o la qualità del lavoro?

Griglia di punteggio

Criteri	Peso	Eccellente (5)	Buono (4)	Media (3)	Necessita di miglioramenti (2)	Povero (1)
Creatività	20%	Altamente innovativo	Creativo	Adeguato	Creatività minima	Manca di creatività
Collaborazione	20%	Lavoro di squadra eccezionale	Efficace	Adeguato	Collaborazione minima	Scarsa collaborazione
Qualità del contenuto	30%	Preciso e chiaro	Preciso	Abbastanza chiaro	Alcune inesattezze	Inesatto
Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale	20%	Uso eccezionale	Efficace	Adeguato	Utilizzo minimo	Inefficace
Coinvolgimento e interattività	10%	Molto coinvolgente	Coinvolgente	Abbastanza coinvolgente	Coinvolgimento minimo	Non coinvolgente
Riflessione e feedback	10%	Ottima riflessione	Efficace	Adeguato	Riflessione minima	Scarsa riflessione

Rapporto finale o feedback

Al termine della valutazione, fornire ai team:

- Un punteggio basato sulla rubrica.
- Feedback specifico utilizzando **"Due stelle e un desiderio"** :
 - **Stella 1:** Evidenzia un punto di forza del loro contenuto o della loro collaborazione.
 - **Stella 2:** Sottolineare un uso innovativo dell'intelligenza artificiale o della creatività.
 - **Desiderio:** offrire un suggerimento costruttivo per il miglioramento.

7. Allegato:

[Due stelle e un modello di desiderio.](#)

[Coggle: Tipi comuni di reti](#)

[VEED: Video che spiega il DNS](#)

[Rubrica di valutazione per il progetto video DNS](#)

ATTIVITÀ 7: "Progettazione didattica collaborativa: in che modo l'intelligenza artificiale può contribuire alla sostenibilità delle città?"

1. Descrizione:

Questa lezione esplora come l'intelligenza artificiale (IA) può contribuire alla sostenibilità urbana affrontando sfide chiave come l'inquinamento, la congestione del traffico e il consumo di energia. I partecipanti si impegneranno in attività collaborative utilizzando strumenti di IA per generare idee, progettare soluzioni e riflettere sul ruolo dell'IA nella creazione di città più intelligenti e sostenibili.

2. Obiettivi:

1. Comprendere il concetto di sostenibilità urbana e identificarne le sfide.
2. Esplorare e applicare strumenti di intelligenza artificiale per generare e analizzare potenziali soluzioni.
3. Collaborare per progettare prototipi pratici e innovativi per le sfide urbane.
4. Valutare l'efficacia degli strumenti di intelligenza artificiale nel facilitare la risoluzione dei problemi e il lavoro di squadra.

3. Materiali didattici:

- **Strumenti di intelligenza artificiale:** [ChatGPT](#) , [DALL'E](#) , [Miro](#) , [Tela](#) , [Mentimetro](#) , [Padlet](#) .
- **Attrezzatura:** Computer con accesso a Internet, proiettore per presentazioni.
- **Materiali di supporto:** modelli per brainstorming e valutazione, esempi di rubriche.

4. Durata:

90 minuti:

- Introduzione e diagnosi del problema: 20 minuti
- Generazione e analisi delle idee: 30 minuti
- Creazione del prototipo: 40 minuti
- Presentazione e feedback: 20 minuti

- Riflessione: 10 minuti

5. Istruzioni:

Fase 1: Introduzione e diagnosi del problema (20 minuti)

Scopo: introdurre l'argomento, definire l'ambito dell'attività e identificare i problemi principali da affrontare.

Attività:

1. Introduzione al problema (5 minuti):

- Breve presentazione che copre:
 - Definizione di sostenibilità urbana (ad esempio, edifici intelligenti, gestione dei rifiuti, efficienza energetica).
 - Esempi di come l'intelligenza artificiale può contribuire (ad esempio, analisi dei dati, automazione, simulazioni).

2. Formazione del team: dividere i partecipanti in gruppi da 4-6.

3. Diagnosi del problema (15 minuti):

- Discussione di gruppo per identificare le principali sfide urbane (ad esempio inquinamento, congestione del traffico, consumo di energia).
- Ogni gruppo seleziona 2-3 problemi su cui concentrarsi.

Utensili:

- Lavagna bianca o [Padlet](#) per raccogliere idee.
- Un PowerPoint o Presentazione [Canva](#) per l'introduzione.

Fase 2: Generazione e analisi delle idee (30 minuti)

Scopo: utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per esplorare potenziali soluzioni e organizzarle in categorie.

Attività:

1. Brainstorming con l'intelligenza artificiale (20 minuti):

- I gruppi utilizzano strumenti come [ChatGPT](#) per rispondere alle domande:
 - *In che modo l'intelligenza artificiale può contribuire a ridurre l'inquinamento?*
 - *Quali sono le strategie basate sull'intelligenza artificiale per migliorare il traffico urbano?*
- Ogni gruppo genera almeno 5 idee.

2. Categorizzazione (10 minuti):

- Organizza le idee in tre categorie:

1. Sostenibilità ambientale.
2. Sostenibilità sociale.
3. Sostenibilità economica.

Utensili:

- [Miro](#): Mappe mentali interattive.
- [ChatGPT](#): Generazione ed espansione delle idee.

Fase 3: Creazione di una soluzione prototipo (40 minuti)

Scopo: progettare una soluzione dettagliata utilizzando strumenti di intelligenza artificiale e presentarla visivamente.

Attività:

1. **Selezione un'idea (10 minuti):**
 - Ogni gruppo sceglie un'idea dall'elenco delle idee raccolte.
2. **Sviluppare un prototipo (30 minuti):**
 - Creare una rappresentazione visiva (ad esempio, infografica, mock-up) della soluzione utilizzando:
 - [Canva](#) per la progettazione di elementi visivi.
 - [DALL·E](#) per generare immagini create dall'intelligenza artificiale che illustrano la loro idea.
 - La soluzione deve affrontare:
 - Qual è il problema?
 - Come risolve questo problema l'intelligenza artificiale?
 - Quali sono i vantaggi e i limiti della soluzione proposta?

Esempi di soluzioni:

- Intelligenza artificiale per ottimizzare i percorsi di raccolta dei rifiuti.
- Semafori intelligenti basati sull'intelligenza artificiale per ridurre la congestione.

Utensili:

- [Canva](#): infografiche e poster.
- [DALL·E](#): immagini generate dall'intelligenza artificiale.
- [Trello](#): organizzazione delle attività.

Fase 4: Presentazione e feedback (20 minuti)

Scopo: condividere soluzioni e ricevere feedback costruttivi.

Attività:

1. **Presentare le soluzioni (3-5 minuti per gruppo):**

- Ogni gruppo presenta la propria rappresentazione visiva e spiega la propria soluzione.

2. Sessione di feedback:

- I partecipanti utilizzano il metodo "**Stop, Start, Continue**" :
 - *Stop*: identifica qualcosa che il gruppo dovrebbe interrompere o modificare.
 - *Inizio*: Suggerisci qualcosa di nuovo che il gruppo potrebbe incorporare.
 - *Continua*: evidenzia qualcosa che è stato fatto bene e che dovrebbe essere mantenuto.

Utensili:

- [Padlet](#) : raccolta di feedback.
- [Mentimeter](#) : votazione per la soluzione più innovativa.

Fase 5: Riflessione (10 minuti)

Scopo: riflettere sul processo, discutere il ruolo dell'intelligenza artificiale e identificare le lezioni apprese.

Attività:

1. Discussione di gruppo:

- In che modo gli strumenti di intelligenza artificiale hanno contribuito a questo processo?
- Quali sono stati i punti di forza della collaborazione di squadra?
- Quali sfide hanno dovuto affrontare e come le hanno superate?

2. Sondaggio:

- I partecipanti rispondono a domande come:
 - *Quanto è stata utile l'intelligenza artificiale nella progettazione della soluzione?*
 - *Qual è stata la cosa più importante che hai imparato da questa attività?*

Utensili:

- [Mentimetro](#) : sondaggio interattivo di riflessione.

[Padlet](#) : Riepilogo delle intuizioni del gruppo.

6. Valutazione:

Criteri di valutazione ampliati:

1. Creatività (30%)

- **Innovazione:** le soluzioni sono originali e creative?
- **Aspetto visivo:** gli elementi visivi sono accattivanti e presentati in modo professionale?

Esempio di domande di feedback:

- Il prototipo dimostra un approccio innovativo alla risoluzione delle sfide urbane?
- Le immagini sono chiare, informative e visivamente accattivanti?

2. Collaborazione (25%)

- **Dinamiche di squadra:** tutti i membri del team hanno partecipato attivamente?
- **Inclusività:** sono state prese in considerazione prospettive diverse?

Esempio di domande di feedback:

- Quanto è stata efficace la distribuzione dei compiti e la collaborazione tra i membri del team?
- Tutti i membri hanno contribuito equamente al progetto?

3. Qualità della soluzione (25%)

- **Pertinenza:** la soluzione affronta efficacemente una specifica sfida urbana?
- **Fattibilità:** la soluzione è pratica e implementabile?

Esempio di domande di feedback:

- La soluzione proposta è in linea con la sfida che intende affrontare?
- Quanto è realistica e praticabile la soluzione?

4. Integrazione di strumenti AI (20%)

- **Uso appropriato:** gli strumenti di intelligenza artificiale sono stati utilizzati in modo efficace per il brainstorming, la progettazione e la presentazione?
- **Innovazione attraverso l'intelligenza artificiale:** gli strumenti di intelligenza artificiale hanno migliorato la creatività e la profondità della soluzione?

Esempio di domande di feedback:

- Gli strumenti di intelligenza artificiale sono stati sfruttati al massimo delle loro potenzialità?
- Gli strumenti di intelligenza artificiale hanno semplificato o arricchito il processo di creazione?

Strumenti di valutazione:

- **Rubrica:** utilizzare una rubrica per valutare la prestazione di ciascun gruppo in base ai criteri sopra indicati.
- **Sessione di feedback:** dopo le presentazioni, i facilitatori forniscono un feedback strutturato.
- **Autovalutazione di gruppo:** ogni gruppo riflette sul proprio lavoro di squadra e individua i punti di forza e le aree di miglioramento.

Griglia di valutazione:

Criteri	Peso	Eccellente (5)	Buono (4)	Media (3)	Necessita di miglioramenti (2)	Povero (1)
Creatività	30%	Altamente innovativo	Creativo	Adeguato	Creatività minima	Manca di creatività
Collaborazione	25%	Lavoro di squadra eccezionale	Efficace	Adeguato	Collaborazione minima	Scarsa collaborazione
Qualità della soluzione	25%	Altamente rilevante	Pertinente	Abbastanza rilevante	Pertinenza minima	Irilevante
Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale	20%	Uso eccezionale	Efficace	Adeguato	Utilizzo minimo	Inefficace

Domande di riflessione:

1. Cosa hai imparato sul potenziale dell'intelligenza artificiale nell'affrontare le sfide della sostenibilità urbana?
2. Come ha superato il vostro team le sfide incontrate durante l'attività?
3. Cosa potrebbe essere migliorato nel processo o negli strumenti utilizzati?

7. Compiti:

[Attività di classe su Padlet AI e città sostenibili - 10° anno](#)

[Creatore di immagini: per visualizzare un'intersezione cittadina ottimizzata dall'intelligenza artificiale](#)

[Canvas: il concetto di gemello digitale della pianificazione urbana](#)

[Mentimetro: Stop, Start, Continue](#)

[Tabella dei punteggi](#)

ATTIVITÀ 8: Gioco di ruolo facilitato dall'intelligenza artificiale per la collaborazione didattica interdisciplinare

1. Descrizione:

Questa attività è progettata per consentire agli insegnanti di creare in modo collaborativo una lezione di role-playing interdisciplinare utilizzando strumenti di intelligenza artificiale. Gli educatori sfrutteranno questi strumenti per progettare scenari realistici che integrino più prospettive, come punti di vista storici, scientifici e letterari. Attraverso questo metodo, gli insegnanti esploreranno come l'intelligenza artificiale possa supportare lo sviluppo di lezioni coinvolgenti e incentrate sugli studenti che affrontino problemi complessi e reali. Ad esempio, l'attività potrebbe concentrarsi sulla crisi globale dei rifugiati per dimostrare come tale approccio aiuti gli studenti ad analizzare cause, conseguenze e soluzioni a sfide sociali significative.

2. Materiali didattici:

- Computer portatili o tablet con accesso a Internet
- Account gratuiti per i seguenti strumenti di intelligenza artificiale:

- 1o [Generatore di testo DeepAI](#): per generare storie di background e prospettive
- 1o [Perplexity.ai](#): per raccogliere informazioni storiche e scientifiche fattuali
- 1o [Visme](#): per creare infografiche e supporti visivi
- 1o [Character.AI](#): per simulare le narrazioni dei rifugiati
- 1o [Miro AI](#): per la mappatura collaborativa di ruoli e soluzioni
- 1o [Grammarly.com](#): per migliorare la scrittura controllando grammatica, chiarezza, tono e stile

3. Durata: 100 minuti

4. Istruzioni:

Fase 1: Definizione dello scenario (15 minuti)

- Gli insegnanti collaborano per progettare il contesto e le sfide dell'attività di gioco di ruolo.
- Utilizzando [Generatore di testo DeepAI](#): genera una storia di base che incorpora elementi storici, scientifici e umani.
 - o L'insegnante di storia fornisce esempi di crisi dei rifugiati del passato;
 - o L'insegnante di scienze esplora le cause ambientali dello spostamento;
 - o L'insegnante di letteratura sviluppa narrazioni fittizie sui rifugiati per umanizzare il problema.

Fase 2: Sviluppo di contenuti specifici per argomento (30 minuti)

- Gli insegnanti utilizzano strumenti di intelligenza artificiale per creare materiali specifici per materia e per i ruoli degli studenti:
 - o Storia: l'insegnante di storia usa [Perplessità.ai](#) per compilare riassunti delle crisi storiche dei rifugiati, evidenziando le lezioni chiave apprese. (ad esempio [Perplexity AI Fatti storici sulla crisi dei rifugiati del passato](#))
 - 1o Scienza: L'insegnante di scienze usa [Visme](#) per creare supporti visivi, come infografiche, che spieghino i fattori ambientali e sociali dello sfollamento. (ad esempio due categorie principali: **fattori ambientali** e **fattori sociali** . In fattori ambientali, includere fattori come cambiamenti climatici, disastri naturali, esaurimento delle risorse e degrado ambientale. Per fattori sociali,

includere conflitti e guerre, instabilità politica, difficoltà economiche e persecuzioni culturali o religiose. Ogni fattore dovrebbe avere una breve descrizione che spieghi il suo ruolo nel causare lo sfollamento nella crisi globale dei rifugiati.)

- 1o Letteratura: L'insegnante di letteratura usa [Personaggio.AI](#) per generare storie realistiche sui rifugiati che gli studenti possono usare come sceneggiature o riferimenti durante l'attività. (ad esempio [Personaggio AI campione storie di rifugiati](#))

Fase 3: mappatura dei ruoli e pianificazione della collaborazione (30 minuti)

- Utilizzo di Miro AI [IO1 Attività 8 Ruoli degli studenti](#), gli insegnanti mappano in modo collaborativo i ruoli degli studenti (ad esempio, storico, scienziato, diplomatico, giornalista) e definiscono in che modo ogni ruolo contribuisce a risolvere la crisi dei rifugiati. Gli insegnanti assicurano che i compiti siano adattabili alle diverse capacità degli studenti, promuovendo l'inclusività.

Fase 4: Test di fattibilità attraverso una simulazione dell'insegnante (15 minuti)

- Gli insegnanti simulano l'attività, presentando le loro scoperte e testando il framework del role-play. Caricando i materiali su [Grammatica.com](#) gli insegnanti possono perfezionare e garantire chiarezza. Gli insegnanti riflettono su ciò che funziona, identificano le potenziali sfide e apportano modifiche se necessario.

5. Valutazione: (10 minuti)

- Gli insegnanti discutono su come l'attività può essere implementata con gli studenti, concentrandosi sui vantaggi dell'apprendimento interdisciplinare e dell'integrazione dell'IA. Condividono strategie per bilanciare la guida dell'IA con la promozione del pensiero critico, garantendo l'originalità e affrontando potenziali problemi di accesso. Inoltre, gli insegnanti possono creare un foglio di valutazione o feedback con le domande fornite di seguito utilizzando strumenti come Google Forms o Microsoft Forms, quindi completare il quiz di feedback utilizzando una scala da 1 a 5 per valutare l'efficacia dell'attività e identificare le aree di miglioramento.

1 = Strongly Disagree 2 = Disagree 3 = Neutral 4 = Agree 5 = Strongly Agree

Question

The activity effectively supports interdisciplinary learning across different subjects. 1 2 3 4 5

AI integration enhances students' learning experience without hindering critical thinking and originality. 1 2 3 4 5

The strategies for balancing AI guidance with fostering independent thought are clear and actionable. 1 2 3 4 5

I am confident in addressing potential access issues related to using AI in this activity. 1 2 3 4 5

The activity allows for meaningful student engagement and promotes the development of 21st-century skills. 1 2 3 4 5

ATTIVITÀ 9: Collaborazione degli insegnanti di matematica che utilizzano strumenti di intelligenza artificiale per creare una lezione sulla combinatoria

1. Descrizione:

Questa attività mira a migliorare la collaborazione tra insegnanti di matematica per creare una lezione interattiva sulla combinatoria. Gli educatori utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per sviluppare scenari, problemi, materiali didattici ed esempi correlati alla combinatoria (ad esempio, calcolo di possibili combinazioni, permutazioni e disposizioni).

2. Obiettivi:

Al termine di questa attività, i partecipanti saranno in grado di:

1. Comprendere i concetti fondamentali della combinatoria, tra cui combinazioni e permutazioni.
2. Utilizza strumenti di intelligenza artificiale per generare problemi coinvolgenti, scenari del mondo reale e materiali didattici.
3. Progettare in modo collaborativo supporti visivi (ad esempio diagrammi ad albero, fogli di lavoro) e strumenti interattivi (ad esempio quiz Kahoot) per coinvolgere gli studenti.
4. Esercitatevi a presentare concetti e materiali di calcolo combinatorio per migliorare le metodologie didattiche.

5. Rifletti sull'integrazione degli strumenti di intelligenza artificiale nella pianificazione delle lezioni per migliorare l'efficienza e la creatività.

3. Materiali didattici:

- **Attrezzatura:** Computer con accesso a Internet, proiettore per presentazioni.
- **Strumenti di intelligenza artificiale:**
 - [Perplexity.ai](#) : per ricercare le applicazioni della combinatoria in vari campi.
 - [Canva](#) o [Visme](#) : per creare supporti visivi (ad esempio diagrammi ad albero).
 - [ChatGPT](#) : per aiutare a formulare teorie e soluzioni ai problemi.
 - [Kahoot](#) : per creare strumenti di autovalutazione.

4. Durata:

90 minuti

5. Istruzioni:

Fase 1: comprendere l'argomento (15 minuti)

1. Gli insegnanti discutono di cosa sia la combinatoria e dei concetti fondamentali da trattare:
 - Combinazioni e permutazioni.
 - Diagrammi ad albero per problemi di probabilità.
 - Esempi concreti (ad esempio, come selezionare una squadra da un gruppo).
2. Utilizzo [Perplexity.ai](#) per trovare esempi e applicazioni interessanti (ad esempio, applicazioni nella teoria dei grafi, nella statistica o nella scienza dei dati).

Fase 2: Creazione del problema (30 minuti)

1. Utilizzo [ChatGPT](#) per creare scenari e problemi:
 - Esempio: *"In quanti modi puoi scegliere 3 studenti da una classe di 10?"*
 - Includere problemi con livelli di difficoltà crescenti (da principiante ad avanzato).
2. Esplora le applicazioni della combinatoria:
 - Nei giochi (ad esempio, probabilità nei lanci di dadi).
 - Nella programmazione (ad esempio, testando diverse disposizioni).

Fase 3: Creazione di materiali visivi (30 minuti)

1. Utilizzo [ChatGPT](#) o [Perplexity.ai](#) per creare uno scenario per una presentazione. Quindi, usa [Visme](#) progetta la presentazione.
2. Utilizzo [Canva](#) per progettare un foglio di lavoro con esercizi per gli studenti.
3. Utilizzo [Kahoot](#) per creare un quiz di autovalutazione per consentire agli studenti di verificare la propria comprensione.

Fase 4: Simulazione e revisione (10 minuti)

1. Gli insegnanti simulano la lezione tra loro presentando i materiali creati.

Fase 5: Riflessione e conclusione (5 minuti)

1. Raccontare la propria esperienza nell'uso degli strumenti di intelligenza artificiale.
2. Annotare le idee su come adattare l'attività alle esigenze dei propri studenti.
3. Compila un modulo di feedback per valutare l'attività, individuando punti di forza e aree di miglioramento.

6. Valutazione:

Il successo dell'attività sarà valutato attraverso:

1. Qualità dei materiali creati:

- I problemi sono coinvolgenti e adeguatamente stimolanti?
- Gli ausili visivi (ad esempio diagrammi, fogli di lavoro) sono chiari ed efficaci per l'insegnamento della combinatoria?

2. Collaborazione e utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale:

- I partecipanti hanno utilizzato in modo efficace gli strumenti di intelligenza artificiale per generare idee e materiali?
- C'è stata una collaborazione attiva e una condivisione di idee tra gli insegnanti?

3. Feedback dell'insegnante:

- I partecipanti compilano un modulo di feedback che include:
 - Chiarezza delle istruzioni relative alle attività.
 - Efficacia degli strumenti di intelligenza artificiale nel supportare la pianificazione delle lezioni.
 - Suggerimenti per migliorare l'attività.

7. Allegato:

[Perplessità IO 9: Esempi di combinatoria](#)

[ChatGPT: Esercizi di combinatoria](#)

[Visme: Combinatoria: Selezione e organizzazione degli studenti](#)

[Canva: Scheda con esercizi per studenti](#)

[Kahoot: Combinazioni e permutazioni matematiche](#)

[Modulo di feedback](#)

ATTIVITÀ 10: Esplorare l'identità, la cittadinanza e i valori europei attraverso la collaborazione dell'intelligenza artificiale

1. Descrizione:

Questa attività mira a promuovere la collaborazione tra i partecipanti per esplorare l'identità, la cittadinanza e i valori europei utilizzando strumenti di intelligenza artificiale. I partecipanti creeranno scenari, presentazioni e materiali interattivi per promuovere una comprensione più profonda e un coinvolgimento attivo.

2. Obiettivi:

Al termine dell'attività, i partecipanti saranno in grado di:

- Comprendere i valori e i concetti fondamentali dell'identità e della cittadinanza europea.
- Utilizzare strumenti di intelligenza artificiale ([Mizou](#) e [Character.ai](#)) per creare dialoghi e simulazioni inerenti argomenti europei.
- Progettare supporti visivi (ad esempio poster, presentazioni) che promuovano i valori europei.
- Esercitare la collaborazione e la creatività attraverso il lavoro di gruppo.

3. Materiali didattici:

- **Attrezzatura** : computer con accesso a internet, proiettore per presentazioni.
- **Strumenti di intelligenza artificiale** :
 - [Mizou](#) : Per aver generato dialoghi e idee multidimensionali.
 - [Character.ai](#) : per simulare discussioni con personaggi virtuali.
 - [Canva](#) o [ChatGPT](#) : per la progettazione di materiali visivi.

4. Durata:

90 minuti.

5. Istruzioni:

Fase 1: Introduzione all'argomento (15 minuti)

- I partecipanti discutono i valori fondamentali europei e i concetti di cittadinanza.
- Utilizzo [Mizou](#) per il brainstorming di idee e concetti relativi all'identità europea. Esempio: Discussioni con Erasmo da Rotterdam.
 - I partecipanti possono chiedere a "Erasmus" di aiutarli a creare una mappa dei valori che rappresenti l'Europa.

- Erasmus sa descrivere come valori quali democrazia, uguaglianza e solidarietà si collegano a questioni contemporanee.
- Il personaggio può offrire "consigli" su come i giovani possono integrare i valori europei nella loro vita quotidiana.

Fase 2: Creazione dello scenario (30 minuti)

- Utilizzo [Character.ai](#) per generare dialoghi che simulano discussioni tra cittadini di diversi paesi su argomenti quali:
 - Il futuro dell'Europa.
 - Differenze e somiglianze culturali.
 - Libertà di parola.
 - Il ruolo della tecnologia nella democrazia

Fase 3: Creazione di materiali visivi (30 minuti)

- Utilizzo [Canva](#) o [ChatGPT](#) per creare un poster o una presentazione che rappresenti argomenti quali:
 - Storia dell'Unione Europea
 - I valori europei e l'importanza dell'unità in Europa.
- Incorporare esempi tratti da dialoghi generati dall'intelligenza artificiale nei materiali visivi.

Fase 4: Simulazione e presentazione (10 minuti)

- I team presentano le loro creazioni, simulando un'assemblea di cittadini europei.

Fase 5: Feedback e valutazione (5 minuti)

- I partecipanti compilano i Moduli Google per valutare l'esperienza.
- Discussione sulle sfide e i vantaggi dell'utilizzo degli strumenti di intelligenza artificiale.

6. Valutazione:

Criteri di valutazione

1. Qualità dei materiali creati

- **Scenari e dialoghi** : sono creativi, coinvolgenti e pertinenti al tema dell'identità e della cittadinanza europea?
Esempio: le discussioni generate da Mizou o Character.ai erano realistiche e perspicaci?

- **Materiali visivi** : i poster, le presentazioni o le infografiche sono chiari, visivamente accattivanti e trasmettono in modo efficace i valori europei? Esempio: il poster sulla storia europea evidenzia le tappe fondamentali in modo accurato e significativo?

2. Collaborazione e utilizzo degli strumenti di intelligenza artificiale

- **Partecipazione** : c'è stato un coinvolgimento attivo da parte di tutti i partecipanti? Hanno collaborato efficacemente durante le fasi di brainstorming e creazione?
- **Efficacia degli strumenti di intelligenza artificiale** : Mizou e Character.ai sono stati utilizzati in modo efficace per generare dialoghi e idee significativi?
- **Integrazione degli output dell'IA** : i team hanno integrato con successo gli output degli strumenti di IA nei loro materiali finali?

3. Feedback dei partecipanti

- **Chiarezza delle istruzioni** : i passaggi dell'attività erano facili da seguire?
- **Contributo degli strumenti di intelligenza artificiale** : i partecipanti hanno trovato gli strumenti utili per la creatività e l'efficienza?
- **Esperienza complessiva** : quali sono stati i momenti salienti e le sfide per i partecipanti?

Metodi di valutazione

1. Commenti su Google Forms

2. Osservazione del facilitatore

- Durante l'attività, i facilitatori osservano le dinamiche del team, i livelli di partecipazione e l'efficacia con cui i partecipanti utilizzano gli strumenti di intelligenza artificiale.
- Vengono presi appunti sulle sfide affrontate, sulla gestione del tempo e sul coinvolgimento del gruppo.

Indicatori di successo

- Materiali di alta qualità che dimostrano creatività e pertinenza.
- Feedback positivi indicano che i partecipanti hanno trovato l'attività coinvolgente e gli strumenti di intelligenza artificiale utili.
- Collaborazione attiva e significativa all'interno dei team.
- Dimostrazione di pensiero critico nell'uso di dialoghi o concetti generati dall'intelligenza artificiale.

7. Allegato:

- [**Mizou** : Conversazioni con Erasmo.](#)
- [**Personaggio.ai** : Alessandro e Lena](#)
- [**Storia dell'UE**](#)

MODULO 7

Valutazione e riflessione sulle pratiche di integrazione dell'IA

1. Panoramica del modulo

Questo modulo è progettato per consentire agli educatori di valutare le conoscenze e i risultati di apprendimento degli studenti utilizzando strumenti di intelligenza artificiale. L'attenzione è rivolta alla promozione dell'inclusività e all'affrontamento delle esigenze di studenti diversi. Gli educatori apprenderanno strategie per valutare in che modo l'intelligenza artificiale migliora il coinvolgimento degli studenti, supporta l'accessibilità e facilita l'apprendimento differenziato. Impegnandosi in pratiche riflessive, esploreranno metodi innovativi per misurare il successo degli studenti e adattare gli strumenti di intelligenza artificiale per soddisfare efficacemente le esigenze di tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni speciali.

2. Obiettivi del modulo

- a. Sviluppo di strategie per valutare le conoscenze e i risultati di apprendimento degli studenti utilizzando strumenti di intelligenza artificiale, con particolare attenzione all'inclusività e alle esigenze dei diversi studenti.
- b. Analisi dell'impatto dei metodi di valutazione basati sull'intelligenza artificiale sul coinvolgimento, la comprensione e il rendimento degli studenti, in particolare per quelli con esigenze speciali e stili di apprendimento diversi.
- c. Identificare le sfide nell'utilizzo dell'intelligenza artificiale per valutare l'apprendimento degli studenti e ideare soluzioni per migliorare l'equità e l'accessibilità nelle valutazioni.
- d. Adottare pratiche riflessive per rivedere e perfezionare l'uso degli strumenti di intelligenza artificiale nella misurazione dei progressi degli studenti, basandosi sulle lezioni apprese per creare un quadro di valutazione inclusivo.
- e. Stabilire un processo iterativo per il miglioramento continuo delle strategie di valutazione basate sull'intelligenza artificiale, per garantire che supportino efficacemente il successo di tutti gli studenti.

3. Risultati di apprendimento del modulo

- a. Dimostrare la capacità di utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per valutare efficacemente le conoscenze e i risultati di apprendimento degli studenti, tenendo conto delle diverse esigenze e stili di apprendimento.
- b. Analizzare criticamente l'impatto delle valutazioni basate sull'intelligenza artificiale sull'impegno, la comprensione e i risultati degli studenti, in particolare nel caso di studenti con bisogni speciali.
- c. Sviluppare strategie per affrontare le sfide nell'uso degli strumenti di intelligenza artificiale per la valutazione, garantendo inclusività, equità e accessibilità nelle pratiche di valutazione.

- d. Progettare e implementare un quadro riflessivo e iterativo per migliorare i metodi di valutazione basati sull'intelligenza artificiale, per supportare meglio il successo di tutti gli studenti.

4. Concetti chiave

Valutazione basata sull'intelligenza artificiale, coinvolgimento degli studenti, istruzione inclusiva, studenti diversi, accessibilità, apprendimento differenziato, pratiche riflessive, strategie di valutazione

ATTIVITÀ 1: Esplorazione dei tipi di valutazione e degli strumenti di intelligenza artificiale

1. Descrizione:

Questa attività introduttiva aiuta gli educatori a comprendere i diversi tipi di valutazione (formativa, sommativa, diagnostica e valutazione tra pari/autovalutazione) e a scoprire gli strumenti di intelligenza artificiale adatti a ciascun tipo. I partecipanti valuteranno i punti di forza e i limiti di questi strumenti, concentrandosi su come migliorano il processo di valutazione e soddisfano diverse esigenze di apprendimento.

2. Materiali didattici:

- Computer portatile con connessione a Internet

Materiale didattico:

- Panoramica dei [tipi di valutazione e dei loro scopi](#).
- [Tabella comparativa degli strumenti di intelligenza artificiale per diversi tipi di valutazione](#) (ad esempio, Quizizz, Curipod, MagicSchool.ai, Quillbot, Slidesgo, Mentimeter, Diffit).
- [Valutazione degli strumenti di intelligenza artificiale per la valutazione](#)
- [Questionario](#)

Video:

- " [L'intelligenza artificiale nella valutazione educativa: un punto di svolta!](#) " (3.17 minuti)

- “ [Strumenti di intelligenza artificiale che rivoluzionano le valutazioni diversificate](#) ” (7.48 minuti)

Risorse online:

- Link agli strumenti di intelligenza artificiale in evidenza che gli educatori possono esplorare (ad esempio, [Quizizz](#), [Curipod](#), [MagicSchool.ai](#), [Quillbot](#), [Slidesgo](#), [Mentimeter](#), [Diffit](#)).
- [Quiz di valutazione](#)

3. Durata:

Tempo totale: 60 minuti

- Introduzione: 15 minuti
- Esecuzione attività: 30 minuti
- Valutazione: 15 minuti

4. Istruzioni:

Impostare:

Fase 1. Iniziare con una breve presentazione sui tipi di valutazione e sulla loro importanza nella valutazione dell'apprendimento degli studenti.

Fase 2. Introdurre una varietà di strumenti di intelligenza artificiale su misura per diversi tipi di valutazione, sottolineandone caratteristiche, vantaggi e limiti.

Esecuzione dell'attività:

Fase 3. Dividere i partecipanti in piccoli gruppi, assegnando a ciascun gruppo un tipo di valutazione (formativa, sommativa, diagnostica o autovalutazione/tra pari). Dispensa .

Fase 4. Ogni gruppo esplora almeno due strumenti di intelligenza artificiale dall'elenco fornito che siano in linea con il tipo di valutazione assegnato.

Fase 5. I gruppi creano una breve presentazione che delinea:

- Caratteristiche principali degli strumenti.
- In che modo gli strumenti supportano il tipo di valutazione assegnato.
- Possibili sfide e soluzioni per l'utilizzo di questi strumenti in classi diverse.

Valutazione:

Fase 6. I gruppi condividono le loro scoperte con il gruppo più ampio.

- Discuti con il tuo gruppo su come ogni strumento potrebbe essere utilizzato nella tua pratica didattica.

- Riassumi i tuoi risultati compilando [il questionario](#).

ATTIVITÀ 2: Utilizzo di Quizizz come strumento di valutazione formativa

1. Descrizione:

In questa attività, gli educatori impareranno come usare Quizizz per condurre valutazioni formative che forniscono approfondimenti in tempo reale sull'apprendimento degli studenti. Proggeranno e somministreranno un quiz, analizzeranno i dati generati e rifletteranno su come lo strumento può supportare l'apprendimento e l'impegno continuo.

2. Materiali didattici:

- [Guida passo passo](#) per creare e gestire i quiz su Quizizz.
- [Panoramica delle](#) strategie di valutazione formativa e dei loro vantaggi.
- [Suggerimenti per formulare domande inclusive e coinvolgenti](#) per studenti eterogenei.

Video:

- ["Introduzione a Quizizz: una guida rapida"](#) (3,08 minuti).
- ["Utilizzo dell'analisi di Quizizz per informare l'insegnamento"](#) (5,50 minuti).

Risorse online:

- Accesso a Quizizz (<https://quizizz.com>).

3. Durata: 60 minuti

- Introduzione: 10 minuti
- Esecuzione attività: 40 minuti
- Riflessione e discussione: 10 minuti

4. Istruzioni:

Introduzione (10 minuti):

- Si inizia con una discussione sulla valutazione formativa, sottolineandone il ruolo nell'identificazione delle lacune di apprendimento e nel fornire un feedback immediato.

Alcuni esempi di domande di discussione:

1. Cos'è la valutazione formativa e in che cosa differisce dalla valutazione sommativa?
2. Perché la valutazione formativa è fondamentale nel processo di apprendimento?

3. Perché il feedback immediato è importante per l'apprendimento degli studenti?
 4. Quali sono alcuni metodi efficaci per fornire un feedback costruttivo e tempestivo?
- Presenta Quizizz come strumento interattivo e gamificato per la valutazione formativa. Evidenzia funzionalità come feedback immediato, randomizzazione delle domande e monitoraggio delle prestazioni.

Esecuzione dell'attività (40 minuti):

- I partecipanti creano un account o accedono a Quizizz. Dispensa.
- Progettare un breve quiz (5-7 domande) su un argomento a loro scelta, incorporando un mix di tipologie di domande come a scelta multipla, vero/falso e sondaggi.
- Personalizza le impostazioni del quiz (ad esempio, abilita le classifiche, imposta limiti di tempo, aggiungi meme).
- Somministrare il quiz ai propri compagni in modalità "live" per simulare un'esperienza in classe.
- Esamina i risultati del quiz utilizzando la dashboard di analisi di Quizizz, concentrando sulle tendenze delle prestazioni degli studenti, sulle domande più frequentemente ignorate e sulle prestazioni individuali rispetto a quelle della classe.

Riflessione e discussione (10 minuti):

- Rifletti su come i dati di Quizizz possono orientare l'insegnamento.
- Discutere le strategie per utilizzare Quizizz a supporto dell'apprendimento differenziato e dell'inclusività.

Domande di discussione incentrate sull'uso di Quizizz per supportare l'apprendimento differenziato e l'inclusività:

1. In che modo gli insegnanti possono utilizzare Quizizz per creare quiz personalizzati in base a diversi livelli di apprendimento e capacità?
2. Quali funzionalità di Quizizz possono essere utilizzate per garantire che tutti gli studenti, compresi quelli con difficoltà di apprendimento, si sentano inclusi e supportati?
3. In che modo i dati e le analisi forniti da Quizizz possono aiutare gli insegnanti a individuare i progressi individuali degli studenti e ad adattare di conseguenza l'insegnamento?
4. In che modo la natura ludica di Quizizz contribuisce al coinvolgimento degli studenti e come può essere adattata per soddisfare diverse preferenze di apprendimento?
5. In che modo Quizizz può facilitare esperienze di apprendimento collaborativo garantendo al contempo l'inclusività tra tutti gli studenti?

5. Valutazione:

I partecipanti dovranno presentare:

- Un link al quiz che hanno creato.
- Una breve riflessione su quanto segue:
 - In che modo lo strumento supporta l'apprendimento in tempo reale.
 - Informazioni ricavate dall'analisi dei risultati.
 - Adeguamenti che apporteranno per soddisfare al meglio le diverse esigenze degli studenti.

Verranno forniti feedback sulla progettazione del quiz, sull'uso delle funzionalità di Quizizz e sulle relative intuizioni riflessive.

ATTIVITÀ 3: Utilizzo di Quizizz per l'autovalutazione

1. Descrizione:

Questa attività insegna agli educatori come usare Quizizz come strumento di autovalutazione per incoraggiare la proprietà dell'apprendimento da parte degli studenti. I partecipanti progetteranno quiz di autovalutazione che consentiranno agli studenti di valutare la propria comprensione, identificare aree di miglioramento e monitorare i progressi nel tempo.

2. Materiali didattici:

- Guida alla creazione di quiz di autovalutazione in Quizizz.
- Buone pratiche per progettare domande riflessive e autovalutative.
- Esempi di domande di autovalutazione e strategie di feedback.

Video:

- " Padroneggiare l'autovalutazione con Quizizz: una guida passo passo " (4,42 minuti).
- " Potenziare la riflessione degli studenti con gli strumenti di intelligenza artificiale " (4,49 minuti).

Risorse online:

- Presentazione “Rafforzare gli studenti con l'autovalutazione”
- Accesso a Quizizz (<https://quizizz.com>)
- Esempio di quiz di autovalutazione
- Quiz di valutazione

3. Durata:

Tempo totale: 60 minuti

- Introduzione: 10 minuti

- Esecuzione attività: 40 minuti
- Riflessione e discussione: 10 minuti

4. Istruzioni:

Introduzione (10 minuti):

Fase 1. Discutere lo scopo dell'autovalutazione nel promuovere la metacognizione e la responsabilità degli studenti per l'apprendimento. Evidenziare le caratteristiche di Quizizz che lo rendono efficace per l'autovalutazione, come feedback immediato, monitoraggio dei progressi e gamification.

Esecuzione dell'attività (40 minuti):

Fase 2. I partecipanti creano un account o accedono a Quizizz.

Fase 3. Progettare un quiz di autovalutazione (5-7 domande) su un argomento a loro scelta.

Includere domande riflessive, come:

"Valuta la tua sicurezza nel risolvere problemi come questo."

"Quali misure adotteresti per migliorare la tua comprensione di questo argomento?"

Aggiungi un feedback immediato per ogni domanda, fornendo suggerimenti o risorse per un ulteriore apprendimento.

Passaggio 3. Imposta il quiz in modalità "compiti a casa", consentendo agli studenti di completarlo al proprio ritmo.

Fase 4. Testare il quiz completandolo personalmente per sperimentare il punto di vista degli studenti e assicurarsi che il feedback sia in linea con i risultati attesi.

Riflessione e discussione (10 minuti):

Rifletti sul ruolo dell'autovalutazione nel promuovere l'impegno e il miglioramento degli studenti.

Discutere le strategie per garantire che gli studenti utilizzino efficacemente il feedback di autovalutazione:

1. Come possono gli insegnanti incoraggiare gli studenti a riflettere sul loro feedback e ad applicarlo ai futuri compiti di apprendimento?
2. Quale ruolo gioca la definizione degli obiettivi nell'aiutare gli studenti a utilizzare in modo efficace il feedback di autovalutazione?
3. Come possono gli insegnanti creare una cultura didattica che valorizzi l'autovalutazione e il miglioramento continuo?
4. Quali strumenti e strategie possono aiutare gli studenti ad agire in modo significativo sul feedback di autovalutazione?

5. Valutazione:

I partecipanti dovranno presentare:

- a) un link al quiz di autovalutazione che hanno creato.
- b) una breve riflessione che affronta quanto segue:
 - In che modo il quiz stimola la riflessione e il miglioramento personale degli studenti.
 - Come hanno utilizzato il feedback per guidare gli studenti verso la crescita.
 - Adeguamenti che apporteranno per supportare meglio la partecipazione degli studenti all'apprendimento.

Verrà fornito un feedback sulla progettazione del quiz, sull'appropriatezza delle domande riflessive e sulla qualità del feedback fornito nel quiz.

ATTIVITÀ 4: Utilizzo di Curipod per la valutazione formativa

1. Descrizione:

Questa attività si concentra sull'insegnamento agli educatori di come usare Curipod come strumento di valutazione formativa interattiva. I partecipanti progetteranno valutazioni che misurano la comprensione degli studenti durante il processo di apprendimento, consentendo aggiustamenti in tempo reale all'istruzione. L'attività enfatizza l'uso di sondaggi, quiz e domande aperte di Curipod per promuovere il coinvolgimento e raccogliere spunti concreti.

2. Materiale didattico:

- Guida passo passo: "Creazione di valutazioni formative efficaci con Curipod".
- Buone pratiche per la progettazione di attività di valutazione formativa .
- Esempi di funzionalità di Curipod applicate alla valutazione formativa.
- Modulo di valutazione di Curipod

Video:

- " Introduzione a Curipod per le valutazioni formative " (6,04 minuti).
- " Feedback in tempo reale: sfruttare Curipod per le intuizioni degli studenti " (4,53 minuti).

Risorse online:

- Accesso a Curipod (<https://curipod.com>).
- Presentazione “ Curipod: Strumento Innovativo di Valutazione Formativa”

3. Durata: 60 minuti

- Introduzione: 10 minuti

- Esecuzione attività: 40 minuti
- Riflessione e discussione: 10 minuti

4. Istruzioni:

Introduzione (10 minuti):

1. Iniziamo discutendo dell'importanza della valutazione formativa nel processo di apprendimento.

Domande di discussione sull'importanza della valutazione formativa nel processo di apprendimento:

- In che modo la valutazione formativa contribuisce a identificare e colmare le lacune di apprendimento degli studenti durante l'insegnamento?
 - In che modo la valutazione formativa può promuovere una mentalità di crescita e incoraggiare il miglioramento continuo tra gli studenti?
 - In che modo gli insegnanti possono utilizzare in modo efficace i dati della valutazione formativa per adattare le proprie strategie didattiche e supportare le diverse esigenze di apprendimento?
2. Metti in evidenza le capacità di Curipod di coinvolgere gli studenti raccogliendo feedback in tempo reale.
 3. Fornire esempi di valutazioni formative, come la valutazione delle conoscenze pregresse, la verifica della comprensione e la raccolta di feedback sulla chiarezza della lezione.

Esecuzione dell'attività (40 minuti):

Fase 1: crea un account o accedi a Curipod.

Fase 2: Progettare una valutazione formativa (6–8 diapositive), incorporando:

- **Sondaggi:** per valutare le conoscenze pregresse degli studenti o raccogliere opinioni.
- **Quiz:** per valutare la comprensione di un argomento specifico.
- **Domande aperte:** per incoraggiare la riflessione o il pensiero critico.

Fase 3: personalizzare la valutazione per garantire l'inclusività (ad esempio, istruzioni chiare, aiuti visivi e funzionalità di accessibilità).

Fase 4: condurre la valutazione formativa con i colleghi nella sessione per sperimentare la visualizzazione della risposta in tempo reale e l'analisi del feedback.

Riflessione e discussione (10 minuti):

- Rifletti sui punti di forza di Curipod per la valutazione formativa e sul suo impatto sul coinvolgimento e sulla comprensione.
- Discutere le strategie per utilizzare le intuizioni per adattare l'insegnamento in tempo reale e soddisfare le diverse esigenze degli studenti. Domande di discussione campione:

1. Quali strategie possono utilizzare gli insegnanti per interpretare rapidamente i dati sulle prestazioni degli studenti e adattare il loro insegnamento durante una lezione?
2. In che modo le informazioni in tempo reale possono aiutare a differenziare l'insegnamento per studenti con diversi livelli di competenza e stili di apprendimento?
3. Quali strumenti o tecniche possono implementare gli educatori per garantire che tutti gli studenti ricevano il supporto di cui hanno bisogno sulla base di un feedback immediato?
4. Come si possono adattare le attività collaborative e i raggruppamenti flessibili utilizzando informazioni di valutazione in tempo reale per supportare al meglio studenti eterogenei?

5. Valutazione:

I partecipanti dovranno presentare:

Un collegamento alla valutazione formativa che hanno creato in Curipod.

Una breve riflessione su quanto segue:

- In che modo gli elementi interattivi hanno supportato gli obiettivi della valutazione formativa.
- Punti chiave dell'analisi in tempo reale.
- Adeguamenti che prenderebbero in considerazione per migliorare la chiarezza o l'accessibilità per studenti diversi.

Verrà fornito un feedback sulla progettazione della valutazione, sul suo allineamento con gli obiettivi della valutazione formativa e sulla qualità delle riflessioni.

ATTIVITÀ 5: Utilizzo dell'intelligenza artificiale della Magic School per creare rubriche per la valutazione degli studenti

1. Descrizione:

Questa attività introduce gli educatori a Magic School AI, uno strumento per generare rubriche personalizzate per valutare efficacemente il lavoro degli studenti. Gli educatori impareranno come progettare rubriche allineate con obiettivi di apprendimento specifici, assicurando chiarezza, coerenza e inclusività nelle pratiche di valutazione. I partecipanti creeranno rubriche per diversi tipi di valutazione (ad esempio progetti, saggi, presentazioni) e rifletteranno sulla loro applicazione in classe.

2. Materiale didattico:

- Guida: "Come usare l'intelligenza artificiale della scuola di magia per generare rubriche".
- Esempi di rubriche ben strutturate per vari tipi di valutazione.
- Buone pratiche per allineare le rubriche agli obiettivi e agli standard di apprendimento.
- Modulo di feedback sulla valutazione della rubrica

Video:

- " Creazione di rubriche con l'intelligenza artificiale della scuola di magia: un tutorial passo dopo passo " (5,30 minuti).
- " Padroneggiare la valutazione degli studenti con l'intelligenza artificiale della scuola di magia! " (1,28 minuti)

Risorse online:

- Accesso a Magic School AI (<https://www.magicschool.ai>).
- Modelli di esempio per la creazione di rubriche in Magic School AI.
- Presentazione "Lo scopo e l'importanza delle rubriche nella valutazione degli studenti"

3. Durata: 60 minuti

- Introduzione: 10 minuti
- Esecuzione attività: 40 minuti
- Riflessione e discussione: 10 minuti

4. Istruzioni:

Introduzione (10 minuti):

- Inizia spiegando lo scopo e l'importanza delle rubriche nella valutazione degli studenti, sottolineando come garantiscano chiarezza ed equità. Presentazione.
- Metti in evidenza la capacità dell'intelligenza artificiale di Magic School di generare rubriche personalizzate in base a criteri specifici, livelli scolastici e risultati di apprendimento.
- Condividere esempi di rubriche utilizzate in varie valutazioni, come l'apprendimento basato su progetti, saggi e presentazioni orali.

Esecuzione dell'attività (40 minuti):

Fase 1: accedi a Magic School AI.

Fase 2: selezionare il tipo di lavoro dello studente da valutare (ad esempio, un progetto di ricerca, un saggio o una presentazione di gruppo).

Fase 3: utilizzare l'intelligenza artificiale della Magic School per generare una rubrica inserendo informazioni rilevanti come:

- Gli obiettivi di apprendimento o le competenze valutate.

- Il livello scolastico e la complessità del compito.
- Criteri di valutazione specifici (ad esempio creatività, organizzazione, pensiero critico).

Fase 4: rivedere e perfezionare la rubrica generata dall'intelligenza artificiale per garantire che soddisfi le esigenze di studenti diversi (ad esempio, includere soluzioni per studenti con esigenze speciali o ELL).

Fase 5: condividere la rubrica con i colleghi e discutere come potrebbe essere applicata a diversi scenari.

Riflessione e discussione (10 minuti):

- Rifletti sui punti di forza e sui limiti dell'utilizzo dell'intelligenza artificiale della Magic School per la creazione delle rubriche.
- Discutere le strategie per garantire che le rubriche rimangano inclusive e in linea con gli standard del curriculum. Domande di discussione campione:
 1. In che modo Magic School AI può aiutare gli insegnanti a progettare rubriche che tengano conto di diversi stili di apprendimento, garantendo al contempo chiarezza ed equità?
 2. In che modo Magic School AI può aiutare gli insegnanti ad allineare le rubriche agli standard curriculari, riducendo al minimo i pregiudizi?
 3. In che modo gli insegnanti possono utilizzare l'intelligenza artificiale di Magic School per coinvolgere gli studenti nel processo di creazione delle rubriche, promuovendo l'inclusività e la comprensione condivisa delle aspettative?
 4. Quali strategie possono essere implementate utilizzando Magic School AI per rivedere e perfezionare regolarmente le rubriche, assicurandosi che rimangano eque e in linea con gli obiettivi del curriculum?

5. Valutazione:

I partecipanti dovranno presentare:

Una copia della rubrica che hanno creato con Magic School AI.

Una breve riflessione su quanto segue:

- In che modo la rubrica si allinea agli obiettivi di apprendimento e garantisce chiarezza per gli studenti.
- Sono stati apportati aggiustamenti per migliorare l'inclusività o la pertinenza.
- Potenziali sfide e soluzioni nell'implementazione delle rubriche nelle valutazioni.

Verrà fornito un feedback sulla coerenza della rubrica con gli obiettivi, sulla sua inclusività e sulla profondità delle riflessioni.

ATTIVITÀ 6: Utilizzo dell'intelligenza artificiale della scuola di magia per la valutazione

1. Descrizione:

In questa attività, gli educatori esploreranno le funzionalità di Magic School AI per progettare, personalizzare e analizzare le valutazioni per i loro studenti. Magic School AI verrà utilizzata per creare quiz, compiti e strumenti di valutazione personalizzati che soddisfano diverse esigenze di apprendimento. I partecipanti impareranno come integrare questa piattaforma basata sull'intelligenza artificiale nelle loro strategie di valutazione per migliorare accuratezza, inclusività ed efficienza.

2. Materiale didattico:

- Guida passo passo: "Utilizzo dell'intelligenza artificiale della Magic School per la creazione di valutazioni".
- Esempi di valutazioni generate dall'intelligenza artificiale per diverse materie e livelli scolastici.
- Presentazione "Suggerimenti per progettare valutazioni inclusive e differenziate con l'intelligenza artificiale".
- Modulo di valutazione

Video:

- "Benvenuti a Magic School AI: la tua guida definitiva!" (5,37 minuti)
- "Trasforma le tue valutazioni con l'intelligenza artificiale della scuola magica!" (3,44 minuti)

Risorse online:

- Accesso a Magic School AI (<https://www.magicschool.ai>).
- Esempi di valutazioni create utilizzando Magic School AI.

3. Durata: 60 minuti

- Introduzione: 10 minuti
- Esecuzione attività: 40 minuti
- Riflessione e discussione: 10 minuti

4. Istruzioni:

Introduzione (10 minuti):

- Iniziamo con una panoramica su come l'intelligenza artificiale può semplificare la progettazione della valutazione, ridurre il carico di lavoro degli insegnanti e fornire valutazioni personalizzate.
- Evidenzia le capacità di Magic School AI, tra cui:
 - Generazione di quiz e test personalizzati.
 - Creare compiti aperti e attività di problem solving.
 - Analizzare i dati sulle prestazioni degli studenti per orientare l'insegnamento.

- Condividi esempi di valutazioni che soddisfano diversi stili ed esigenze di apprendimento.

Esecuzione dell'attività (40 minuti):

Passaggio 1: accedi a Magic School AI.

Fase 2: Selezionare una materia o un argomento per la valutazione (ad esempio matematica, letteratura o scienze).

Passaggio 3: utilizzare Magic School AI per generare una valutazione specificando:

- Il tipo di domande (ad esempio, a scelta multipla, a risposta breve, basate su progetti).
- Obiettivi di apprendimento e competenze valutate.
- Esigenze di differenziazione (ad esempio, domande più semplici per alcuni studenti o sfide più complesse per altri).

Passaggio 4: visualizza in anteprima la valutazione generata dall'intelligenza artificiale e apporta modifiche a:

- Garantire l'inclusività (ad esempio, accogliendo gli studenti con bisogni speciali).
- Allineare le domande agli standard curriculare e agli obiettivi della classe.

Riflessione e discussione (10 minuti):

- Rifletti su come l'intelligenza artificiale della Magic School supporta la creazione di valutazioni efficienti e accurate.
- Discutere le potenziali applicazioni delle valutazioni formative e sommative.
- Rifletti su strategie per affrontare le sfide nell'uso degli strumenti di intelligenza artificiale (ad esempio, garantire un uso etico o adattare l'output dell'intelligenza artificiale a contesti specifici).

Domande per la discussione:

1. *In che modo l'intelligenza artificiale della Magic School migliora l'efficienza e l'accuratezza nella creazione delle valutazioni e quali caratteristiche specifiche supportano questo aspetto?*
2. *In che modo Magic School AI può essere applicato per progettare valutazioni formative che forniscano feedback concreti agli studenti?*
3. *Come si potrebbero adattare le valutazioni generate dall'intelligenza artificiale per rispondere alle diverse esigenze degli studenti nei diversi contesti?*
4. *Quali strategie possono attuare gli educatori per garantire l'uso etico degli strumenti di intelligenza artificiale, in particolare per quanto riguarda pregiudizi e riservatezza dei dati?*
5. *In che modo gli insegnanti possono valutare e perfezionare criticamente i contenuti generati dall'intelligenza artificiale per allinearli ai loro specifici obiettivi e standard curriculare?*

5. Valutazione:

I partecipanti dovranno presentare:

Una copia della valutazione creata utilizzando l'intelligenza artificiale della Magic School.

Una breve riflessione su quanto segue:

- In che modo la valutazione supportata dall'intelligenza artificiale si allinea agli obiettivi di apprendimento e supporta studenti diversi.
- Modifiche apportate per migliorare l'efficacia o l'inclusività della valutazione.
- Approfondimenti sull'integrazione degli strumenti di intelligenza artificiale nelle loro pratiche di valutazione regolari.

Verrà fornito un feedback sulla pertinenza e la qualità della valutazione, sulla capacità dell'insegnante di personalizzare i contenuti generati dall'intelligenza artificiale e sulla profondità delle proprie riflessioni.

ATTIVITÀ 7: Utilizzo di Quillbot per la valutazione tra pari e l'autovalutazione

1. Descrizione:

Questa attività introduce gli educatori a Quillbot come strumento per supportare la valutazione tra pari e l'autovalutazione nei compiti di scrittura. I partecipanti impareranno come guidare gli studenti nell'uso delle funzionalità di parafrasi, controllo grammaticale e riepilogo di Quillbot per valutare e migliorare il proprio lavoro o fornire feedback costruttivi ai pari. Ciò promuove il pensiero critico e le capacità di autoregolamentazione migliorando al contempo la qualità della scrittura.

2. Materiale didattico:

- Guida: "Utilizzo di Quillbot per la valutazione tra pari e l'autovalutazione".

- Lista di controllo per la valutazione tra pari e l'autovalutazione nei compiti di scrittura
- Esempio di valutazione della scrittura migliorata da Quillbot.
- Lista di controllo per la valutazione di Quillbot.

Video:

- " Migliora le tue capacità di scrittura con Quillbot: valutazione tra pari e autovalutazione " (1,35 minuti).
- " Migliora le tue capacità di feedback tra pari con Quillbot! " (1,38 minuti).

Risorse online:

- Accesso a Quillbot (<https://quillbot.com>).
- Presentazione "Il ruolo della valutazione tra pari e dell'autovalutazione nella scrittura"
- Esempi di saggi o paragrafi per esercitarsi nella valutazione.

3. Durata: 60 minuti

- Introduzione: 10 minuti
- Esecuzione attività: 40 minuti
- Riflessione e discussione: 10 minuti

4. Istruzioni:

Introduzione (10 minuti):

Discutere il ruolo della valutazione tra pari e dell'autovalutazione nel migliorare la scrittura e promuovere l'autonomia.

Evidenzia le funzionalità di Quillbot che aiutano a perfezionare il lavoro scritto, come:

- **Strumento di parafrasi:** aiuta gli studenti a riformulare le idee per migliorarne la chiarezza.
- **Correttore grammaticale:** identifica e corregge gli errori.
- **Riassuntore:** condensa testi lunghi per una comprensione concisa.
- Spiega in che modo Quillbot può rappresentare un prezioso contributo al processo di scrittura, pur continuando a sottolineare l'importanza del giudizio umano critico.

Esecuzione dell'attività (40 minuti):

Fase 1: fornire un paragrafo di esempio o chiedere ai partecipanti di portare un elaborato scritto da uno studente.

Fase 2: dimostrare come:

- Utilizza lo strumento di parafrasi di Quillbot per riformulare le frasi per renderle più chiare e con un tono migliore.
- Applica il correttore grammaticale per identificare e correggere gli errori.
- Utilizza lo strumento di riepilogo per condensare le idee, assicurandoti di ricordare i punti chiave.

Fase 3: I partecipanti si eserciteranno a guidare gli studenti nell'autovalutazione:

- Revisionare il proprio lavoro o quello di un collega con gli strumenti Quillbot.
- Utilizzare una checklist (fornita nel materiale didattico) per valutare la chiarezza, la grammatica e la coerenza del testo rivisto con gli obiettivi dell'incarico.
- Scrivere un feedback costruttivo basato sui suggerimenti di Quillbot e sulla sua valutazione personale.

Fase 4: discutere strategie per aiutare gli studenti a bilanciare il feedback dell'intelligenza artificiale con il loro pensiero critico.

Riflessione e discussione (10 minuti):

Rifletti su come le funzionalità di Quillbot possono supportare il miglioramento della scrittura e promuovere l'apprendimento autonomo.

- 1) *In che modo le funzionalità specifiche di Quillbot (ad esempio parafrasi, sintesi, correzione grammaticale) si adattano alle competenze di scrittura fondamentali che gli studenti devono sviluppare?*
- 2) *In che modo Quillbot può incoraggiare gli studenti ad analizzare e perfezionare i propri scritti in modo indipendente, anziché limitarsi a fornire risposte o correzioni?*
- 3) *Quali strategie possono implementare gli insegnanti per garantire che gli studenti utilizzino Quillbot in modo responsabile, evitando di dipendere eccessivamente dall'intelligenza artificiale per la generazione di contenuti?*
- 4) *Quali sfide potrebbero sorgere quando si integra Quillbot nelle valutazioni formali e come possono essere mitigate per mantenere l'integrità e l'equità accademica?*
- 5) *Come possono gli insegnanti valutare se l'utilizzo di Quillbot abbia un impatto positivo duraturo sulle capacità di scrittura degli studenti e sulla loro sicurezza nell'apprendimento autonomo?*

5. Valutazione:

I partecipanti dovranno presentare:

Un esempio di testo migliorato utilizzando Quillbot, in cui sono evidenziate le modifiche apportate con lo strumento.

Una breve riflessione (dispense):

- Come gli strumenti di Quillbot hanno migliorato il processo di scrittura e valutazione.
- L'equilibrio tra l'assistenza dell'intelligenza artificiale e il giudizio umano nella valutazione della scrittura.
- Come intendono guidare gli studenti nell'uso responsabile degli strumenti di intelligenza artificiale per la valutazione reciproca e l'autovalutazione.

Verrà fornito un feedback sulla chiarezza e sulla qualità del testo migliorato, sull'adeguatezza della checklist di feedback e sulle riflessioni dei partecipanti sull'utilizzo efficace di Quillbot.

ATTIVITÀ 8: Utilizzo di Slidesgo per creare valutazioni coinvolgenti

1. Descrizione:

Questa attività aiuta gli educatori a imparare come usare Slidesgo, uno strumento di progettazione di presentazioni basato sull'intelligenza artificiale, per creare materiali di valutazione visivamente accattivanti e interattivi. Gli insegnanti esploreranno come personalizzare i modelli di Slidesgo per quiz, progetti e presentazioni di gruppo per valutare la comprensione degli studenti in modo creativo ed efficace. L'attenzione sarà rivolta alle valutazioni sommative, sfruttando Slidesgo per creare strumenti che catturino le prestazioni degli studenti e li coinvolgano attraverso design professionali e accessibili.

2. Materiale didattico:

- Guida passo passo: "Creazione di valutazioni con Slidesgo".
- Lista di controllo: "Progettare le migliori pratiche per valutazioni accessibili".
- Esempi: quiz, rubriche e istruzioni di progetto basati su Slidesgo.
- Lista di controllo per la valutazione di Slidesgo

Video:

- " Introduzione a Slidesgo: una guida per gli educatori " (2,05 minuti).
- " Progettare valutazioni sommative con Slidesgo " (2,32 minuti).

Risorse online:

- Accesso a Slidesgo (<https://slidesgo.com>).
- Modelli di esempio per la personalizzazione della valutazione .

3. Durata:60 minuti

- Introduzione: 10 minuti
- Esecuzione attività: 40 minuti
- Riflessione e discussione: 10 minuti

4. Istruzioni:

Introduzione (10 minuti):

- Iniziamo con una panoramica delle valutazioni sommative e della loro importanza nella valutazione dell'apprendimento complessivo degli studenti.
- Spiega come Slidesgo può essere utilizzato per creare strumenti di valutazione personalizzati e visivamente accattivanti, come:
 - Quiz e test interattivi.

- Presentazioni creative di progetti di gruppo.
- Rubriche e guide complete per i progetti.
- Condividi esempi di modelli di Slidesgo adattati per uso didattico.

Esecuzione dell'attività (40 minuti):

Passaggio 1: accedi a Slidesgo e sfoglia i modelli a tema educativo.

Fase 2: selezionare un modello che sia in linea con il tipo di valutazione che si desidera progettare (ad esempio, un quiz, una griglia di progetto o una guida per attività di gruppo).

Passaggio 3: personalizza il modello:

- Aggiungere domande specifiche o criteri di progetto.
- Incorporare immagini, grafici e altri elementi visivi per migliorare la chiarezza e il coinvolgimento.
- Utilizzando funzionalità di accessibilità quali caratteri chiari, contrasto sufficiente e navigazione semplice.

Fase 4: Presentare lo strumento di valutazione ai colleghi durante il workshop e raccogliere feedback.

Riflessione e discussione (10 minuti):

- Rifletti su come Slidesgo migliora la progettazione e l'erogazione delle valutazioni.
 - Discutere di come elementi visivi coinvolgenti possano migliorare la motivazione e la comprensione degli studenti.
 - Rifletti su altri modi in cui Slidesgo potrebbe supportare altre attività in classe (ad esempio, presentazioni degli studenti).
1. *In che modo la libreria di design di Slidesgo semplifica la creazione di valutazioni visivamente accattivanti e in che modo questi design potrebbero influire sul coinvolgimento e l'attenzione degli studenti durante le valutazioni?*
 2. *In che modo le immagini coinvolgenti, come quelle disponibili tramite Slidesgo, contribuiscono a migliorare la motivazione degli studenti e la comprensione di concetti complessi? Puoi condividere esempi in cui le immagini hanno fatto la differenza nel tuo insegnamento?*
 3. *Quali sono le sfide che gli insegnanti potrebbero incontrare quando inseriscono materiali altamente visivi nelle valutazioni e come potrebbero essere superate?*
 4. *Quali funzionalità o modelli potrebbe aggiungere Slidesgo per supportare meglio le attività guidate dagli studenti, come presentazioni o progetti di gruppo? In che modo queste funzionalità migliorerebbero l'esperienza di apprendimento?*
 5. *Oltre alle valutazioni e alle presentazioni, quali altri modi creativi ci sono per utilizzare Slidesgo nelle attività in classe, ad esempio nel lavoro collaborativo o nei riassunti delle lezioni?*

Queste domande mirano a stimolare discussioni sia riflessive che lungimiranti sullo sfruttamento di Slidesgo per un insegnamento e un apprendimento migliorati. Vorresti assistenza per elaborare una di queste?

5. Valutazione:

I partecipanti dovranno presentare uno strumento di valutazione basato su Slidesgo da loro progettato, ad esempio un quiz o una guida al progetto.

Una checklist per verificare l'accessibilità e l'inclusività della progettazione.

Verrà fornito un feedback sull'efficacia del progetto, sull'accessibilità e sulla conformità con gli obiettivi della valutazione sommativa, nonché sulla capacità del partecipante di riflettere sulla sua applicazione.

ATTIVITÀ 9: Utilizzo del mentimetro per la valutazione formativa in tempo reale

1. Descrizione:

Questa attività insegna agli educatori come usare Mentimeter, uno strumento di sondaggio interattivo in tempo reale, per la valutazione formativa. I partecipanti esploreranno come Mentimeter può raccogliere feedback immediati, verificare la comprensione degli studenti e promuovere il coinvolgimento tramite quiz, sondaggi e word cloud. Utilizzando lo strumento, gli insegnanti possono valutare i progressi di apprendimento durante le lezioni e adattare di conseguenza le loro strategie di insegnamento.

2. Materiale didattico:

- Guida: “Utilizzo del mentimetro per la valutazione formativa”.
- Esempi di domande di valutazione formativa per diverse materie.
- Modello per la progettazione di quiz e sondaggi Mentimeter.
- Mentimetro per informazioni in tempo reale sulla comprensione degli studenti
- Checklist per la valutazione del mentimetro nelle strategie di insegnamento

Video:

- “Mastering Mentimeter: valutazione formativa in tempo reale per gli educatori” (5,10 minuti)
- “Padroneggiare il mentimetro per la valutazione formativa” (4,46 minuti)

Risorse online:

- Accesso a Mentimeter (<https://www.mentimeter.com>).
- Domande di valutazione formativa campione pre-progettate in Mentimeter

3. Durata: 60 minuti

- Introduzione: 10 minuti
- Esecuzione attività: 40 minuti
- Riflessione e discussione: 10 minuti

4. Istruzioni:

Introduzione (10 minuti):

- Iniziamo spiegando il ruolo della valutazione formativa nel monitorare i progressi degli studenti e nell'orientare l'insegnamento.
- Presenta Mentimeter e sottolinea le sue funzionalità, tra cui quiz, sondaggi, domande a scelta multipla e word cloud.
- Condividi e esempi di come Mentimeter può fornire informazioni in tempo reale sulla comprensione degli studenti durante una lezione.

Esecuzione dell'attività (40 minuti):

Passaggio 1: accedi a Mentimeter e crea una nuova presentazione.

Fase 2: Progettare domande di valutazione formativa per un argomento, incorporando caratteristiche come:

- **Quiz** per verificare la comprensione dei fatti.
- **Sondaggi** per raccogliere opinioni o misurare i livelli di fiducia.
- **Nuvole di parole** per visualizzare i concetti chiave o le idee principali degli studenti.

Fase 3: Avviare la valutazione e chiedere ai partecipanti di svolgerla come se fossero studenti.

Fase 4: analizzare i risultati in tempo reale per individuare lacune di apprendimento o idee sbagliate.

Fase 5: discutere in che modo i dati possono orientare i prossimi passi nell'insegnamento.

Riflessione e discussione (10 minuti):

- Rifletti su come le funzionalità di Mentimeter migliorano la valutazione formativa e il coinvolgimento degli studenti.
- Discutere strategie per integrare Mentimeter nelle lezioni garantendone l'accessibilità per tutti gli studenti.
 1. *Quali caratteristiche specifiche di Mentimeter (ad esempio sondaggi, word cloud, quiz) ritieni siano più efficaci per la valutazione formativa e perché?*
 2. *In che modo il design interattivo di Mentimeter aiuta a mantenere gli studenti coinvolti durante le lezioni? Puoi fare un esempio tratto dalla tua esperienza o da uno scenario immaginato?*
 3. *Quali sono alcuni modi creativi per integrare Mentimeter nelle diverse fasi di una lezione (ad esempio introduzione, pratica o ripasso)?*
 4. *Quali sfide potrebbero sorgere nel garantire l'accessibilità a tutti gli studenti quando si utilizza Mentimeter e come potrebbero essere affrontate?*
 5. *In che modo il feedback immediato delle risposte di Mentimeter può orientare la tua didattica in tempo reale per soddisfare le esigenze dei tuoi studenti?*

5. Valutazione:

I partecipanti dovranno presentare:

Una valutazione formativa basata sul Mentimeter da loro creata, che include screenshot delle domande e risultati campione.

Una breve riflessione riguardante:

- Come i dati in tempo reale di Mentimeter possono influenzare le strategie didattiche.
- Come intendono utilizzare Mentimeter nelle loro classi.

Il feedback si concentrerà sulla pertinenza e la chiarezza delle domande, sul livello di coinvolgimento dell'attività e sulla profondità delle riflessioni.

ATTIVITÀ 10: Utilizzo di Diffit per la valutazione sommativa differenziata

1. Descrizione: Questa attività introduce gli educatori a Diffit, uno strumento che crea risorse differenziate, per progettare valutazioni sommative su misura per le diverse capacità e necessità degli studenti. Gli insegnanti impareranno come usare Diffit per generare più versioni di una valutazione con diversi livelli di complessità, garantendo accessibilità e inclusività per tutti gli studenti.

2. Materiale didattico:

- Guida: “Progettare valutazioni sommative con difficoltà.”
- Esempi di valutazioni differenziate utilizzando Diffit.
- Lista di controllo per valutare l'allineamento e l'equità delle valutazioni differenziate.
- Questionario di valutazione

Video:

- “Padroneggiare le valutazioni sommative differenziate con difficoltà” (5,53 minuti)
- “R Evoluziona le tue valutazioni con Diffit! (1,29 minuti)

Risorse online:

- Accesso a Diffit (<https://diffit.me>).
- Modelli di esempio per valutazioni differenziate .

3. Durata:60 minuti

- Introduzione: 10 minuti
- Esecuzione attività: 40 minuti
- Riflessione e discussione: 10 minuti

4. Istruzioni:

Introduzione (10 minuti):

- Definire la valutazione sommativa e il suo ruolo nella valutazione dei risultati complessivi dell'apprendimento.
- Spiegare la necessità di valutazioni differenziate per soddisfare le diverse esigenze degli studenti.
- Introdurre Diffit come strumento per creare valutazioni personalizzate con diversi livelli di difficoltà.

Esecuzione dell'attività (40 minuti):

Fase 1: Accedi a Diffit e seleziona una materia o un argomento per la valutazione.

Fase 2: utilizzare Diffit per creare versioni differenziate della valutazione:

- Adattare la complessità delle domande.
- Aggiungere strutture di supporto o opzioni aperte per studenti avanzati.

Fase 3: rivedere le valutazioni per garantire la coerenza con gli obiettivi di apprendimento e gli standard curriculari.

Fase 4: condividere le valutazioni differenziate con i colleghi durante la sessione per ricevere un feedback.

Fase 5: discutere gli scenari in cui queste valutazioni differenziate potrebbero essere applicate efficacemente in classe.

Riflessione e discussione (10 minuti):

- Rifletti sui vantaggi e sulle sfide dell'utilizzo di Diffit per la valutazione sommativa differenziata.
- Discutere su come mantenere coerenza ed equità quando si utilizzano versioni differenziate della stessa valutazione.
 1. *Quali vantaggi specifici hai riscontrato utilizzando Diffit per creare valutazioni sommative differenziate e in che modo queste si allineano alle esigenze dei diversi studenti nella tua classe?*
 2. *Quali sfide potrebbero sorgere quando si garantisce che le valutazioni differenziate create con Diffit mantengano lo stesso livello di rigore e misurino gli stessi risultati di apprendimento? Come possono essere affrontate?*
 3. *Come si determina il livello appropriato di differenziazione per i singoli studenti, mantenendo al contempo l'equità nell'intero processo di valutazione?*

4. *Quali strategie possono utilizzare gli educatori per garantire che le valutazioni differenziate rimangano coerenti nella valutazione e nel feedback, soprattutto quando sono coinvolte più versioni?*
5. *Come si può integrare l'uso di strumenti come Diffit in politiche scolastiche o distrettuali più ampie per supportare pratiche di valutazione eque?*

5. Valutazione:

I partecipanti dovranno presentare:

Valutazioni differenziate create utilizzando Diffit, che evidenziano due o più livelli di complessità.

Una breve riflessione riguardante:

- In che modo le valutazioni differenziate rispondono alle diverse esigenze degli studenti.
- Come intendono utilizzare Diffit per creare valutazioni nelle loro classi.

Il feedback si concentrerà sull'adeguatezza della differenziazione, sull'allineamento con gli obiettivi di apprendimento e sulla riflessione dell'educatore su inclusività ed equità.

