



Co-funded by the European Union



2024-1-LT01-KA220-SCH-000244021

SmartEd - Integrazione dell'intelligenza artificiale nelle scuole

IO 2: Moduli di apprendimento adattivo:

Soluzioni di intelligenza artificiale su misura per studenti diversi



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia nazionale. "Né l'Unione europea né l'Agenzia nazionale possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.

Sommario

	Organizzazione partner	Autori	Pagina
Modulo 1: Interattivo Avventure di apprendimento	Siauliai Vincas Kudirkas Progymnasium, Lituania	Ausma Sereivienė Vida Sarauskiene	6
Modulo 2: Matematica adattiva Padronanza	Università Popolare, Italia	Angela Franchino	37
Modulo 3: Personalizzato Apprendimento delle lingue	Educom, Grecia	Georgia Karagianni	105
Modulo 4: Scienza inclusiva Esplorazioni	Scuola superiore Ban Josip Jelačić, Croazia	Ankica Saric Helga Kraljik	144
Modulo 5: Sociale accessibile Studi Studi	Liceo Aradippou, Cipro	Vassiliki Koukounidou Michalis Livitziis Constantia Symeou	189
Modulo 6: Arti creative Vetrina	ASEF, Romania	Mihaela Cojocar	237
Modulo 7: Personale Percorso di sviluppo	Araxa Edu, Turchia	Ozkan Cam	264

Panoramica di IO2: Scopo e obiettivi

Moduli di apprendimento adattivo: soluzioni di intelligenza artificiale su misura per diversi studenti

IO2 si concentra sullo sviluppo di moduli di apprendimento adattivo progettati per soddisfare le diverse esigenze degli studenti, compresi quelli con bisogni speciali. Questi moduli mirano a promuovere l'inclusività nell'istruzione garantendo che tutti gli studenti ricevano un supporto personalizzato, adattato ai loro stili di apprendimento e alle loro capacità. Sfruttando l'intelligenza artificiale, i moduli promuovono il coinvolgimento e il successo accademico, indipendentemente dal background o dalle capacità di apprendimento degli studenti.

Sviluppato in formati digitali interattivi, IO2 si compone di oltre 70 attività che integrano strategie di apprendimento basate sull'intelligenza artificiale. Ogni modulo è progettato per migliorare specifiche aree dell'istruzione.

Tutti i moduli includono materiali didattici e guide complete, che garantiscono agli insegnanti la possibilità di implementare efficacemente strategie di apprendimento adattivo nelle loro classi.

Pubblico di destinazione

Il progetto **SmartEd** è progettato per migliorare l'istruzione attraverso l'integrazione dell'apprendimento adattivo basato sull'intelligenza artificiale, garantendo che tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro capacità o dal loro background, ricevano un supporto personalizzato. Promuovendo l'inclusività e l'innovazione, il progetto si rivolge ai principali attori del settore educativo, tra cui studenti, educatori, dirigenti scolastici e decisori politici.

Attraverso moduli di apprendimento personalizzati e opportunità di sviluppo professionale, **SmartEd** si propone di fornire sia agli studenti che agli insegnanti gli strumenti necessari per orientarsi e prosperare in un panorama educativo potenziato dalla tecnologia.

Studenti con bisogni speciali

Il progetto dà priorità agli studenti con diverse esigenze di apprendimento, inclusi quelli con disabilità fisiche, cognitive, sensoriali o dello sviluppo. Sfruttando la tecnologia dell'intelligenza artificiale, mira a fornire supporto personalizzato e risorse educative inclusive, garantendo un accesso equo a un apprendimento di qualità. Attraverso moduli di apprendimento adattivo, questi studenti ricevono un'istruzione personalizzata che promuove il successo accademico e favorisce la loro piena partecipazione al processo di apprendimento.

Studenti regolari

Sebbene concepito principalmente per supportare studenti con esigenze specifiche, il progetto offre vantaggi anche agli studenti normali integrando opportunità di apprendimento basate sull'intelligenza artificiale. Attraverso metodologie didattiche innovative e strumenti didattici interattivi, migliora il coinvolgimento, approfondisce la comprensione e supporta diversi stili di apprendimento. Incorporando approcci di apprendimento adattivi e potenziati dalla tecnologia, tutti gli studenti possono sviluppare competenze essenziali per il futuro.

Insegnanti ed educatori

Un obiettivo chiave del progetto è fornire agli insegnanti le conoscenze e le competenze necessarie per integrare efficacemente l'intelligenza artificiale nelle loro pratiche didattiche. Migliorando la loro preparazione digitale e le competenze pedagogiche, l'iniziativa consente agli insegnanti di creare esperienze di apprendimento più personalizzate e inclusive. Gli insegnanti di scuole, centri di formazione professionale e istituti di istruzione per adulti acquisiranno strategie pratiche per migliorare il coinvolgimento degli studenti e i risultati di apprendimento.

Dirigenti e amministratori scolastici

I dirigenti scolastici e gli amministratori svolgono un ruolo cruciale nel promuovere un ambiente che supporti l'integrazione dell'intelligenza artificiale e l'istruzione inclusiva. Il progetto li coinvolge nella definizione delle politiche educative, nell'allocazione delle risorse e nella promozione dell'innovazione all'interno dei loro istituti. Fornendo una guida strategica e una formazione alla leadership, garantisce che le iniziative educative basate sull'intelligenza artificiale siano implementate in modo efficace a vantaggio di tutti gli studenti.

Responsabili politici e parti interessate

A livello locale, nazionale ed europeo, i decisori politici e gli stakeholder influenzano l'orientamento dell'istruzione definendo le politiche, garantendo finanziamenti e promuovendo l'innovazione. Il progetto mira a promuovere la collaborazione con questi decisori chiave per promuovere politiche educative inclusive, supportare iniziative di integrazione dell'intelligenza artificiale e incoraggiare lo scambio di conoscenze nel settore dell'istruzione. Attraverso questo coinvolgimento, si propone di apportare miglioramenti sostenibili nei sistemi educativi.



Come implementare i moduli di apprendimento adattivo: guida per gli insegnanti

Il progetto SmartEd - Integrazione dell'IA nelle scuole offre agli insegnanti una serie completa di risorse per integrare l'apprendimento adattivo basato sull'IA in classe. I Moduli di Apprendimento Adattivo (IO2) offrono strumenti pratici per creare esperienze di apprendimento personalizzate che soddisfano le diverse esigenze degli studenti, compresi quelli con esigenze educative speciali.

Questi moduli includono piani di lezione, modelli di attività e strategie di valutazione, consentendo agli insegnanti di integrare perfettamente l'intelligenza artificiale nelle loro pratiche di insegnamento.

Grazie alla collaborazione con gli insegnanti delle diverse materie, il progetto individua aree chiave in cui l'intelligenza artificiale può migliorare i risultati di apprendimento in diverse discipline. I moduli sono progettati per supportare sia gli studenti con bisogni speciali che gli studenti normali, fornendo soluzioni personalizzate che promuovono l'inclusività e il coinvolgimento. Gli insegnanti possono personalizzare queste risorse in base al proprio stile di insegnamento, alle esigenze di apprendimento degli studenti e al contesto delle lezioni.

Il toolkit sarà disponibile per il download sulla piattaforma Erasmus Project Results, sui siti web delle scuole e su altre piattaforme pertinenti. Per garantire un'implementazione efficace, saranno offerte sessioni di formazione, che consentiranno a insegnanti e stakeholder di approfondire la comprensione dell'integrazione dell'IA e di applicare i moduli in contesti educativi reali. Queste sessioni mirano a consentire agli educatori di creare ambienti di apprendimento più personalizzati e inclusivi.



Avventure di apprendimento interattive Per coinvolgere gli studenti in esperienze di apprendimento interattive



Autori: Ausma Šereivenė

Vida Sarauskiene

Istituzione: Šiauliai Vincas Kudirka Progymnasium, Lituania

1. Descrizione del modulo

Questo modulo è progettato per coinvolgere gli studenti in un processo narrativo dinamico e creativo, utilizzando strumenti di Intelligenza Artificiale (IA). Attraverso una serie di attività interattive e ludiche, gli studenti esplorano come le storie possano essere costruite, migliorate e condivise in diversi formati. Combinando elementi narrativi, problem-solving collaborativo e strumenti digitali, il modulo stimola l'immaginazione, la padronanza del digitale e il pensiero critico in un ambiente di apprendimento multimodale e di supporto.

2. Contenuto e attività del modulo

Contenuto

- Narrazione interattiva basata sull'intelligenza artificiale
 - Gli studenti creano storie originali di avventura, mistero o fantascienza supportate da strumenti di intelligenza artificiale come ChatGPT e generatori di immagini, che consentono loro di creare personaggi, ambientazioni e narrazioni ramificate in modo collaborativo.

- **Risoluzione dei problemi basata sulla storia**
 - Attraverso sfide in stile escape room, enigmi misteriosi e scenari basati su enigmi, gli studenti applicano logica, deduzione e pensiero creativo per risolvere conflitti e progredire nella storia.
- **Creazione di storie multimodali**
 - Le storie vengono espresse utilizzando una varietà di media (testi scritti, fumetti, registrazioni audio e poster digitali), aiutando gli studenti a presentare le loro narrazioni in formati che corrispondono ai loro punti di forza e alle loro preferenze.
- **Narrazione visiva digitale**
 - Gli studenti generano immagini potenziate dall'intelligenza artificiale per personaggi, luoghi ed eventi utilizzando strumenti come Craiyon o Bing Image Creator e le integrano in fumetti, diapositive o avventure illustrate.
- **Progettazione narrativa collaborativa**
 - Lavorando in team, gli studenti fanno brainstorming, scrivono e presentano insieme elementi della storia, combinando le loro idee attraverso una pianificazione strutturata, suggerimenti di intelligenza artificiale e processi decisionali di gruppo.
- **Gioco di ruolo immaginario e costruzione del dialogo**
 - Gli studenti incarnano personaggi originali o remixati e si cimentano in giochi di ruolo strutturati, scrivendo o interpretando brevi scene utilizzando l'intelligenza artificiale per supportare la creazione dei personaggi e i suggerimenti sui dialoghi.
- **Esplorazione del genere e remix della storia**
 - Racconti classici, fiabe e miti vengono reinterpretati attraverso cambiamenti di genere: gli studenti trasformano le favole in racconti di fantascienza o gialli, esplorando come l'ambientazione e la voce cambiano il significato narrativo.
- **Alfabetizzazione basata su emoji e simboli** Gli
 - studenti decodificano, progettano e interpretano la narrazione visiva utilizzando emoji e simboli, per poi espanderli in narrazioni complete con l'aiuto di strumenti di interpretazione dell'intelligenza artificiale.
- **Immaginazione futura e scrittura speculativa** Gli studenti scrivono
 - lettere o diari dal futuro, immaginando cambiamenti nella società, nell'ambiente o nella tecnologia e visualizzando le loro idee futuristiche con contenuti generati dall'intelligenza artificiale.
- **Riflessione ed espressione creativa**
 - Alla fine del modulo, gli studenti rivedono il loro lavoro, riflettono sull'impatto dell'intelligenza artificiale sulla narrazione e celebrano le loro creazioni attraverso attività di condivisione, esposizione e riconoscimento.

- **AI Story Dice – Generatore di avventure casuali**
 - Gli studenti lanciano dadi digitali o stampati per selezionare casualmente un personaggio, un'ambientazione e un oggetto, quindi usano l'intelligenza artificiale (ChatGPT) per sviluppare una storia fantasiosa. Questa attività favorisce la spontaneità, creatività, consapevolezza della struttura della storia e lavoro di gruppo giocoso.
- **Crea la tua storia d'avventura potenziata dall'intelligenza artificiale**
 - Lavorando in team, gli studenti costruiscono una storia ramificata con un personaggio principale e una missione, utilizzando l'intelligenza artificiale crea elementi visivi, suggerimenti di testo e possibili percorsi decisionali. Presentano la loro storia utilizzando illustrazioni e registrazioni.
- **Risolvi il mistero: un puzzle di avventura basato sull'intelligenza artificiale**
 - Gli studenti ricevono uno scenario narrativo misterioso e utilizzano strumenti di intelligenza artificiale per analizzare indizi, creare e risolvere enigmi e scoprire il finale della storia. Questa attività fonde elementi logici pensare attraverso la costruzione di storie e la risoluzione di problemi di gruppo.
- **Da Emoji a Storia: Decodificare le Narrazioni Visive**
 - Gli studenti decodificano le sequenze di emoji e le trasformano in storie complete utilizzando strumenti di intelligenza artificiale come ChatGPT. Creano anche le proprie storie basate sugli emoji, imparando come immagini e simboli possano trasmettere un significato narrativo.
- **The Comic Twist: creare strisce narrative potenziate dall'intelligenza artificiale**
 - Utilizzando elementi visivi generati dall'intelligenza artificiale e supporto al dialogo, gli studenti creano fumetti che includono personaggi, conflitti e risoluzione. Utilizzano piattaforme come Canva o Storyboard per assemblare e presentare il loro lavoro.
- **Virtual Travel Quest: esplora e immagina con l'intelligenza artificiale**
 - Gli studenti esplorano luoghi reali o immaginari tramite Google Earth o video a 360°, quindi utilizzano l'intelligenza artificiale per creare un diario di viaggio o una storia basata su ciò che hanno osservato. Generano immagini e voci audio per dare vita alla loro narrazione.
- **Lettere dal futuro – Capsula del tempo AI**
 - Gli studenti immaginano la vita nell'anno 2125 e scrivono lettere, voci di diario o resoconti di notizie da il futuro. Arricchiscono le loro storie con immagini generate dall'intelligenza artificiale e presentano la loro visione del futuro in modo creativo.
- **Escape the Story – Sfida narrativa basata sull'intelligenza artificiale**
 - In questa escape room interattiva con narrazione, gli studenti lavorano in squadra per risolvere enigmi e puzzle generati dall'intelligenza artificiale che fanno avanzare la storia. Ogni soluzione corretta rivela una nuova colpo di scena o direzione narrativa.

- AI Story Remix – Riscrivere i classici
 - Gli studenti prendono storie classiche e usano l'intelligenza artificiale per remixarle cambiando il genere, l'ambientazione o finale. Arricchiscono la loro versione con elementi visivi, audio o pagine di libri digitali.
- Gioco di ruolo potenziato dall'IA: personaggio nel contesto Gli
 - studenti creano personaggi unici con l'aiuto dell'IA e partecipano a giochi di ruolo strutturati. Scrivono o interpretano scene, sviluppano dialoghi e riflettono sugli obiettivi dei personaggi e sfide in diversi scenari.

3. Obiettivi del modulo

- a. Sviluppare la creatività e le capacità narrative degli studenti attraverso diversi formati e strumenti narrativi
- b. Per migliorare il pensiero critico e la risoluzione collaborativa dei problemi attraverso attività interattive e basate su scenari
- c. Introdurre l'intelligenza artificiale come partner creativo nella narrazione, nella progettazione visiva e nel supporto alla scrittura
- d. Promuovere la comunicazione e la cooperazione attraverso la creazione di narrazioni di gruppo
- e. Per supportare l'apprendimento inclusivo e multimodale offrendo diversi modi per esprimere storie (testo, audio, immagini, giochi di ruolo)

4. Risultati di apprendimento del modulo

- a. Gli studenti saranno in grado di co-creare e condividere storie originali utilizzando il supporto dell'intelligenza artificiale per personaggi, ambientazioni e idee per la trama
- b. Gli studenti dimostreranno la loro capacità di pianificare, strutturare ed esprimere storie attraverso diversi formati (ad esempio, audio, fumetto, lettera, gioco di ruolo)
- c. Gli studenti applicheranno il pensiero creativo e critico per risolvere sfide e decisioni basate sulla storia
- d. Gli studenti collaboreranno in piccoli gruppi per costruire narrazioni, risolvere problemi e fornire feedback
- e. Gli studenti rifletteranno su come gli strumenti di intelligenza artificiale hanno supportato la loro creatività, scrittura e comunicazione durante tutto il modulo

5. Parole chiave

Intelligenza artificiale, narrazione, creatività digitale, narrazione interattiva, risoluzione dei problemi, collaborazione, apprendimento multimodale, registrazione vocale, comunicazione visiva, pensiero critico

6. Metodologia

Apprendimento basato su progetti (PBL), apprendimento collaborativo, apprendimento basato sull'indagine, gamification, Istruzione differenziata, apprendimento strutturato, apprendimento potenziato dalla tecnologia, multimodale Apprendimento, Laboratori di scrittura creativa, Apprendimento basato sui ruoli

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed energizzanti:

Descrizione:

In questa stimolante attività introduttiva chiamata Plot Twist Generator, gli studenti usano l'intelligenza artificiale per creare elementi narrativi sorprendenti ed esplorare come colpi di scena inaspettati possano rendere le narrazioni più coinvolgenti. Questo li prepara a costruire avventure narrative ramificate più avanti nella lezione.

Istruzioni:

1. Siamo narratori, ma con un tocco di novità (15 minuti)

- T introduce l'attività:
 - ***Oggi diventeremo narratori, ma con una novità. Chiediamo all'intelligenza artificiale di aiutarci a creare qualcosa di imprevedibile!***
- A coppie, gli studenti vanno su [ChatGPT, You.com/chat](#), o [HuggingChat](#) e usa un prompt come:
 - ***Raccontaci un colpo di scena sorprendente per una storia che inizia con un robot perso in una foresta.***
- Gli studenti annotano il loro risultato preferito sul loro quaderno o su [Padlet](#).
- I gruppi votano per la svolta più emozionante o divertente condivisa.

2. Breve riflessione:

- ***Perché gli eventi inaspettati rendono una storia più interessante?***

Materiali didattici:

- Dispositivi connessi a Internet.
- [ChatGPT, You.com/chat](#), o [HuggingChat](#).
- Esempi di prompt AI.
- [Pagaiato](#) (opzionale).

Durata:

15 minuti

La parte principale:

Attività 1: Crea la tua storia d'avventura potenziata dall'intelligenza artificiale

Descrizione:

In questa attività, gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi per creare una breve storia d'avventura utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per ispirazione, illustrazione e supporto narrativo. Svilupperanno un personaggio principale, definiranno una missione e costruiranno una semplice storia interattiva con due percorsi decisionali. L'intelligenza artificiale verrà utilizzata per generare immagini dei personaggi, elementi visivi dell'ambientazione, elementi della trama e miglioramenti del testo. Questo supporta la creatività, la risoluzione dei problemi e l'espressione multimodale.

Istruzioni:

1. Pianificazione della storia: costruire la cornice dell'avventura (10 minuti)

- T introduce il concetto di storie d'avventura e pone domande guida come:
 - **Chi è il personaggio principale?**
 - **Dove si svolge l'avventura?**
 - **Qual è la loro missione?**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce [un modello visivo e una banca dati di parole](#) con personaggi e luoghi.

2. Creazione di personaggi e ambientazioni AI (10 minuti)

- T spiega brevemente come l'intelligenza artificiale può aiutare a trasformare l'immaginazione in immagini.
- T dimostra un esempio inserendo un prompt in [Craiyon](#) o [Bing Image Creator](#): _____
 - **Un coraggioso robot con una sciarpa rossa in un villaggio di montagna innevato.**
- T mostra l'immagine generata a Ss.
- T distribuisce 2 esempi di prompt o li visualizza sullo schermo.
- A coppie o in piccoli gruppi, gli studenti scelgono o inventano il loro personaggio principale (**ad esempio, un gatto volante, un viaggiatore nel tempo, un drago timido**).
- Gli studenti scelgono o inventano la loro ambientazione (ad esempio, **una grotta magica, una città sottomarina, una biblioteca infestata**).
 - Gli studenti scrivono un semplice suggerimento usando questa formula: "Un [aggettivo del personaggio + tipo di personaggio] in un [aggettivo dell'ambientazione + luogo]". Esempio: **"Una volpe amichevole con una mappa magica in una foresta luminosa"**.
 - Gli studenti inseriscono il prompt in uno dei generatori di immagini AI gratuiti: [Craiyon](#)
 - [\(nessun accesso\)](#)
 - [Creatore di immagini Bing](#) (richiede l'accesso Microsoft)
 - [DALL-E tramite ChatGPT](#) (per le scuole che utilizzano ChatGPT)

- Ogni gruppo di Ss genera e scarica o cattura screenshot:
 - 1 immagine del loro personaggio principale
 - 1 immagine dell'ambientazione

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce [prompt pre-scritti](#) o aiuta a digitare; è possibile utilizzare la conversione da voce a testo.

3. Inizio della storia + due scelte (10 minuti)

- Gli SS utilizzano strumenti di intelligenza artificiale come [ChatGPT](#) o [Mistral.ai](#) per aiutarli a scrivere il paragrafo iniziale del loro racconto d'avventura.
- Gli studenti
 - descrivono: Cosa sta facendo il personaggio
 - principale Dove si svolge la storia
 - Quale situazione inaspettata dà inizio all'avventura
- Dopo aver impostato la scena, gli studenti creano due scelte ramificate su cosa potrebbe fare il personaggio in seguito:
 - ad esempio, ***segui il rumore o nasconditi dietro un albero***
- Queste scelte porteranno a percorsi narrativi diversi nella fase successiva.
- Gli studenti possono
 - lavorare:
 - individualmente, in coppia o
 - in gruppo, oppure utilizzare suggerimenti generati dall'intelligenza artificiale per aiutarli nella scrittura.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce [inizi di frasi o suggerimenti generati dall'intelligenza artificiale](#); [supporto di sintesi vocale](#) disponibile. _____

4. Espandi i rami (10 minuti)

- Gli studenti prendono le due scelte create nel passaggio 3 (ad esempio, ***A: Segui il tunnel, B: Scala la montagna***).
- Per ogni opzione, gli studenti scrivono 1 breve paragrafo (3-5 frasi) in cui spiegano cosa succede dopo.
- Gli SS usano [ChatGPT](#) con richieste come:
 - ***Cosa potrebbe succedere se la volpe seguisse un misterioso tunnel nella foresta?***
 - ***Scrivi una breve continuazione del racconto su un robot che apre una porta chiusa a chiave e trova una mappa.***
- Se preferisci, gli studenti usano [Vocaroo](#) o altri strumenti di registrazione per narrare la storia ad alta voce.

Esempio

- ***Scelta A: La volpe entra nel tunnel buio. Il tunnel era freddo e umido. Improvvisamente, il terreno sotto la volpe si spaccò e lei scivolò in una caverna luminosa piena di cristalli. Sentì dei sussurri echeggiare dal profondo. Incerta se fossero amichevoli o meno, fece un respiro profondo e seguì il suono.***

- **Opzione B: La volpe scala la montagna. Il sentiero era ripido, ma il cielo era limpido. Vicino alla cima, trovò un vecchio telescopio puntato verso le stelle. Quando ci guardò attraverso, vide un messaggio scritto nel cielo: Trova l'Albero della Luce. Il messaggio svanì rapidamente e dovette decidere se continuare a salire o tornare indietro.**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce [modelli di frasi](#), lascia che gli studenti diano ordini all'IA o utilizzino strumenti semplificati.

5. Condividi l'avventura (5 minuti)

- Gli studenti presentano le loro storie finite insieme a immagini generate dall'intelligenza artificiale o registrazioni audio.
- Gli studenti
 - possono: Leggere le loro storie ad alta voce alla
 - classe [Giocare a Vocaroo](#) registrazioni che hanno
 - creato Mostra immagini di personaggi e ambientazioni realizzate con
- strumenti di intelligenza artificiale Facoltativamente, gli
 - [studenti possono](#)
 - caricare il loro lavoro
 - su: Un [Padlet](#) muro Microsoft Sway Oppure presentalo
- in una galleria d'arte in classe
 - Questo passaggio
 - incoraggia: Feedback
 - tra pari Orgoglio nella creazione Sviluppo di capacità di comunicazione e condivisione digitale

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T aiuta con la lettura o usa [il linguaggio naturale Lettori/Vocaroo per](#) le versioni audio.

Materiali didattici:

- Dispositivi con accesso a Internet.
- Strumenti di
 - [intelligenza](#)
 - [artificiale:](#)
 - [ChatGPT Craiyon Bing Image](#)
 - [Creator Padlet](#) (opzionale)
 - MS Sway (facoltativo)
 - Sintesi vocale: [lettori naturali, Vocaroo](#) _____

Durata:

45 minuti

Attività 2: Risolvi il mistero: un puzzle di avventura con intelligenza artificiale

Descrizione:

In questa attività, gli studenti lavorano in team per risolvere un mistero interattivo utilizzando indizi creati e potenziati dall'intelligenza artificiale. Ogni squadra riceve un breve scenario narrativo con un problema o un conflitto. Devono analizzare le immagini, decodificare i messaggi generati dall'intelligenza artificiale e chiedere agli strumenti di intelligenza artificiale suggerimenti logici per capire cosa è successo o come continuare la storia. Questo combina narrazione, pensiero critico ed esplorazione digitale creativa.

Istruzioni:

1. Contesto di riscaldamento: impostare la scena (5 minuti)

- T introduce una breve e misteriosa trama narrativa.
Esempio: ***Uno zaino con simboli luminosi viene trovato nella foresta. Nessuno sa a chi appartenga o come sia arrivato lì. Il sentiero nella foresta è bloccato e un enigma appare su una pietra lì vicino.***
- T chiede:
 - ***Cosa potrebbero significare i simboli?***
 - ***Chi potrebbe aver lasciato lo zaino?***
 - ***Cosa faresti per prima cosa?***

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce [la versione visiva della scena](#) e 2–3 semplici opzioni di interpretazione (ad esempio, ***proviene da un robot / un viaggiatore / un alieno***).

2. Costruzione di puzzle AI (15 minuti)

- Ss in gruppi: usa
 - [OpenArt.ai](#) o [Bing Image Creator](#) per generare immagini che ***potrebbero appartenere*** al mistero (ad esempio, oggetti strani, ambienti, personaggi)
 - Usa [ChatGPT](#) per porre domande come: ***cosa***
 - ***potrebbero significare i simboli luminosi in una storia fantasy?***
 - ***Dammi un indovinello con una risposta magica.*** I
- team possono:
 - scegliere un indovinello generato da [ChatGPT](#) e risolverlo Oppure
 - creare il proprio enigma o messaggio potenziato dall'intelligenza artificiale

- Strumenti utilizzati:
 - [OpenArt.ai / Craiyon / Bing Image Creator ChatGPT](#)
 - [Padlet](#) o
 - [Google Slides](#) per presentare indizi

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre:

- Un [pre-scritto](#) enigma da risolvere
- [Suggerimenti per frasi](#) tipo: ***Pensiamo che significhi... / L'oggetto sembra...***
- Possibilità di disegnare o registrare le idee a voce invece di scriverle

3. Risolvere e presentare il mistero (20 minuti)

- Ss:
 - Organizzare le proprie idee in una mini risoluzione misteriosa (ad esempio, chi ha lasciato lo zaino, a cosa serve, cosa succede dopo)
 - Presentare i risultati utilizzando: immagini
 - generate dall'intelligenza artificiale (ad esempio, mappa, oggetto, personaggio)
 - [Testo creato da ChatGPT](#): finale o colpo di scena
 - Opzionale: voice-over con [Vocaroo Pubblica](#)
 - i risultati su [Padlet](#), o presentarsi in classe come una squadra investigativa

Esempio

- ***Lo zaino apparteneva a un inventore scomparso 50 anni fa. L'enigma ci ha spinto a creare una nuova mappa. Crediamo che indichi il percorso verso un laboratorio segreto sotto la montagna.***

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T aiuta a riassumere le risposte
- Gli studenti presentano diapositive semplificate, messaggi registrati o illustrazioni invece di parlare dal vivo

4. Crea il finale (10 minuti)

- Gli studenti utilizzano strumenti di intelligenza artificiale per immaginare e presentare un possibile finale o un colpo di scena nella storia. Possono scriverlo, narrarlo o generare immagini/audio per esprimere cosa succede dopo.
- Ss:
 - Discutere quale potrebbe essere il finale della storia
 - Usa [ChatGPT](#) con richieste come:
 - "Suggerisci un finale per la storia dello zaino perduto di un inventore."
 - "Quale potrebbe essere la sfida finale prima che il segreto venga svelato?"
 - Scegli come presentare:
 - Scrivi un breve paragrafo (5-6 frasi)
 - Registra una versione audio su [Vocaroo](#)
 - Genera un'immagine finale utilizzando [Bing Image Creator /Craiyon/ OpenArt](#)
 - Crea una diapositiva del titolo o una copertina di un libro digitale con [Canva AI](#) (opzionale)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T offre [finali generati dall'intelligenza artificiale per la selezione](#)
- Gli studenti completano le frasi: "Alla fine, il _____ era _____ e l'eroe _____".
- Gli studenti possono disegnare o usare emoji/adesivi per esprimere visivamente il finale
- Si incoraggia la narrazione audio invece della scrittura

5. Condividi la soluzione (5 minuti)

- Gli studenti condividono la loro versione del mistero risolto e del finale della storia con la classe o online. Presentano i loro indizi, le immagini e il finale in un breve formato di "briefing di missione".
- Ss presenti:
 - Qual era il mistero?
 - Quali indizi hanno seguito o creato
 - Il loro finale (letto ad alta voce o riprodotto tramite registrazione)
- Opzioni di formato:
 - Percorso nella galleria (diapositive stampate o codici QR per audio/immagini)
 - [Pagaiato](#) parete
 - [Presentazioni Google](#) / MS Sway
 - Mini-presentazioni dal vivo per gruppo

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T [aiuta a riassumere i punti chiave](#) ____ _
- Gli studenti possono presentare utilizzando una registrazione audio o una breve diapositiva
- [Supporti visivi](#) (storyboard o schede di sequenziamento) possono essere utilizzate per supportare la rievocazione

Materiali didattici:

- Dispositivi con Internet.
- Strumenti di intelligenza artificiale:
 - [ChatGPT](#)
 - [Creatore di immagini Bing / Craiyon / OpenArt](#)
 - [Padlet / Google Slides / MS Sway](#)
 - [Vocaroo / Lettori naturali](#)
 - [Indovinelli pre-scritti o set di indizi visivi](#) (opzionale)

Durata:

55 minuti

Attività 3: Da emoji a storia: decodificare le narrazioni visive con l'intelligenza artificiale

Descrizione:

In questa attività, gli studenti esplorano come le storie possono essere raccontate usando sequenze di emoji e come le immagini artificiali. L'intelligenza artificiale può aiutare a tradurre i simboli in testo creativo. Gli studenti decodificano, reimmaginano e raccontano in modo collaborativo storie create con gli emoji con il supporto di strumenti di intelligenza artificiale. Questo promuove l'alfabetizzazione visiva, pensiero immaginativo e ricostruzione della storia, integrando sia l'aspetto ludico che l'analisi critica.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: Puzzle Emoji (5 minuti)

- T mostra una breve sequenza di emoji sulla lavagna (ad esempio, **Di cosa** 🤔🤔🤔) e chiede:
 - **potrebbe parlare questa storia?**
 - **Chi è l'eroe? Qual è il conflitto?**
- Gli studenti indovinano ad alta voce e giustificano brevemente la loro interpretazione.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T presenta 2-3 [possibili interpretazioni con elementi visivi](#) e li legge ad alta voce. Gli studenti scelgono o indicarne uno che gli piace.

2. Creazione di storie con emoji (10 minuti)

- A coppie, gli studenti:
 - Scegli o genera una sequenza di emoji (5-7 emoji) utilizzando [Emoji Generator](#) o seleziona _____ dalle carte stampate di T.
 - Immagina quale storia potrebbe rappresentare la sequenza di emoji
 - Dai un titolo alla storia

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce [sequenze di emoji di esempio con inizi di frase](#) tipo: "**Si tratta di un va a** _____ **Chi**
_____ e trova _____."

3. Narrazione con l'intelligenza artificiale (15 minuti)

- Gli SS usano [ChatGPT](#) per trasformare la loro sequenza di emoji in una storia inserendo prompt come:
 - **"Scrivi una storia basata su queste emoji:** 🤔 🤔 🤔 🤔 🤔 🤔 🤔
 - **"Crea una breve storia d'avventura usando queste emoji."**
- Gli studenti possono modificare o sviluppare il risultato dell'IA.
- I gruppi avanzati possono chiedere [a ChatGPT](#) per un colpo di scena.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T aiuta a dettare il prompt o utilizza [risultati AI pre-scritti](#) tra cui gli studenti possono scegliere.
Gli studenti possono usare [i lettori naturali](#) per ascoltare la storia.

4. Miglioramento visivo o audio (15 minuti)

- Gli studenti arricchiscono la loro storia utilizzando uno o più dei seguenti elementi:
 - Crea una scena comica con [Canva](#), [Pixton](#), o disegnato a mano
 - Registra la storia ad alta voce usando [Vocaroo](#)
 - Genera un'illustrazione usando [Craiyon](#) o [Bing Image Creator](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti [scegliono immagini o emoji](#) per abbinare ogni parte della storia
- Gli studenti possono registrare la loro storia invece di scriverla

5. Condivisione e riflessione sulle emoji (10 minuti)

- Gruppi presenti:
 - La loro sequenza di emoji
 - La loro storia potenziata dall'intelligenza artificiale (letta ad alta voce o riprodotta)
 - Una cosa che hanno cambiato o apprezzato nella versione AI
- T facilita un feedback breve o una votazione (ad esempio, il più fantasioso, il più divertente, il più sorprendente).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T o peer assistono nella presentazione
- [Supporto visivo tramite carte emoji stampate o modello di storyboard](#)

Materiali didattici:

- Dispositivi con accesso a Internet.
- Strumenti di intelligenza artificiale:
 - [ChatGPT](#)
 - [Vocaroo](#)
 - [Craiyon / Creatore di immagini Bing](#)
 - [Canva / Pixton](#)
- [Carte emoji stampabili](#)
- [Lettori naturali](#) (testo-voce)

Durata:

55 minuti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti creano brevi storie a fumetti in cui immagini, personaggi e dialoghi sono sviluppati congiuntamente con l'aiuto di strumenti di intelligenza artificiale. Partendo da una trama o un tema di base, gli studenti generano illustrazioni e testi utilizzando [ChatGPT](#), [Craiyon](#), e piattaforme di progettazione come [Canva](#). Questa attività pone l'accento sulla narrazione multimodale, sul processo decisionale creativo e sulla collaborazione attraverso narrazioni visive.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: brainstorming sugli elementi del fumetto (5 minuti)

- T mostra [1-2 fumetti](#) esempi (stampati o digitali) e chiede: **Cosa rende questa storia**
 - **interessante o divertente?**
 - **Cosa vediamo in ogni fotogramma (personaggio, azione, discorso)?**
- T elenca gli elementi chiave sulla lavagna: personaggi, ambientazione, problema, soluzione, dialogo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T usa [poster o simboli illustrati](#) per spiegare gli elementi.
- Gli studenti possono indicare invece di parlare.

2. Pianificazione dello storyboard (10 minuti)

- In piccoli gruppi (2-3 Ss), Ss:
 - Scegli uno dei temi dei fumetti (ad esempio, **Perso in un sogno, Robot a scuola, Oggetto magico andato storto**)
 - Compila [un semplice modello di storyboard a 4 frame](#):
 - Introduzione
 - Conflitto
 - Climax / Colpo di scena
- Finale T potrebbe offrire [modelli stampati](#) o Google Slides digitale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce [prompt di fumetti precompilati o modelli visivi con spazi vuoti](#) per idee chiave.

3. Creare elementi visivi con l'intelligenza artificiale (15 minuti)

- Gli studenti generano illustrazioni per ogni fotogramma utilizzando:
 - [Craiyon](#) o [Bing Image Creator](#) (ad esempio, **un robot che insegue una scatola per il pranzo volante**)
 - Facoltativamente, puoi [usare i modelli di Canva](#) o disegnare a mano.
- Ogni gruppo salva o stampa le proprie immagini.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce scelte di immagini già pronte o supporta la scrittura rapida.
- Gli studenti possono disegnare con un supporto o usare adesivi/carte con simboli per costruire le scene.

4. Scrivere dialoghi e narrazione (15 minuti)

- Gli SS usano ChatGPT per aiutare a scrivere brevi didascalie o fumetti:
 - **"Scrivi una conversazione divertente tra un viaggiatore del tempo e un gatto."**
 - **"Suggerisci una narrazione di una frase per un fumetto su un drago a scuola."**
- Aggiungono il testo al loro fumetto usando Canva, Storyboard che o fumetti stampabili .

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T offre inizi di frase come: **"Ho bisogno**
 - **del tuo aiuto!"**
 - **"Che cos'è?"**
 - **"Corriamo!"**
- Gli studenti possono dettare delle battute da far scrivere all'insegnante oppure registrarle oralmente.

5. Presentare e riflettere (15 minuti)

- I gruppi presentano i loro fumetti:
 - Spiega brevemente la storia (o leggila ad alta voce)
 - Di' quale svolta o idea creativa gli è piaciuta di più

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Durante la presentazione, un collega o un collega assiste; i fumetti possono essere condivisi silenziosamente o registrati.
È possibile utilizzare icone/emoji per mostrare le parti preferite.

Materiali didattici:

- Dispositivi con Internet.
- Strumenti di intelligenza artificiale:
 - ChatGPT
 - Craiyon / Bing Image Creator Canva /
 - Storyboard That Padlet
 - (opzionale)
- Stampabili: modelli di storyboard, fumetti, esempi comici.
- Strumenti di sintesi vocale (lettori naturali, Vocaroo).

Durata:

60 minuti

Attività 5: Ricerca di viaggio virtuale: esplora e immagina con l'intelligenza artificiale

Descrizione:

In questa attività, gli studenti intraprendono un'avventura virtuale verso una destinazione reale o immaginaria. Utilizzando strumenti come [Google Earth](#), [Video di YouTube a 360°](#), e la narrazione basata sull'intelligenza artificiale, esplorano ambienti, inventano narrazioni e co-creano diari di viaggio o missioni. L'obiettivo è collegare osservazione, immaginazione e narrazione, con il supporto di elementi visivi e suggerimenti forniti dall'intelligenza artificiale.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: Dove nel mondo? (5 minuti)

- T mostra un'immagine sfocata o ingrandita di una posizione reale utilizzando [Google Earth](#) o una [foto](#). Gli studenti devono indovinare:
 - **dove potrebbe essere?**
 - **Cosa noti?**
 - **Che tipo di storia potrebbe svolgersi qui?**
- T introduce il tema: **"Siete esploratori guidati dall'intelligenza artificiale. Oggi viaggerete e creerete una storia ispirata a ciò che scoprirete".**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce [risposte a scelta multipla](#) o [utilizza supporto visivo](#) (ad esempio, mappe, icone).
- Indica o seleziona una risposta.

2. Esplorazione virtuale (15 minuti)

- In piccoli gruppi, gli
 - studenti: esplorano una destinazione virtuale [utilizzando Google Earth](#), [Video di viaggio a 360° su YouTube](#), o un [Padlet](#) curato con le posizioni
 - Osserva e annota 3-4 cose che vedono (ad esempio, montagne, templi, fiumi, animali)
- L'insegnante chiede agli studenti di
 - rispondere: **Chi potrebbe vivere qui?**
 - **Quale mistero o avventura potrebbe iniziare qui?**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti lavorano con i coetanei o [usano indizi di immagini stampate](#) per descrivere le caratteristiche.
- Posso mettere in pausa e spiegare i video passo dopo passo.

3. Racconto tramite intelligenza artificiale (15 minuti)

- Gli SS usano [ChatGPT](#) per trasformare la loro destinazione in un racconto
 - breve: **"Scrivi una storia su una ragazza che trova una pietra luminosa nella foresta pluviale amazzonica".**
 - **"Datemi una storia d'avventura ambientata in un deserto con grotte nascoste."**
- Possono generare un inizio o chiedere un problema da risolvere durante il loro viaggio.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce [prompt pre-scritti o utilizza la conversione da voce a testo.](#)
- Gli studenti possono scegliere [tra 2-3 aperture generate dall'IA](#) e continuare da lì.

4. Aggiungi elementi visivi o audio (15 minuti)

- Gli studenti arricchiscono le loro storie utilizzando:
 - [Vocaroo](#) per registrare un diario di viaggio narrato
 - [Craiyon](#), [Creatore di immagini Bing](#), o [Canva](#) per illustrare il paesaggio o l'evento principale
 - Facoltativo: crea una diapositiva con testo + immagine + registrazione

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti possono descrivere la scena oralmente, disegnarla o usare adesivi/immagini invece di scrivere.
- Posso aiutare a registrare la voce fuori campo.

5. Condividere il viaggio (15 minuti)

- Gruppi presenti: Dove
 - hanno "viaggiato".
 - Di cosa parlava la loro avventura Un dettaglio
 - generato dall'intelligenza artificiale che gli è
- piaciuto Le storie possono
 - essere condivise: su un muro di [viaggio virtuale](#) ([Padlet](#))
 - Come brevi presentazioni
 - tramite diapositive stampate in una "mostra" in classe.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti presentano utilizzando registrazioni vocali, immagini semplificate o il supporto dei pari.
- T aiuta nella narrazione o nella sintesi.

Materiali didattici:

- Dispositivi con Internet.
- Strumenti
 - di intelligenza _____
 - artificiale: [Google Earth](#), _____
 - [YouTube](#), _____
 - [video a 360°](#), [ChatGPT](#), [Craiyon / Creatore](#)
 - [di immagini Bing Canva](#)
 - [Vocaroo](#) _____
 - [Pagaiato](#) (opzionale)
- [Mappe stampabili, inizi di frasi e icone visive](#), _____

Durata:

65 minuti

Attività 6: Dadi narrativi AI – Generatore di avventure casuali

Descrizione:

In questa attività, gli studenti lanciano dadi narrativi gestiti dall'intelligenza artificiale per ricevere suggerimenti casuali: personaggi, luoghi e oggetti. Collaborano per costruire storie imprevedibili e divertenti basate sulle combinazioni casuali. Con l'aiuto di [ChatGPT](#), Grazie ai generatori [di immagini](#) basati sull'intelligenza artificiale e agli strumenti creativi, gli studenti sviluppano narrazioni ramificate e colpi di scena sorprendenti. Il processo rafforza la logica di costruzione della storia, il processo decisionale e la creatività di squadra.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: rotola e indovina (5 minuti)

- T lancia (o mostra) una combinazione di esempio:
 - Supereroe | ÿ Deserto | Zaino. Gli studenti
- devono indovinare quale storia potrebbe essere costruita da queste. T spiega che le storie di oggi saranno completamente casuali, e questo è il divertimento.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T utilizza [carte dadi stampate o set di immagini semplificate](#). Gli studenti pescano le carte invece di lanciarle.

2. Generatore di dadi narrativi (10 minuti)

- Gli studenti lavorano in team e lanciano dadi digitali (ad esempio, da [RandomWordGenerator.com](#), Google Slides personalizzate o [schede stampabili di T](#)) per ottenere: 1
 - personaggio (ad esempio, detective, volpe, alieno)
 - 1 ambientazione (ad esempio, casa infestata, città sottomarina)
 - 1 oggetto (ad esempio, chiave antica, biscotto esplosivo)
- Gli studenti registrano la combo e danno alla loro storia un titolo provvisorio.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T offre 2-3 [opzioni preselezionate per ogni categoria con icone visive](#).
- Gli studenti possono scegliere tra simboli, immagini o disegni.

3. Sviluppo della storia con l'intelligenza artificiale (15 minuti)

- Gli SS usano [ChatGPT](#) per iniziare a dare forma alla loro storia in base ai risultati dei dadi:
 - Esempio di suggerimento: **"Scrivi un breve racconto su un cane che viaggia nel tempo e trova un cristallo nella giungla".**
 - I gruppi possono chiedere [a ChatGPT](#) per generare il primo paragrafo o suggerire un colpo di scena.
- I team leggono il suggerimento dell'IA e lo sviluppano o lo rielaborano.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce [modelli di prompt](#) e aiuta a [inserire](#) idee nell'intelligenza artificiale.
- Gli studenti possono disegnare invece di scrivere o dettare oralmente.

4. Crea un finale a sorpresa o elementi visivi (15 minuti)

- I team
 - utilizzano: [ChatGPT](#) per inventare un colpo
 - di scena finale [Craiyon](#) o [Bing Image Creator](#) per illustrare la loro scena più importante Facoltativo:
 - registra l'audio con [Vocaroo](#) Esempi: **"Alla fine, la**
- **volpe non**
 - **era affatto una volpe: era un robot agente segreto!"**
 - **"Il castello infestato era in realtà un parco a tema per draghi."**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce assistenza nella creazione visiva o fornisce [immagini generate dall'intelligenza artificiale tra cui scegliere.](#)
- Gli studenti possono spiegare il colpo di scena verbalmente o tramite icone.

5. Presenta la tua storia casuale (10 minuti)

- Ogni squadra presenta: I
 - suoi 3 elementi rotolati La sua
 - storia migliorata dall'intelligenza
 - artificiale Qual è stata la parte più strana o più divertente?
- Le storie possono essere pubblicate su un [Padlet di classe](#) o visualizzati in una "griglia narrativa" visiva.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Le presentazioni possono essere eseguite solo con elementi visivi oppure riprodotte come audio.
- Se necessario, un collega o un collega riassume la storia ad alta voce.

Materiali didattici:

- Dispositivi con Internet.
- Strumenti
 - di intelligenza
 - artificiale: [ChatGPT](#) [Craiyon](#) / [Bing Image](#)
 - Creator
 - [Vocaroo](#) [Padlet](#) (opzionale)
- [Dadi della storia stampabili](#) (personaggio, ambientazione, oggetto).

Durata:

55 minuti

Attività 7: Lettere dal futuro – Capsula del tempo AI

Descrizione:

In questa attività, gli studenti immaginano di essere nell'anno 2125 e creano lettere, pagine di diario o resoconti giornalistici dal futuro. Utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per la generazione di idee, la costruzione di mondi e l'illustrazione visiva, esplorano come la tecnologia, l'ambiente o la società potrebbero cambiare. L'attività supporta la scrittura narrativa, la riflessione sul futuro e la speculazione creativa, potenziata dall'espressione multimodale.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: Brainstorming sul futuro (5 minuti)

- T chiede:
 - **Come pensi che sarà la vita tra 100 anni?**
 - **Come potrebbero vivere, imparare, viaggiare o comunicare le persone?**
- Gli studenti danno delle idee. L'insegnante le scrive sulla lavagna e mostra [1-2 immagini generate dall'intelligenza artificiale di città](#) futuristiche (da [Bing](#) o [Craiyon](#)).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T mostra le immagini e fornisce delle opzioni: **"Pensi che le persone vivranno... in città galleggianti / sottoterra / su Marte?"**

2. Costruire un mondo futuro (15 minuti)

- Gli studenti lavorano in coppia o in gruppo per descrivere il luogo futuro che immaginano utilizzando:
 - [ChatGPT](#):
 - **"Descrivi una città nell'anno 2125."**
 - **"Come saranno le scuole del futuro?"**
 - [Creatore di immagini Bing / Craiyon](#) per generare immagini del loro mondo (ad esempio, **una città sopraelevata con ologrammi**)
- Ogni gruppo salva 1-2 immagini e scrive i fatti chiave (ad esempio, clima, edifici, invenzioni).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T supporta la scrittura di prompt o [fornisce prompt stampati sul mondo futuro tra cui scegliere](#).
- Gli studenti possono [selezionare immagini](#) e abbinarle a descrizioni semplici.

3. Scrivi o detta una lettera futura (15 minuti)

- Gli studenti immaginano di vivere nel 2125 e scrivono: Una
 - lettera al loro sé passato Un diario
 - su un giorno nel futuro Una notizia dell'ultima ora (ad esempio, **"Il presidente robot vieta i compiti!"**)
- Usano [ChatGPT](#) per aiutarli a scrivere, modificare o ampliare il loro testo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti utilizzano modelli con spazi vuoti da riempire: *"Caro me del 2025, oggi ____ nel mio volo ____ e mangiato ____ sono a pranzo"*.
- Gli studenti possono registrare il messaggio utilizzando [Vocaroo](#).

4. Assemblaggio della capsula del tempo (15 minuti)

- Gli studenti combinano la loro storia e le immagini in:
 - Una diapositiva ([Google Slides / Canva](#))
 - Un [Padlet](#) iscrizione
 - [Una pagina stampabile della Time Capsule con sezioni: Immagine / Lettera / Titolo](#)
- Facoltativo: crea una versione audio narrata utilizzando [Natural Readers](#) o [Vocaroo](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono lavorare su voci solo visive (immagine + una frase) o combinare adesivi/icone per completare la loro capsula.

5. Condividere la capsula del tempo (10 minuti)

- Gli studenti condividono la loro capsula in uno di questi modi:
 - Presentare ad alta voce o tramite registrazione
 - Aggiungi a una classe "Muro della capsula del tempo"
 - Rifletti: *"Quale parte del tuo mondo futuro vorresti realmente che accadesse?"*

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti sono presenti solo con materiale visivo o audio. L'insegnante o un compagno possono leggere ad alta voce le parti scritte.

Materiali didattici:

- Dispositivi con Internet.
- Strumenti di intelligenza artificiale:
 - [ChatGPT](#)
 - [Craiyon / Creatore di immagini Bing](#)
 - [Vocaroo / Lettori naturali](#)
 - [Pagaiato / Presentazioni Google / Canva](#)
- [Modelli di lettere stampabili / Fogli Time Capsule](#)

Durata:

60 minuti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti partecipano a uno scenario di fuga basato su una storia in cui devono risolvere enigmi, decifrare indizi e fare scelte per "sfuggire" a una situazione misteriosa. Ogni decisione influenza il percorso della storia, con l'aiuto di strumenti di intelligenza artificiale che guidano il pensiero, generano indizi e arricchiscono la narrazione. Questa attività unisce narrazione interattiva, pensiero critico e risoluzione collaborativa dei problemi.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: Intrappolati in una storia (5 minuti)

- T presenta uno scenario drammatico all'intera classe: *"Vi svegliate in una vecchia biblioteca chiusa a chiave. I libri sussurrano indizi, ma l'uscita è nascosta dietro un passaggio segreto."*
- T chiede:
 - *Qual è la prima cosa che faresti?*
 - *Quali indizi potrebbero essere nascosti nella stanza?*

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T utilizza [una mappa visiva della stanza](#). Gli studenti scelgono tra le carte con le immagini: "Controlla la libreria / Apri la finestra / Parla con il gufo".

2. Introduzione al puzzle di gruppo (10 minuti)

- Gli studenti lavorano in squadre di 3-4 persone. A ogni gruppo viene
 - assegnato: [un ambiente \(ad esempio, una base sottomarina, un tempio nella giungla, una stazione lunare\)](#)
 - [Un oggetto misterioso o un enigma da risolvere \(ad esempio, un messaggio in codice, una strana mappa\)](#)
- T fornisce il primo enigma o problema (può essere generato dall'intelligenza artificiale utilizzando [ChatGPT](#)):
 - "Ho mani ma non braccia, un volto ma non occhi. Cosa sono?" (Risposta: un orologio)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- L'insegnante fornisce [risposte a scelta multipla o schede con indizi fisici](#).
- Gli studenti possono indicare o spiegare oralmente con il supporto di qualcuno.

3. Esplora la storia potenziata dall'intelligenza artificiale (15 minuti)

- Una volta risolto l'enigma, l'insegnante rivela la parte successiva della storia (ad esempio, *"L'orologio si apre scorrendo e rivela una chiave luminosa"*).

- Ss quindi:
 - Chiedi [La ChatGPT](#) per una sfida o un evento di livello successivo
 - Genera un colpo di scena con suggerimenti
 - come: **"Quale ostacolo potrebbe apparire in un laboratorio nascosto?"**
 - **"Dammi un indovinello per aprire una porta magica."**
- I gruppi procedono attraverso 2-3 fasi, supportati da indizi generati dall'intelligenza artificiale e ramificazioni della trama.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T offre [delle scelte pre-scritte](#). Gli studenti possono mettere in atto azioni o prendere decisioni.
- È previsto il supporto tra pari o l'uso guidato dell'intelligenza artificiale.

4. Creare un "registro di fuga" di gruppo (15 minuti)

- Gli studenti creano un breve registro del loro percorso
 - narrativo: qual era il loro scenario?
 - Quali indizi o enigmi hanno risolto?
 - Come sono riusciti a fuggire?
- Possono presentarlo come:
 - Una mappa visiva
 - Un fumetto
 - Un registro audio (utilizzando [Vocaroo](#)).
 - Una sequenza di schede di storie (con immagini + didascalie)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti usano icone o frasi iniziali: **"Prima abbiamo trovato... Poi abbiamo usato... Alla fine..."**
- L'insegnante può scrivere il registro basandosi sulla spiegazione orale degli studenti.

5. Condividi e rifletti (15 minuti)

- I gruppi raccontano come sono riusciti a fuggire:
 - quali indizi erano difficili da trovare?
 - Quale ruolo ha svolto l'intelligenza artificiale?
 - Cambierebbero una parte del loro percorso?
- T mette in risalto le decisioni creative e la collaborazione.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti sono presenti con l'aiuto dei compagni, con una registrazione audio o con una lavagna visiva semplificata.

Materiali didattici:

- Dispositivi con Internet.
- Strumenti di
 - intelligenza artificiale: ChatGPT (per generare enigmi/indizi)
 - Vocaroo
 - Canva (per registri visivi)
 - Presentazioni Google / Padlet (opzionale)
- Mappe, indovinelli e schede indizi stampabili.
- Contapassi basati su immagini.

Durata:

60 minuti

Attività 9: AI Story Remix – Riscrivere i classici

Descrizione:

In questa attività, gli studenti prendono una storia familiare (una fiaba, un mito o una favola) e la reinterpretano in modo creativo utilizzando strumenti di intelligenza artificiale. Cambiando l'ambientazione, il genere, i tratti dei personaggi o il finale, gli studenti esplorano come le narrazioni possano evolversi. Questa attività sviluppa flessibilità narrativa, capacità di riscrittura creativa e introduce la trasformazione di genere, supportata da testo e immagini generati dall'intelligenza artificiale.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: cosa succederebbe se...? (5 minuti)

- T presenta una storia classica (ad esempio, **Cappuccetto Rosso**) e chiede:
 - E se questo accadesse nello spazio?
 - E se il lupo fosse un robot incompreso?
- Gli studenti elaborano versioni alternative di racconti noti.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T mostra immagini che rappresentano ambientazioni alternative (castello / astronave / giungla).
- Gli studenti scelgono di utilizzare elementi visivi.

2. Scegli una storia e un focus sul remix (10 minuti)

- Gli studenti lavorano in coppia/gruppo. Loro:
 - scelgono una storia conosciuta.
 - Selezionano cosa cambiare:
 - l'ambientazione (ad esempio, il deserto invece della foresta).
 - Genere (ad esempio, trasformare una favola in fantascienza)
 - Colpo di scena (l'eroe diventa cattivo)
 - Fine

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce riassunti semplificati della storia (usa Diffit) e icone.
- Gli studenti possono scegliere le opzioni di modifica tramite carte o interfaccia tablet.

3. Riscrivi la storia con l'intelligenza artificiale (15 minuti)

- Gli SS usano ChatGPT
 - per: Riraccontare la storia con le modifiche scelte
 - Generare una nuova scena o un nuovo
 - finale Aggiungere elementi inaspettati (ad esempio, **"Riscrivere I tre porcellini come un romanzo poliziesco"**).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce [inizi di frase o output AI parziali](#).
- Gli studenti possono dettare la storia o selezionarne una tra più varianti generate dall'intelligenza artificiale.

4. Creare una versione visiva o audio (15 minuti)

- Gli SS usano:
 - [Craiyon / Creatore di immagini Bing](#) per visualizzare il loro mondo remixato
 - [Canva](#) o Google Slides per progettare la copertina o la scena di un articolo
 - [Vocaroo](#) per registrare la loro nuova versione come breve radiodramma

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T offre supporto audio e visivo generato dall'intelligenza artificiale.
- Gli studenti possono combinare le immagini con simboli o adesivi.

5. Condividi il Remix (15 minuti)

- Gli studenti
 - presentano: Quale storia originale hanno
 - remixato Cosa hanno cambiato e
 - perché Un'immagine o una riga della loro nuova
- storia Le storie possono essere condivise in una "Galleria Remix" (virtuale o stampata).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Se necessario, l'insegnante o un collega interviene per conto degli studenti.
- Gli studenti indicano le immagini della storia o riproducono le registrazioni.

Materiali didattici:

- Dispositivi con Internet.
- Strumenti di intelligenza artificiale:
 - [ChatGPT](#)
 - [Craiyon / Creatore di immagini Bing](#)
 - [Canva / Google Slides](#)
 - [Vocaroo](#)
 - [Diffit](#)
- [Schede stampabili con storie classiche.](#)
- [Remixa le carte opzionali.](#)
- Sintesi vocale ([lettori naturali](#)).

Durata:

60 minuti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti si calano nei panni di un personaggio immaginario e ne sviluppano l'identità, la voce e le scelte utilizzando strumenti di intelligenza artificiale. L'intelligenza artificiale li aiuta a dare forma alle storie dei personaggi, agli esempi di dialogo e alle decisioni. Questo rafforza l'empatia, il pensiero narrativo e la narrazione interattiva.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: chi vorresti essere? (5 minuti)

- T chiede:
 - **Se potessi essere un personaggio di una storia o di un film, chi saresti?**
 - **Cosa diresti o faresti diversamente?**
- T introduce l'idea: **oggi diventerai un personaggio della storia e reciterai in una scena da te creata!**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante usa le carte dei personaggi illustrate. Gli studenti scelgono indicando.

2. Genera un personaggio con IA (10 minuti)

- Gli SS usano [ChatGPT](#) per creare un personaggio
 - immaginario: Suggerimento: **"Crea un drago timido che vuole diventare un cantante"**.
 - L'intelligenza artificiale fornisce: nome, personalità, obiettivo, ostacolo
- Gli studenti possono anche usare [Character.ai](#) o carte personaggio per trovare ispirazione.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce [ai personaggi stampati brevi biografie generate dall'intelligenza artificiale.](#)
- Gli studenti abbinano i tratti alle immagini.

3. Creare uno scenario di gioco di ruolo (15 minuti)

- I gruppi scelgono o creano uno scenario narrativo:
 - Una missione (ad esempio, **salvare la mappa, vincere la gara, spezzare la maledizione**)
 - Gli studenti scrivono 3-5 righe di dialogo per personaggio utilizzando l'intelligenza artificiale
 - come supporto. Esercitati a recitare la scena.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T offre [scelte di dialogo o strutture di frasi pre-scritte.](#)
- Gli studenti possono agire utilizzando carte delle emozioni o registrazioni sonore.

4. Eseguire o registrare la scena (20 minuti)

- Gli studenti si esibiscono dal vivo o registrano la loro scena utilizzando:
 - [Vocaroo](#) (audiodramma)
 - [Canva](#) (formato fumetto)
 - [Presentazioni Google](#) (diapositive della storia con dialoghi)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Ogni studente può registrare una riga.
- Se necessario, un collega o un collega possono dare voce ai personaggi.

5. Riflessione sul personaggio (10 minuti)

- T chiede:
 - ***Cosa ha imparato o cambiato il tuo personaggio?***
 - ***Cosa farebbero ora?***
- Gli studenti scrivono riflessioni di 2-3 frasi o usano emoji per esprimere i propri sentimenti.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce [suggerimenti visivi](#) (felice / triste / coraggioso / spaventato) e [frasi brevi per iniziare](#).

Materiali didattici:

- Dispositivi con internet
- Strumenti di intelligenza artificiale:
 - [ChatGPT / Carattere.ai Canva /](#)
 - [Google Slides Vocaroo](#)
 - [Schede](#)
- [caratteristiche del personaggio](#)
- [Riquadri di dialogo](#)
- [Icone audio o emozione](#)

Durata:

60 minuti

Chiusura: Il gran finale: mostra, rifletti e festeggia

Descrizione:

In questa fase finale del modulo, gli studenti riflettono sulla loro esperienza di apprendimento attraverso le 10 attività di narrazione basate sull'intelligenza artificiale. Rivisitano le loro creazioni preferite, discutono delle competenze che hanno sviluppato e spiegano come l'intelligenza artificiale abbia supportato la loro creatività e il loro pensiero. La conclusione promuove la metacognizione, l'autovalutazione e il rafforzamento positivo della narrazione digitale come strumento significativo.

Istruzioni:

1. Galleria di storie AI e condivisione (20 minuti)

- T crea una galleria virtuale o fisica ([Padlet](#) muro, [fumetti stampati](#), diapositive condivise).
- Gli studenti camminano tra le creazioni dei loro compagni o le osservano attentamente e ne scelgono una che ammirano.
- T chiede:
 - ***Cosa ti ha colpito di più nella storia di qualcun altro?***
 - ***Che tipo di storia ti è piaciuto di più realizzare?***

2. Riflessione – Io come narratore (20 minuti)

- Gli studenti compilano un breve modulo di autoriflessione (su [carta](#)) o [digitalmente](#), rispondendo: ***Una cosa***
 - ***che ho imparato*** ***Uno***
 - ***strumento che mi è***
 - ***piaciuto*** ***Una storia di cui sono***
- ***orgoglioso*** Facoltativo: gli studenti registrano un messaggio [vocale](#) usando [Vocaroo](#) oppure aggiungi un adesivo a un muro di feedback.

3. Riconoscimento e saluto (10 minuti)

- [Certificati](#) di premi T o [badge digitali](#) (ad esempio, "Pensatore creativo", "Esploratore di intelligenza artificiale", "Mago delle storie").
- Breve feedback di gruppo o celebrazione del "cinque alto".
- Foto di classe facoltativa o creazione di un "muro del narratore" di classe per commemorare il loro viaggio nell'intelligenza artificiale

Materiali didattici:

- Dispositivi con Internet.
- [Padlet](#) / Diapositive / Immagini stampate.
- [Forme](#) di autoriflessione o [liste di controllo](#).
- [Vocaroo](#) / [Lettori naturali](#).
- [Certificati](#) o [distintivi](#).
- [Facoltativo: adesivi, grafici emoji](#).

Durata:

50 minuti

Padronanza adattiva della matematica Per supportare gli studenti nella padronanza dei concetti matematici attraverso tecniche di apprendimento adattivo



Authors: Angela Franchino

Institution: Università Popolare delle Gravine Ioniche, Italy

1. Descrizione del modulo

In questo modulo innovativo, gli studenti si confronteranno con la matematica in un contesto dinamico e reale. Dall'esplorazione delle proporzioni in cucina e della conversione valutaria nei viaggi all'applicazione della geometria in architettura e finanza nella sicurezza digitale, gli studenti scopriranno come la matematica plasma il mondo che li circonda. Combinando tecnologie di apprendimento adattivo, attività di problem-solving personalizzate e pensiero creativo, gli studenti rafforzeranno la loro identità matematica, sviluppando al contempo competenze pratiche di calcolo. Attraverso giochi di ruolo, simulazioni e progettazione collaborativa, gli studenti collegheranno i concetti matematici fondamentali a campi come medicina, tecnologia, architettura, meteorologia e web design. Tutte le attività supportano pratiche inclusive, garantendo che ogni studente possa accedere, esplorare e prosperare nel proprio percorso matematico.

Contenuto

- Strumenti matematici adattivi e piattaforme di apprendimento basate sull'intelligenza artificiale
 - Gli studenti (S) utilizzano piattaforme di apprendimento guidate dall'intelligenza artificiale per ricevere supporto matematico personalizzato e percorsi interattivi di risoluzione dei problemi adattati al loro livello e ritmo.
- Simulazioni matematiche del mondo reale
 - Gli studenti assumono ruoli quali web designer, meteorologi, ingegneri medtech o programmatori di auto a guida autonoma per esplorare applicazioni matematiche pratiche.
- Rappresentazioni matematiche multimodali
 - Gli studenti utilizzano formati visivi, testuali e interattivi (grafici, progetti, dashboard finanziarie e strumenti di progettazione digitale) per comprendere concretamente concetti astratti.
- Matematica e costruzione dell'identità
 - Attività come "Se fossi un concetto matematico..." incoraggiano gli studenti a collegare i punti di forza personali al pensiero matematico, rafforzando la fiducia in se stessi e l'autostima in ambito matematico.
- Applicazioni matematiche interdisciplinari
 - Dalla pianificazione dei viaggi alla diagnosi medica, gli studenti applicano la matematica all'interdisciplinarietà domini, comprendendone il valore universale.

Attività

- Riscaldamento: "Se fossi un concetto matematico..."
 - Gli studenti creano poster di identità che collegano i tratti personali a un concetto matematico (ad esempio, "Sono un cerchio perché sono costante ed equilibrato"), utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per visualizzare il loro poster.
- I Ratio Rangers Ss
 - risolvono missioni basate su rapporti reali che riguardano cucina, fashion design, budgeting o ridimensionamento di mappe, con strumenti di intelligenza artificiale che supportano livelli di sfida adattivi.
- Spedizione di equazioni
 - Gli studenti si mettono nei panni dei matematici storici per risolvere problemi algebrici in sport, robotica o sviluppo di app attraverso avventure di problem-solving.
- Piloti automatici AI
 - Utilizzando geometria e algebra, gli studenti simulano la navigazione e gli ostacoli di un'auto a guida autonoma compiti di evitamento tramite sfide interattive sul piano delle coordinate.

- Costruttori di progetti
 - Gli studenti esplorano le sfide dell'architettura e dell'ingegneria creando progetti in scala di stanze da sogno, utilizzando strumenti digitali per esplorare area, perimetro e proporzione.
- MedTech Mavericks
 - Gli studenti esplorano la matematica in contesti medici, calcolando le dosi dei farmaci, interpretazione delle percentuali diagnostiche ed esplorazione della tecnologia sanitaria indossabile attraverso i dati analisi.
- Forza di previsione
 - Gli studenti svolgono il ruolo di meteorologi junior, utilizzando set di dati e grafici radar per analizzare le tendenze della temperatura, le probabilità di eventi meteorologici e fare previsioni.
- Cyber Savers
 - Gli studenti affrontano scenari di finanza digitale utilizzando percentuali, frazioni e crittografia logica per proteggere i conti digitali e sviluppare l'alfabetizzazione finanziaria.
- Costruttori di siti web
 - Gli studenti applicano proporzioni, geometria e percentuali per pianificare il layout di un sito web, organizzando dati e ottimizzazione della progettazione con vincoli del mondo reale.
- Intelligenza artificiale oltre i confini
 - Gli studenti pianificano viaggi di istruzione in tutta Europa, convertendo valute, calcolando distanze e creando budget di viaggio dettagliati, simulando la logistica internazionale del mondo reale.

3. Obiettivi del modulo

- a. Coinvolgere gli studenti in esperienze di apprendimento della matematica adattive e concrete attraverso l'integrazione di intelligenza artificiale, approcci personalizzati e applicazioni interdisciplinari.
- b. Supportare studenti eterogenei offrendo un insegnamento della matematica inclusivo e differenziato, adattato ai punti di forza e agli stili di apprendimento individuali.
- c. Promuovere capacità critiche di problem-solving simulando ruoli reali in settori quali medicina, design, finanza e tecnologia, utilizzando il ragionamento matematico.
- d. Coltivare una forte identità matematica e apprezzare la matematica come strumento creativo, pratico e globale per la risoluzione dei problemi.
- e. Incoraggiare la collaborazione, la riflessione e la comunicazione attraverso progetti digitali, discussioni e opportunità di feedback tra pari.

4. Risultati di apprendimento del modulo

- a. Dimostrare la comprensione della matematica applicando rapporti, algebra, geometria e percentuali a problemi autentici e reali.
- b. Creare rappresentazioni digitali di concetti matematici, come progetti architettonici, budget di viaggio o poster di identità, utilizzando strumenti tecnologici adattivi.
- c. Analizzare i dati, valutare i risultati e prendere decisioni informate utilizzando il ragionamento matematico in diversi ambiti, come la medicina, la meteorologia e la finanza.
- d. Riflettere e articolare il proprio rapporto personale con la matematica, rafforzando la propria fiducia e il proprio impegno in essa.
- e. Collaborare con i colleghi per costruire, criticare e migliorare soluzioni matematiche in attività basate su progetti e indagini.

5. Parole chiave

matematica, apprendimento adattivo, algebra, geometria, finanza, rapporti, percentuali, web design, analisi dei dati, inclusione, strumenti di intelligenza artificiale, matematica creativa, apprendimento interdisciplinare, alfabetizzazione digitale, personalizzazione, collaborazione, matematica del mondo reale

6. Metodologia

Apprendimento basato sull'indagine, istruzione adattiva e differenziata, basata su progetti
Apprendimento (PBL), Simulazione basata sui ruoli, Apprendimento potenziato dalla tecnologia, Visuale e
Apprendimento cinestetico, percorsi di apprendimento gamificati, voce e scelta degli studenti

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed energizzanti:

Descrizione

Questa è un'introduzione al modulo. È un'attività stimolante e interattiva per la classe, volta ad aiutare gli studenti (S) a scoprire come la matematica sia ovunque e a esplorare le vite e i contributi di famosi matematici, sia storici che moderni, con particolare attenzione alla rilevanza nel mondo reale.

Gli studenti lavoreranno in coppia o in piccoli gruppi per porre e rispondere a domande su personaggi famosi matematici e le loro idee matematiche, in particolare quelle che sono ancora utilizzate in vita quotidiana oggi. Gli studenti esploreranno come i matematici storici e moderni hanno plasmato il mondo in cui viviamo, collegando concetti matematici agli usi del mondo reale e tecnologia moderna, compresa l'intelligenza artificiale.

Istruzioni:

1. Matematici famosi (60 minuti)

- L'insegnante introduce l'attività "Matematici famosi" e prepara le carte o i foglietti con i nomi di famosi matematici.
 - Sul retro di ogni carta, T scrive un riassunto della loro idea principale o contributo e un esempio di come viene ancora utilizzato oggi.

1. Pitagora	È noto per il teorema di Pitagora ($a^2 + b^2 = c^2$), che viene utilizzato nell'edilizia, nell'architettura e nella navigazione. Ad esempio, quando si costruisce una rampa, questo teorema aiuta calcola l'angolo e la lunghezza corretti.
2. Ada Lovelace	È considerata la prima programmatrice di computer. scrisse il primo algoritmo pensato per una macchina. Le sue idee sono la base della moderna programmazione informatica, che utilizziamo nelle app, nei telefoni e nei sistemi digitali.
3. Euclide	È conosciuto come il padre della geometria. Il suo libro Elementi organizzò la geometria in un sistema insegnato ancora oggi. La geometria è fondamentale nell'ingegneria, nell'architettura, nel design, e persino la grafica dei videogiochi.
4. Leonardo Eulero	Eulero contribuì alla teoria dei grafi e introdusse l'Eulero circuito, che aiuta a risolvere problemi come la consegna efficiente percorsi o collegamenti di pubblica utilità.
5. Ipazia di Alessandria	Fu una delle prime matematiche donne conosciute e ha insegnato algebra e geometria. Ha ispirato generazioni di donne nella scienza e il suo lavoro hanno influenzato educazione filosofica e matematica.
6. Srinivasa Ramanujan	Ha scoperto modelli complessi nei numeri e ha contribuito alla teoria dei numeri, che è importante in crittografia e sicurezza di Internet.
7. Katherine Johnson	Ha calcolato i percorsi di volo per le missioni della NASA, tra cui Apollo 11, utilizzando la matematica avanzata. I suoi calcoli aiutarono far atterrare un uomo sulla Luna!
8. Alan Turing	Ha contribuito a decifrare il codice Enigma durante la seconda guerra mondiale ed è un pioniere dell'informatica moderna. Il suo lavoro ha salvato milioni di vite e gettato le basi per l'intelligenza artificiale e la sicurezza informatica.

- *Gli studenti lavorano in coppia.*
- *Uno studente prende una carta e la tiene in modo che solo il compagno possa vederla nome del matematico.*
- *Lo studente con la carta pone domande (ad esempio, "È famoso per geometria?" "È collegata ai numeri?").*
- *Il partner risponde e cerca di indovinare di cosa è famoso il matematico per.*
- *Quando l'ipotesi è corretta, leggi la breve descrizione e l'esempio sul retro della carta insieme.*
- Se necessario, l'insegnante può rivedere l'elenco delle possibili domande con gli studenti:
 - *Sai cosa ha scoperto o inventato [nome]?*
 - *Come pensi che [concetto] venga utilizzato nella vita reale?*
 - *Per cosa è famoso ... e come viene ancora oggi utilizzata la sua opera?*
 - *Cosa ha scoperto ... e perché è importante oggi?*
 - *Quale contributo ha dato ... alla matematica e alla tecnologia?*
 - *Qual è uno dei principali contributi di ...?*
 - *Perché ... è importante nella storia della matematica?*
 - *Per cosa era noto ...?*
 - *Quali problemi reali ha risolto ...?*
- **Condivisione in classe (20 minuti)**
 - I gruppi condividono la scoperta più sorprendente o interessante che hanno fatto Di.
 - Gli studenti riflettono su come queste idee siano ancora presenti nelle nostre vite.

Materiali didattici

- <https://youtu.be/5Q1kAR1EJ10>
- 🌐 Alan Turing: il padre dell'informatica moderna
- <https://youtu.be/zyLqrVrM5uA>
- 🌐 Incontra Ada Lovelace: l'ispirante viaggio della prima programmatrice di computer

Valutazione:

Valutazione formativa: gli studenti assegnano stelle e scrivono commenti

Durata:

80 minuti

La parte principale:

Attività 1: "Se fossi un concetto matematico..."

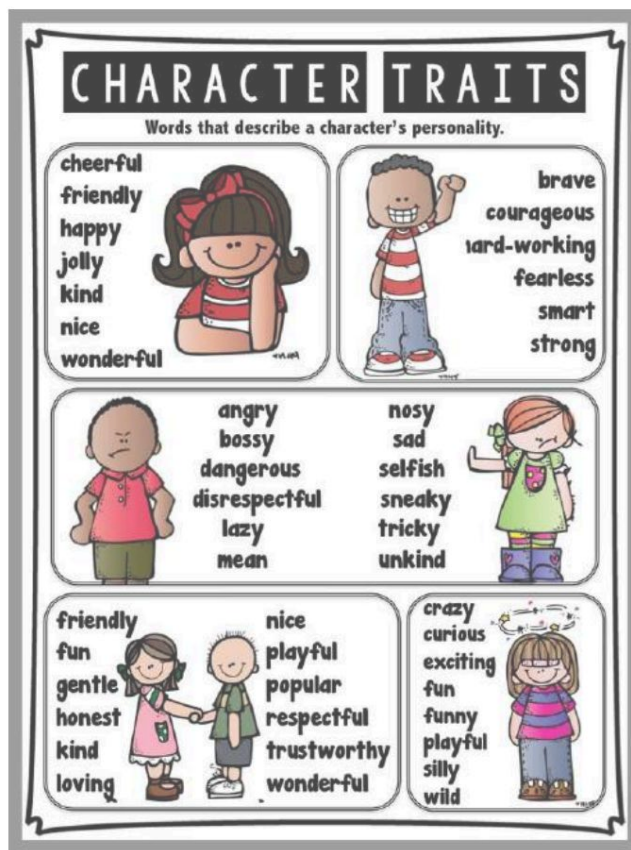
Descrizione:

Gli studenti si immagineranno come un concetto, una forma o un simbolo matematico che riflette la loro personalità, i loro punti di forza o il loro stile di problem-solving. Utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale e piattaforme adattive per creare un poster "Identità Matematica", collegando i tratti personali al pensiero matematico.

Istruzioni:

1. Più che numeri (20 minuti)

- T guida una discussione:
 - **La matematica è molto più che numeri: è un modo di pensare, creare, risolvere ed esplorare!**
- L'insegnante introduce diversi elementi matematici: forme (triangolo, frattale, spirale), simboli (π , infinito, $=$), concetti (modelli, simmetria, equilibrio, logica). Simboli in geometria. Mostra elementi visivi utilizzando una presentazione digitale.
- Brainstorming degli studenti:
 - Quali idee matematiche rappresentano la loro personalità o il loro stile di pensiero?
 - Esempi di tratti e corrispondenze:
 - Curiosi? Frattali o puzzle Logici?
 - Equazioni o equilibrio Creativi? Schemi
 - o spirali Resistenti? Infiniti o decimali
 - ricorrenti



$+$ plus	$-$ minus	$\times$ times	$\div$ division	$=$ equal to	$\neq$ not equal to	$\approx$ approximately equal	$\sim$ approximately equal
$\cong$ congruent to	$>$ greater than	$<$ less than	$\pm$ plus or minus	∞ infinity	$\geq$ greater than or equal to	$\leq$ less than or equal to	$\Leftrightarrow$ equivalent
$\Rightarrow$ implies	$\emptyset$ empty set	$\triangle$ triangle	$\forall$ for all	π pi	$\{ \}$ braces	$[]$ brackets	$()$ parentheses
Σ sum of	$\int$ integral	$\sqrt{\quad}$ square root	$\perp$ perpendicular	$\parallel$ parallel	Φ golden ratio	$\&$ ampersand	$\%$ percent

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T mostra immagini e simboli con caratteristiche:
 - ad esempio, "Infinito = Curiosità infinita"
 - "Triangolo = Forte ed equilibrato"
- Gli studenti scelgono le caratteristiche da un elenco:

"Mi sento: [Creativo] [Organizzato] [Preciso] [Curioso]"

2. Descrivere l'identità personale attraverso la matematica (30 minuti)

- Gli studenti collegano i tratti personali con simboli/concetti matematici [Khan Academy](#) _____.
- Ss riflette utilizzando [ChatGPT](#) o strumenti simili con suggerimenti: [Mathletics](#) _____.
 - "Se fossi un concetto matematico, cosa potrei essere? Sono molto [inserisci tratto distintivo]."
 - "Adoro il colore [blu] e sono molto [riflessivo]. Quale idea matematica fa al caso mio?"
 - "Puoi spiegare come [le spirali] corrispondono a qualcuno che è [curioso]?"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce gli inizi delle frasi:
 - **Sono come un _____ perché sono _____.**
 - **Il mio numero/ forma preferito è _____ perché mi sento come me.**
- Gli studenti possono parlare invece di scrivere, utilizzando la digitazione vocale o la sintesi vocale.

3. Progettare un poster di identità matematica (60 minuti)

- Gli studenti generano immagini AI dell'oggetto matematico scelto (ad esempio, una spirale dorata vorticoso, un pi greco in grassetto simbolo con uno sfondo di galassia).
- Gli studenti scrivono una breve poesia acrostica o una descrizione usando la loro parola concettuale (ad esempio, "PI", "LOGICA", "CERCHIO").
 - Usa [ChatGPT](#) per spunti poetici o supporto descrittivo.
 - Esempio di acrostico per "PI":
Perfettamente infinito, senza inizio né fine
In ogni cerchio, un amico costante
- Gli studenti registrano la loro poesia usando [Vocaroo](#) o [Luvvoice](#) e caricarlo o generare un codice QR.
- Gli studenti aggiungono i loro numeri, colori e caratteristiche preferiti in progetti creativi.
- I poster vengono caricati su [Padlet](#).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce suggerimenti visivi, strutture di frasi e feedback audio.
- Gli studenti usano forme, emoji o diagrammi per rappresentarsi.
- Gli strumenti TTS leggono le istruzioni ad alta voce.

4. Riflessione e feedback tra pari (10 minuti)

- Gli studenti lasciano un breve commento scritto/audio sul muro del Padlet:
 - ***Ho imparato che sono come un _____ in matematica perché io _____.***
- Gli studenti valutano i poster degli altri con una lista di controllo da 1 a 5 stelle basata sulla creatività e sulla matematica connessione e chiarezza.

Materiali didattici:

- Strumenti digitali:
 - [ChatGPT](#): brainstorming, aiuto per acrostici/poesie
 - [Canva AI / DALL-E](#): progettazione di poster e generazione di immagini
 - [Vocaroo / Voce d'amore](#): registrazioni audio / supporto TTS
 - [Padlet](#): visualizzazione e feedback
- Piattaforma matematica adattiva (ad esempio, [Khan Academy. Matematica](#)): preparazione/pratica facoltativa per tratti/concetti

Valutazione formativa

- Lista di controllo
 - Gli studenti (o i colleghi) possono semplicemente assegnare stelle (da 1 a 5) per ciascuno:

ÿ Creatività ÿ Connessione matematica ÿ Chiarezza di scrittura/espressione ÿ Sforzo

Durata:

120 minuti

Attività 2: Ratio Rangers: padroneggiare i rapporti nel mondo reale

Descrizione:

Gli studenti intraprendono una missione di risoluzione di problemi concreti come "Ratio Rangers", utilizzando rapporti e proporzioni per affrontare sfide adattive in ambiti come la cucina, il design, i viaggi e la gestione del budget.

La lezione comprende attività personalizzate, soluzioni per studenti diversi e strumenti di apprendimento basati sull'intelligenza artificiale per un supporto adattivo.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale dei Ratio Rangers! (30 minuti)

- L'insegnante introduce gli studenti al concetto di rapporti e proporzioni attraverso un video narrativo interattivo:
<https://youtu.be/3sVi2JhHyWM> Gli studenti formano delle "squadre di
- Ranger" in coppie o in piccoli gruppi.
- Integrazione matematica:
 - <https://youtu.be/SRE-Q8nhG3A> <https://>
 - create.kahoot.it/details/ratios-proportions-solving-proportions-math/67abf811-dfac-44f2-b6ca-9be06af78007 <https://youtu.be/bIKmw0aTmYc> <https://>
 - www.khanacademy.org/math/cc-seventh-
 - grade-math/cc-7th-ratio-proportion/cc-7th-write-and-solve-proportions/e/proportions_1

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti lavorano in team supportati dai pari.

2. Rapporti nel mondo reale: edizione alimentare (20 minuti)

- Scenario: "Stai gestendo uno stand di pizza pop-up a una fiera scolastica!"
 - Gli studenti ricevono una scheda con la ricetta della pizza (con le quantità per 2 persone). https://drive.google.com/file/d/1h_23ufOdt06iow1IfyiO82xP_CfwYKig/view?usp=drive_link
Compito: calcolare
 - le dosi degli ingredienti per 6, 10 o 25 porzioni utilizzando il ragionamento proporzionale.
 - Bonus: crea la tua dose di condimento per la pizza utilizzando le "Pizza Fraction Tiles".

Focus sulla matematica:

- Risolvi problemi di proporzioni adattive utilizzando la moltiplicazione o i prodotti vettoriali.
- Calcolare il costo per porzione utilizzando tariffe unitarie.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce tabelle di rapporti precompilate.

 <https://15worksheets.com/wp-content/uploads/2024/10/6-16.png>

3. Sfida di design: rapporto nella moda (30 minuti)

- Progetta una nuova uniforme scolastica utilizzando schemi di colori basati sulle proporzioni.
 - Esempio: rapporto 3:2:1 tra rosso, bianco e blu navy.
 - Usa [Canva](#) per abbozzare il progetto.
 - Carica su Padlet con una descrizione dei rapporti di colore utilizzati.
- **Integrazione matematica:**
 - converte i rapporti tra parti in percentuali.
 - Interpretare e creare grafici circolari per rappresentare la progettazione basata sui rapporti.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce modelli di colori e guide alle proporzioni.
- T utilizza MyMapAI, il modo più semplice per creare diagrammi | MyMap AI per raggruppare e visualizzare parti del progetto.
- T si esercita a creare proporzioni con strisce colorate o blocchi trascinabili.

4. Sfida del budget di viaggio: proporzioni reali (40 minuti)

- Scenario: ***stai pianificando una gita scolastica in un'altra città.***
 - Ogni gruppo riceve uno scenario di viaggio (destinazione, budget, dimensioni del gruppo).
- Compiti:
 - calcolare i costi di viaggio per studente utilizzando il prezzo unitario.
 - Regolare i budget dei pasti utilizzando un rapporto di costo tra colazione, pranzo e cena di 3:2:1.
 - Convertire le distanze utilizzando i rapporti di scala della mappa.
- Utilizza un'app di budgeting o Google Sheets per organizzare i costi.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza strumenti di intelligenza artificiale (ad esempio, [MathGPT](#) o Google AI Tutor) per scomporre i calcoli passo dopo passo e lavorare in team supportati da colleghi.
- T utilizza set di dati semplificati e modelli di budget preimpostati.

Materiali didattici:

- Computer portatili/tablet con accesso a Internet
- Schede di ricette, modelli di progettazione Budget
- Scenario Dispense Strumenti:
- [Canva](#),
 - [Gamma](#) (per video e design)
 - [Padlet](#) (per il caricamento dei progetti)
 - [Khan Academy](#), [IXL](#), [Buzzmath Kahoot!](#), _____
 - [Blocco](#) _____

Quiz sui Ratio Rangers – Rapporti reali

Parte A: Controllo rapido (scelta multipla)

1. Una ricetta per la pizza richiede **2 tazze di farina per 2 persone**. Quante tazze di farina sono necessarie per **10 persone**?
 - a) 5 tazze
 - b) 8 tazze
 - c) 10 tazze
 - d) 20 tazze
2. Il rapporto tra rosso e blu in un disegno uniforme è **3:2**. Quale percentuale del disegno è blu?
 - a) 20%
 - b) 30%
 - c) 40%
 - d) 60%
3. Se il budget per una gita scolastica prevede **120 euro per 4 studenti**, qual è il costo **per studente**?
 - a) euro 20 b) euro 25 c) euro 30 d) euro 40

Parte B: Risposta breve

1. Per preparare un frullato si usano **2 banane ogni 3 tazze di latte**.
 - Quante banane servono per preparare **9 tazze di latte**?
2. Stai progettando una maglietta con un rapporto di **2:1:1 (verde: bianco: nero)**.
 - Scrivi il rapporto in percentuale.

Parte C: Missione Ranger nel mondo reale

1. Stai pianificando degli spuntini per un viaggio di gruppo. Una confezione di barrette di cereali sfama **2 studenti**.
 - Se hai **18 studenti**, di quanti pacchetti hai bisogno?
2. Una mappa mostra che **1 cm = 5 km**. Se la distanza tra due città è **di 8 cm sulla mappa**, qual è la distanza reale?

ÿ Guida al punteggio (10 punti)

- Q1–3 = 1 punto ciascuno (3 in totale)
- Q4–5 = 2 punti ciascuno (4 in totale)
- Q6–7 = 1,5 punti ciascuno (3 in totale)

Risposte e soluzioni

Parte A: Scelta multipla

1. **2 tazze per 2 persone ÷ 10 persone = $2 \times 5 = 10$ tazze ÷ c) 10 tazze** 2.

Rapporto rosso:blu = 3:2 ÷ parti totali = $3 + 2 = 5$ ÷ blu = $2/5 = 40\%$ ÷ **c) 40%** 3. euro $120 \div 4 =$
euro 30 per studente ÷ c) euro 30

Parte B: Risposta breve

1. Rapporto = 2 banane: 3 tazze di latte.

- Per 9 tazze di latte ÷ ($9 \div 3 = 3$).
- Moltiplica le banane per 3 ÷ ($2 \times 3 = 6$).

Risposta: 6 banane.

2. Rapporto = 2:1:1 ÷ parti totali = $2 + 1 + 1 = 4$.

- Verde = $2/4 = 50\%$
- Bianco = $1/4 = 25\%$
- Nero = $1/4 = 25\%$

Risposta: 50% verde, 25% bianco, 25% nero.

Parte C: Missione Ranger nel mondo reale

1. 1 confezione sfama 2 studenti. Per 18 studenti: ($18 \div 2 = 9$).

Risposta: sono necessari 9 pacchetti.

2. Scala = 1 cm = 5 km. Distanza = 8 cm.

($8 \times 5 = 40$) chilometri.

Risposta: 40 km.

÷ Guida al punteggio

- Q1–3 = 1 pt ciascuno
- Q4–5 = 2 pt ciascuno
- Q6–7 = 1,5 pt ciascuno

Totale = 10 pt

Durata:

120 minuti

Attività 3: Spedizione di equazioni: risolvi come un genio!

Descrizione:

Gli studenti si immergono in una missione algebrica dinamica e realistica, in cui diventano matematici leggendari (come Ada Lovelace, Srinivasa Ramanujan o Katherine Johnson) e utilizzano equazioni algebriche per risolvere problemi reali in campi come l'architettura, la robotica, l'analisi sportiva e lo sviluppo di app. Attraverso attività personalizzate e adattive e strumenti di intelligenza artificiale, gli studenti sperimentano come l'algebra sblocchi la logica del mondo.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale di Genius! (30 minuti)

- T introduce il concetto di equazioni ed espressioni lineari attraverso un video animato: <https://youtu.be/z-39mxlg94A> Gli studenti selezionano un "Avatar Genio" basato su
- famosi matematici (carte o quiz di intelligenza artificiale).
-  Generatore di avatar AI: crea video con oltre 50 avatar AI personalizzati
- Formate squadre da 2-3 persone, chiamate "Equation Expedition".
- **Integrazione matematica:**

<https://youtu.be/wArrEhGbmQ0> —

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza avatar AI che leggono le istruzioni ad alta voce.
- Offri modelli di equazioni con modelli di equazioni visivi.

2. Sfida di strategia sportiva: algebra sul campo (30 minuti)

- Gli studenti immaginano di essere analisti sportivi che calcolano gli stipendi dei giocatori, i rapporti di prestazione e i punteggi delle partite utilizzando equazioni."
- Devono creare e risolvere i problemi del tetto salariale: **se una**
 - **squadra può spendere 10 milioni di euro per 4 giocatori e 3 giocatori guadagnano 2 milioni di euro ciascuno, quanto guadagna il quarto giocatore?**
- Calcola le medie di tiro e pronostica le prestazioni future utilizzando degli schemi.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Per costruire le equazioni, T utilizza la funzione di abbinamento delle equazioni tramite trascinamento e rilascio e le strutture delle frasi.

3. Algebra in architettura: costruire il futuro (30 minuti)

- Gli studenti stanno aiutando a progettare uno skate park. Devono calcolare le
 - pendenze delle
 - rampe, le quantità di
 - materiali, le dimensioni del layout utilizzando equazioni algebriche.
- Gli studenti utilizzano le dimensioni fornite per creare un'equazione per l'altezza della rampa rispetto alla lunghezza.
- Risolvi per le incognite:
 - ***Se la base è di 12 m, quanto deve essere alta la rampa per essere conforme al codice?***
- Possono abbozzare il tuo progetto su [GeoGebra](#) o [Desmos](#) e includere equazioni nelle annotazioni.

Focus sulla matematica:

- Formulare e risolvere equazioni lineari a uno e due passaggi.
- Comprendere le variabili in un contesto geometrico.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza passaggi strutturati e riquadri per la risoluzione di equazioni per gli studenti visivi.
- Modalità guidata dell'app GeoGebra con suggerimenti integrati.

4. Algebra nella progettazione di app: programmare il futuro (30 minuti)

- Gli studenti sono stati assunti per progettare un'app per il fitness che monitora la distanza percorsa nel tempo.
- Gli studenti devono creare un'equazione come
 - $d = 8t$ (distanza = 8 km/ora $\times$ tempo)
 - Utilizzare un foglio di calcolo per immettere tempi diversi e rappresentare graficamente i risultati.

Focus sulla matematica:

- Utilizzare equazioni per modellare relazioni del mondo reale.
- Interpretare variabili e unità di misura.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce tabelle precompilate per gli studenti e offre giochi di abbinamento equazione-grafico per il rinforzo

Materiali didattici:

- Dispositivi con accesso a Internet
- Carte Avatar Genio
- Materiale informativo (Skatepark, App, Sport)
- Utensili:
 - GeoGebra, [Canva](#), [Desmos](#), Fogli Google
 - Padlet (per vetrina)
- Khan Academy, Buzzmath, MathGPT, tutor di intelligenza artificiale

“Punto di controllo della spedizione dell'equazione”

Tipo: Valutazione formativa e basata sulle prestazioni

Parte 1 – Quiz veloce (10 minuti)

Formato: scelta multipla + risposta breve

#	Domanda	Competenze valutate	Punti
1	Qual è la variabile nell'equazione ($5x + 3 = 18$)?	Identificare le variabili	1
2	Risolvi per (x): ($3x = 9$)	Equazione in un solo passaggio	1
3	Risolvi per (x): ($2x + 4 = 10$)	Equazione a due passaggi	1
4	Se ($d = 8t$), quanto lontano puoi correre in 3 ore?	Sostituisci e calcolare	1
5	Se una squadra ha 10 milioni di euro e 3 giocatori guadagnano 2 milioni di euro ciascuno, quanto può guadagnare 4 giocatori?	Problema del mondo reale risolvere	2

Totale: 6 punti

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza quiz ad alta voce o digitali con risposte trascinabili.

Parte 2 – Registro della missione (20 minuti)

Formato: Foglio di riflessione per attività di gruppo

Ogni squadra completa una breve riflessione con elementi visivi o appunti:

1. Quale sfida del mondo reale ti è piaciuta di più?
2. Mostra un'equazione che hai creato e risolto.
3. Cosa rappresenta la tua variabile?
4. In che modo l'algebra aiuta a risolvere problemi della vita reale (sport, design o app)?

Punteggio (su 4 punti):

| Criteri | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |

| :-- | :-- | :-- | :-- | :-- |

| Precisione dell'equazione | – | – | – | ÿ corretta | | |

| Connessione con il mondo reale | – | – | – | ÿ esempio chiaro | | |

| Spiegazione | – | – | – | ÿ comprensibile | | |

| Creatività/presentazione | – | – | – | ÿ ordinato/coinvolgente | | |

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T consente risposte orali, registrazioni vocali o presentazioni tramite avatar AI.

Parte 3 – Showcase (estensione facoltativa)

Piattaforma: Padlet o Google Slides

Gli studenti postano:

- Screenshot del loro grafico/equazione (GeoGebra, Desmos o Sheets)
- 1–2 frasi che spiegano i loro modelli di equazione

L'insegnante controlla:

- Uso corretto delle variabili
- L'equazione si adatta al contesto
- Interpretazione di base dei risultati

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce una diapositiva modello o una checklist con elementi visivi.

ÿ Punteggio totale: 10 punti

- Quiz: 6 punti
- Registro delle missioni: 4 punti
- (Bonus opzionale +1 punto creatività)

Nota per l'insegnante

- ☐ Utilizzalo come biglietto d'uscita o come punto di controllo dopo l'Attività 3.
- ☐ Concentratevi sulla comprensione del significato delle equazioni, non solo sulla loro risoluzione meccanica.
- ☐ Celebra il "Genio del giorno" per l'impegno, la creatività o il lavoro di squadra.

Quiz veloce — Risposte (6 punti)

1. Qual è la variabile nell'equazione ($5x + 3 = 18$)?

Risposta: (x). (1 pt)

2. Risolvi per (x): ($3x = 9$)

Lavoro: dividi entrambi i lati per 3 $\ddot{y}$ ($x = 9/3 = 3$).

Risposta: ($x = 3$). (1 pt)

3. Risolvi per (x): ($2x + 4 = 10$)

Lavoro: sottrai 4 $\ddot{y}$ ($2x = 6$). Dividi per 2 $\ddot{y}$ ($x = 3$).

Risposta: ($x = 3$). (1 pt)

4. Se ($d = 8t$), quanta distanza puoi percorrere correndo in 3 ore?

Sostituisci ($t=3$): ($d = 8 \times 3 = 24$).

Risposta: 24 km. (1 pt)

5. Se una squadra ha 10 milioni di euro e 3 giocatori guadagnano 2 milioni di euro ciascuno, quanto può guadagnare il quarto giocatore?

Lavoro: totale pagato ai primi 3 = (3 volte 2 = 6)M. Resto per il giocatore 4 = ($10 - 6 = 4$)M.

Risposta: €4.000.000 (4 milioni). (2 punti)

Registro delle missioni — Risposte modello/campione (utili per la valutazione/esemplari)

Di seguito sono riportati brevi esempi di risposte che gli studenti potrebbero fornire per ogni tema (un'equazione + una breve spiegazione). Utilizzateli come risposte modello.

Strategia sportiva (esempio)

- Equazione creata: ($S = 10 - 3 \cdot t$) (S = stipendio rimanente per il giocatore 4, in milioni).
- Soluzione: ($S = 10 - 6 = 4$) $\ddot{y}$ il giocatore 4 guadagna 4 milioni di €.
- Significato della variabile: (S) = stipendio del giocatore 4 in milioni di euro.
- Perché l'algebra è utile: calcola rapidamente il budget rimanente quando sono noti alcuni stipendi.

Architettura — Skatepark (esempio)

- Contesto ed equazione: per una rampa con base (r) e altezza (h) con un rapporto di pendenza fisso ($h:r = 1:4$), l'equazione è ($h = \frac{1}{4}r$).
- Dato: base ($r = 12$) m $\ddot{y}$ sostituisci: ($h = \frac{1}{4} \times 12 = 3$) m.
Risposta (esempio): ($h = 3$) m.
- Significato della variabile: (h) è l'altezza della rampa (metri).
- Nota per l'insegnante: se il codice locale utilizza una pendenza diversa (ad esempio 1:6), inserire tale rapporto. Per una pendenza 1:6, ($h = \frac{1}{6} \times 12 = 2$) m.

Progettazione di app — App per il fitness (esempio)

- Equazione: ($d = 8t$) (distanza in km, (t) in ore).
- Tabella (esempio):
 - ($t=0,5$) $\ddot{y}$ ($d=4$) km
 - ($t=1$) $\ddot{y}$ ($d=8$) km
 - ($t=1,5$) $\ddot{y}$ ($d=12$) km
 - ($t=2$) $\ddot{y}$ ($d=16$) km
- Interpretazione del grafico: il grafico è una linea retta passante per l'origine; pendenza = 8 km/h (velocità).
- Significato delle variabili: (t) = tempo (ore), (d) = distanza (km).

Rubrica / Guida al punteggio : come assegnare i punti del Registro di missione (4 punti in totale)

Utilizza la rubrica che hai impostato: ecco una mappa concreta che gli insegnanti possono utilizzare per valutare ogni squadra Registro delle missioni (totale 4 punti):

- 4 punti (Eccellente): Equazione corretta e risolta correttamente; variabile chiaramente definita; spiegazione che collega l'algebra al contesto reale; presentazione ordinata/prove del lavoro (grafico/tabella) incluse. 3 punti (Buono): Equazione corretta e risolta; variabile definita;
- spiegazione accettabile ma breve; piccoli problemi di presentazione. 2 punti (Parziale): Equazione tentata ma piccolo errore; spiegazione parziale delle variabili o
- del contesto.
- 1 pt (Minimo): Equazione errata o irrisolta; poca/nessuna spiegazione. 0 pt (Nessuna prova):
- Nessuna equazione o spiegazione fornita.

(È possibile adattare il testo per consentire la presentazione orale/registrazione vocale come prova per gli studenti con bisogni speciali.)

Vetrina facoltativa: lista di controllo per gli insegnanti

Quando visualizzi il Padlet/la diapositiva, controlla:

- Equazione presente e corrispondente al contesto (sì/no).
- Calcolo/soluzione corretti (sì/no).
- Breve interpretazione del risultato (1–2 frasi).
- Sono incluse prove visive (grafico, screenshot di GeoGebra, foglio di calcolo).

Durata:

150 minuti

Attività 4: Piloti automatici AI: guida con distanza, velocità e geometria

Descrizione:

Gli studenti assumono il ruolo di piloti automatici di intelligenza artificiale, simulando il processo di pensiero di un'auto a guida autonoma. Utilizzando concetti matematici chiave come le relazioni distanza-tempo-velocità, angoli e coordinate, risolvono sfide adattive e reali che coinvolgono la navigazione, il rilevamento degli ostacoli e l'ottimizzazione del percorso. Le attività sono pratiche, integrate con la tecnologia e strutturate per studenti diversi, con percorsi personalizzati e supporto all'apprendimento tramite intelligenza artificiale.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale di Autopilot! (20 minuti)

- L'insegnante introduce gli studenti alla matematica del mondo reale utilizzata nell'intelligenza artificiale e nei veicoli autonomi attraverso una breve spiegazione
 - animata: [Video: Come la matematica alimenta le auto a guida autonoma](#)
- **autonoma** Gli studenti formano delle "squadre autopilota" in coppie o in piccoli gruppi.
- Partecipa alle integrazioni matematiche introduttive: [Khan Academy – Distanza, velocità, tempo](#) [Desmos Activity – Guida su una griglia](#)
 - [Se le auto a guida autonoma sono la risposta, qual è la domanda? - Quiz Kahoot!](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza calcolatrici grafiche con supporto audio e fornisce giochi di abbinamento di linee per rafforzare i concetti lineari.

2. Sfida distanza-tempo: pista di prova del traffico (30 minuti)

- Gli studenti stanno programmando un'auto autonoma per completare un percorso urbano con semafori e zone a velocità limitata."
- Gli studenti ricevono una mappa del percorso della città con:
 - Distanze tra i posti di blocco
 - Limiti di velocità per ogni zona
- Utilizzare la formula **velocità = distanza ÷ tempo** per calcolare il tempo di percorrenza per zona
- Crea un grafico distanza-tempo che mostri il percorso completo
- Identificare le aree in cui l'auto deve accelerare o decelerare

Focus sulla matematica:

- Calcoli velocità-distanza-tempo
- Lettura e tracciamento di grafici
- Conversioni di unità (km/h in m/s, facoltativa)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce tabelle con spazi vuoti da riempire
- Lettura audio ad alta voce delle istruzioni
- Gli studenti usano blocchi colorati o sagome di auto per modellare il percorso

3. Mappatura del percorso: navigazione delle coordinate (30 minuti)

- Gli studenti devono aiutare la loro auto a guida autonoma a navigare su una mappa 2D utilizzando punti di coordinate.
- Rappresentare i movimenti delle auto su una griglia utilizzando coppie ordinate (ad esempio, da A(3,4) a B(7,8))
- Utilizzare il movimento direzionale: su/giù/sinistra/destra e diagonali Calcolare le distanze
- tra due punti utilizzando la formula della distanza (base: contare le unità; avanzato: teorema di Pitagora per i gruppi di sfida)

Integrazione matematica:

- Geometria delle coordinate •

Distanza in linea retta tra punti • Introduzione ai vettori
(estensione)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza piani di coordinate etichettati
- Fornisci le carte movimento con le frecce
- Consentire il movimento tattile con pezzi fisici su una griglia stampata

4. Simulazione dell'angolo del sensore: evitamento degli ostacoli (30 minuti)

- Gli studenti ricevono le istruzioni: "La tua auto rileva gli ostacoli tramite sensori che ruotano seguendo uno schema circolare".
- Devono: calcolare
 - gli intervalli di angolo di rilevamento (ad esempio, sweep di 90°, 180°, 360°)
 - Identificare i punti ciechi e le zone sicure utilizzando la geometria di base Simulare
 - il reindirizzamento del percorso utilizzando angoli di riflessione e gradi di svolta

- Focus sulla matematica:
 - Misurazione dell'angolo
 - Rotazione e riflessione in geometria
 - Stima dei percorsi utilizzando gradi e direzione

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce goniometri e ruote stampabili per l'apprendimento pratico
- Utilizzare giochi/app di simulazione dei sensori
- Guide passo passo con icone

5. Conclusione e riflessione: Premi Autopilot (10 minuti)

Sessione di feedback tra pari:

- I team caricano mappe e grafici del loro percorso su Padlet. Lasciano
- valutazioni a stelle per creatività, precisione e capacità di problem solving. Poni una
- domanda matematica per post (ad esempio, "Come hai calcolato l'angolo di sterzata dell'auto?").
- I team rispondono con brevi riflessioni video o audio che spiegano il loro pensiero matematico

Materiali didattici:

- Computer portatili/tablet con internet
- Mappe a griglia stampate, calcolatrici e carta millimetrata
-

Strumenti: Desmos, GeoGebra

- [Canva](#), Padlet
- Scratch (animazione facoltativa)
- Kahoot!, [Blooket](#)

Valutazione

Piloti automatici AI: guida con distanza, velocità e geometria – Scheda di valutazione

Nome dello studente: _____

Nome della squadra: _____

Data: _____

1. Sfida distanza-tempo: pista di prova del traffico

Compito: calcolare i tempi di percorrenza e tracciare un grafico distanza-tempo.

Compito	Soddisfatto ÿ / Parzialmente ÿÿ / Non ÿ	Note
Tempi di percorrenza calcolati correttamente per tutte le zone		
Il grafico distanza-tempo è accurato		
Zone identificate per accelerare/decelerare		

Riflessione rapida: quale
parte del calcolo del viaggio è stata più semplice? _____
Quale parte è stata più difficile? _____

2. Mappatura del percorso: navigazione delle coordinate

Compito: posiziona la tua auto su una mappa 2D e calcola le distanze.

Compito	Soddisfatto ÿ / Parzialmente ÿÿ / Non ÿ Note	
Tracciati correttamente tutti i punti delle coordinate		
Distanze calcolate con precisione (unità)		
Movimento direzionale utilizzato correttamente		

Riflessione rapida: quale
tratto del percorso è stato complicato e perché? _____

3. Simulazione dell'angolo del sensore: evitamento degli ostacoli

Compito: calcolare gli angoli, rilevare i punti ciechi e reindirizzare il percorso.

Compito	Soddisfatto $\checkmark$ / Parzialmente $\checkmark\checkmark$ / Non $\checkmark$ Note	
Sensore calcolato angoli di rilevamento correttamente		
Punti ciechi identificati e zone sicure		
Reindirizzamento del percorso simulato accuratamente		

Riflessione rapida:

Come hai deciso gli angoli di sterzata dell'auto? _____

4. Partecipazione e lavoro di squadra

Compito	Soddisfatto $\checkmark$ / Parzialmente $\checkmark\checkmark$ / Non $\checkmark$ Note	
Idee fornite al team		
Ha aiutato i compagni di squadra comprendere i passaggi matematici		
Coinvolto nel feedback tra pari (Pagaiando)		

Riflessione generale

Una frase: La mia abilità matematica preferita che ho usato oggi è stata _____

Una frase: Una cosa che migliorerei la prossima volta è _____

Commenti dell'insegnante: _____

Piloti automatici AI: — Soluzioni modello e chiave di risposta

Di seguito sono riportati **modelli** di risposte pronti all'uso , calcoli svolti e una semplice rubrica; puoi sostituire i numeri con i valori effettivamente utilizzati dalla tua classe.

1) Sfida distanza-tempo: pista di prova del traffico — Scenario di esempio e soluzioni

Scenario utilizzato (esempio):

- Zona 1 (strada libera): distanza = 12 km, velocità = 60 km/h.
- Zona 2 (traffico lento): distanza = 6 km, velocità = 30 km/h.
- Zona 3 (autostrada aperta): distanza = 12 km, velocità = 80 km/h.

Calcoli (passo dopo passo)

Tempo = distanza ÷ velocità.

- Zona 1:
 $(t_1 = \frac{12}{60} = 0,2)$ ore.
Convertire in minuti: $(0,2 \times 60 = 12)$ minuti.
- Zona 2:
 $(t_2 = \frac{6}{30} = 0,2)$ ore. $(0,2 \times 60 = 12)$ minuti.
- Zona 3:
 $(t_3 = \frac{12}{80} = 0,15)$ ore. $(0,15 \times 60 = 9)$ minuti.
- Tempo totale: $(12 + 12 + 9 = 33)$ minuti.
(Oppure in ore: $(0,2 + 0,2 + 0,15 = 0,55)$ ore = $(0,55 \times 60 = 33)$ minuti.)

Grafico distanza-tempo (come verificarlo)

Rappresenta graficamente la distanza cumulativa (y) in funzione del tempo trascorso (x). Utilizzando l'esempio:

- A $(t=0)$ min $\dot{\gamma}$ $(d=0)$ km.
- Dopo la Zona 1: $(t=12)$ min $\dot{\gamma}$ $(d=12)$ km.
- Dopo la Zona 2: $(t=24)$ min $\dot{\gamma}$ $(d=18)$ km.
- Dopo la Zona 3 (fine): $(t=33)$ min $\dot{\gamma}$ $(d=30)$ km.

Il grafico dovrebbe essere lineare a tratti: pendenza = velocità su ciascun segmento (pendenza maggiore = velocità maggiore).

Zone identificate per accelerare/decelerare

- Decelerare nella zona 2 $(60 \dot{\gamma} 30)$ km/h).
- Accelerare uscendo dalla zona 2 ed entrando nella zona 3 $(30 \dot{\gamma} 80)$ km/h).

2) Mappatura del percorso: navigazione delle coordinate — Esempio e soluzioni

Coordinate di esempio (lo studente può usarne altre):

- Punto A (inizio) = ((0,0))
- Punto B = ((8,6))
- Punto C (destinazione) = ((14,6))

Calcolo della distanza (passo dopo passo)

Utilizzare la formula della distanza ($\sqrt{(x_2-x_1)^2 + (y_2-y_1)^2}$).

- AB: $((8-0)^2 + (6-0)^2 = 8^2 + 6^2 = 64 + 36 = 100)$. ($\sqrt{100} = 10$) unità.
- BC: $((14-8)^2 + (6-6)^2 = 6^2 + 0^2 = 36)$. ($\sqrt{36} = 6$) unità.
- Distanza totale del percorso: $(10 + 6 = 16)$ unità.

Unità: indicare se le unità sono metri, km, ecc. (L'esempio presuppone unità astratte: convertire in metri se fornite.)

movimento direzionale

- Direzione AB: vettore ((8,6)). Angolo da +x = $(\arctan2(6,8) \approx 36,87^\circ)$.
- Direzione BC: vettore ((6,0)) $\rightarrow$ verso est (0°).

(Gli studenti che hanno utilizzato i movimenti di Manhattan/asse dovrebbero mostrare la somma dei passi orizzontali e verticali ed etichettare le unità.)

3) Simulazione dell'angolo del sensore: evitamento degli ostacoli — Esempio e soluzioni

Esempio di stato del veicolo:

- Auto nel punto (C=(14,6)), in direzione est (0°).
- Ostacolo a (O=(16,8)).

Determinare l'angolo rispetto all'ostacolo (passo dopo passo)

Vettore dall'auto all'ostacolo: $(\vec{v} = O - C = (16-14, 8-6) = (2, 2))$.

Angolo rispetto alla rotta (est):

- $(\theta = \arctan2(2,2) = \arctan(1) = 45^\circ)$

Interpretazione: se il cono di rilevamento del sensore anteriore è a $\pm 30^\circ$ dalla direzione, un oggetto a (45°) si trova all'esterno del cono di rilevamento anteriore $\rightarrow$ in un punto cieco.

Punti ciechi e zone sicure identificati

- Esempio di punto cieco: zona compresa tra il limite del sensore anteriore (30°) e i sensori laterali (se i sensori laterali coprono solo $\pm 90^\circ$ ma con spazi vuoti). L'ostacolo a 45° si trova in quella zona cieca.
- Zona sicura: tutto ciò che si trova entro $\pm 30^\circ$ davanti e nel raggio d'azione del sensore.

Reindirizzamento del percorso simulato (esempio)

Poiché l'ostacolo si trova a 45° (fronte-destra), il pilota automatico dovrebbe:

1. Rallentare (ridurre la velocità).
2. Girare la direzione verso 30° (ridurre l'angolo da 45° all'interno del sensore anteriore) o pianificare un evitamento laterale: calcolare brevemente un angolo di svolta di $+60^\circ$, quindi raddrizzare — un piano di esempio:
 - Nuova rotta = $(0^\circ + 60^\circ) = 60^\circ$ per virare più ampiamente attorno all'ostacolo, quindi tornare verso est (0°) dopo averlo superato.
3. Calcolare la distanza di sicurezza: scegliere uno spostamento laterale sufficiente per il raggio dell'ostacolo + margine di sicurezza (ad esempio, 1,5 volte la larghezza dell'ostacolo). (Gli insegnanti possono richiedere calcoli numerici del raggio se gli studenti hanno ostacoli di dimensioni maggiori.)

Controllo geometrico semplice

Se sono dati il raggio di sterzata (R) e l'angolo di sterzata (ϕ), lunghezza dell'arco ($s = R\phi$) (in radianti).

Gli studenti possono calcolare la (R) richiesta per rendere la manovra fluida.

4) Partecipazione e lavoro di squadra — Modelli di valutazione ed esempi

Esempi di marcature suggerite per una squadra forte (spunta = Met $\checkmark$):

- Ha contribuito con idee al team — Met $\checkmark$ (note: angoli del sensore suggeriti e disegno).
- Ha aiutato i compagni di squadra a comprendere i passaggi matematici — Met $\checkmark$ (note: spiegazione della formula della distanza).
- Coinvolto nel feedback tra pari (Padlet) — Met $\checkmark$ (note: screenshot pubblicato + commento).

Riflessione rapida — Esempi di risposte degli studenti

- Qual è stata la parte più facile? Convertire le ore in minuti ($0,2 \text{ h} \checkmark 12 \text{ min}$).
- Qual è stata la parte più difficile? Interpretare l'angolo del cono del sensore e scegliere un raggio di sterzata sicuro.
- Quale segmento di percorso è stato complicato? La diagonale AB è necessaria perché è richiesto $\checkmark(8^2+6^2)$.
- Come hai deciso gli angoli di virata? Ho calcolato l'angolo rispetto all'ostacolo (45°), poi ho scelto una virata di 60° per evitare l'ostacolo, in modo da poterlo superare con un margine di sicurezza.
- Abilità preferita utilizzata: utilizzare la formula della distanza per calcolare le distanze esatte del percorso.
- Una cosa da migliorare la prossima volta: etichettare più chiaramente gli assi e le unità del grafico.

Commenti dell'insegnante — Esempio

Calcoli chiari e grafici corretti. La prossima volta, chiedete agli studenti di mostrare numericamente le distanze dei sensori (ad esempio, portata del sensore = 5 m) in modo da poter calcolare i raggi di sterzata. Ottimo lavoro di squadra e coinvolgimento su Padlet.

Rubrica di valutazione (rapida)

Per ogni riga di attività (Soddisfatta/Parzialmente/Non soddisfatta):

- Met $\ddot{y}$ = metodo corretto + risultato corretto + unità + ragionamento chiaro.
- Parzialmente $\ddot{y}\ddot{y}$ = approccio corretto ma errore aritmetico o unità/etichette mancanti.
- Non $\ddot{y}$ = metodo errato o nessuna prova di lavoro.

Peso suggerito (per attività):

- Sfida distanza-tempo: 6 punti (calcoli 4, grafico 1, ID zona 1)
- Mappatura del percorso: 5 punti (tracciamento 2, distanze 2, direzioni 1)
- Simulazione dell'angolo del sensore: 5 punti (calcolo dell'angolo 2, ID punto cieco 1, piano di reindirizzamento 2)
- Partecipazione e lavoro di squadra: 4 punti (aiuto tra pari 2, idee 1, Padlet 1)
- Totale: 20 punti (adattabili alla propria scala).

Durata:

150 minuti

Descrizione:

Gli studenti assumono il ruolo di giovani architetti e ingegneri in "Blueprint Builders", dove esplorano le applicazioni pratiche di geometria, misurazione e scala nell'edilizia e nell'ingegneria. Attraverso sfide matematiche adattive, attività di progettazione collaborativa e strumenti interattivi come Canva, gli studenti acquisiscono esperienza pratica nella risoluzione di problemi pratici di costruzione utilizzando la matematica.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale di Blueprint! (20 minuti)

- L'insegnante introduce gli studenti al concetto di geometria e misurazione in ingegneria tramite un tour video dinamico di strutture famose.
 - Guarda : gli studenti di architettura e matematica
- formano dei "team di costruzione" composti da 3-4 membri.
- Calcio d'inizio [Kahoot!](#)

🌐 Architettura, matematica e misurazione - Quiz Kahoot!

- Integrazione matematica aggiuntiva:
 - [Khan Academy – Area, Volume e Superficie](#)
 - [IXL – Problemi di area e volume nel mondo reale](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- L'insegnante fornisce un glossario visivo dei termini geometrici chiave.
- Utilizza forme 3D pratiche per gli studenti tattili.

2. Misuralo per costruirlo: sfida delle fondamenta (30 minuti)

- Gli studenti stanno costruendo le fondamenta di una piccola casa."
- Per progettare la disposizione di una casa in miniatura, utilizzare un disegno in scala (1 cm:1 m).
- Calcola l'area e il perimetro di ogni stanza (ad esempio, camera da letto, cucina, bagno).
- Usa [Canva](#) per creare un progetto etichettato. • Focus sulla matematica:
- applicare le formule per area e perimetro (rettangoli, triangoli).
- Convertire le unità utilizzando la scala.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce forme di stanze predisegnate per calcolare l'area e offre uno strumento di conversione di scala o supporti visivi.

3. Sfida del volume: calcolatrice dei materiali (30 minuti)

- Gli studenti stanno stimando i materiali necessari per costruire colonne e travi in cemento."
- Calcola il **volume** di forme 3D (cilindri, prismi rettangolari).
- Utilizzare le formule per stimare la quantità di calcestruzzo necessaria per travi, pilastri e pareti.
- Confronta le diverse opzioni per i materiali (ecologici vs. tradizionali).

Focus sulla matematica:

- Volume di prismi rettangolari e cilindri.
- Conversioni di unità (cm^3 in m^3).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce grafici di formule e diagrammi etichettati e utilizza strumenti di modellazione 3D interattivi o manipolazioni drag-and-drop.

4. Progettazione della pendenza e dell'inclinazione del tetto (30 minuti)

- Gli studenti progettano un tetto spiovente che rispetta gli angoli previsti dal codice edilizio."
- Calcolare la pendenza del tetto utilizzando il rapporto altezza/altezza e l'angolo.
- Utilizza un goniometro digitale e [Canva](#) per abbozzare ed etichettare uno schema del tetto.
- Discutere l'impatto strutturale dei pendii ripidi rispetto a quelli pianeggianti.

Focus sulla

- **matematica:** applicare la **formula della pendenza** nella progettazione geometrica.
- Convertire la pendenza in angoli utilizzando le basi della trigonometria (estensione facoltativa)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre schede di pendenza visive e cursori angolari.

T consente modelli fisici utilizzando cartone o cannuce per gli studenti che vogliono imparare in modo pratico.

5. Showcase e feedback: Build Expo (10 minuti)

- Gli studenti caricano progetti, calcoli e riepiloghi dei materiali su Padlet.
- Gli studenti lasciano commenti e valutazioni in base a:
 - Precisione dei calcoli
 - Creatività del design
 - Realismo delle idee costruttive

6. Riflessione:

- Ogni squadra registra una spiegazione di 1 minuto (audio/video) delle loro decisioni matematiche chiave (ad esempio, "Perché hai scelto questa pendenza del tetto?").

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

I monitor T lavorano in team supportati dai pari.

Materiali didattici:

- Computer portatili/tablet con accesso a Internet
- Carta millimetrata, righelli, calcolatrici
- Disegni in scala campione
- Utensili:
 - [Canva](#) (per progetti digitali)
 - Padlet (caricamenti di progetti)
 - Khan Academy, IXL, GeoGebra
 - [Ciao!](#), [MyMapAI](#) (visualizzazione)

Valutazione

- la versione per studenti: Blueprint Builders – Progettare con scala e geometria (Scheda di lavoro).
- Blueprint Builders: Foglio delle risposte per l'insegnante

Blueprint Builders: progettare con scala e geometria

Foglio di lavoro per studenti

Nome: _____ Nome della squadra: _____

Data: _____

- **Attività 1: Benvenuti al quartier generale di Blueprint (20 min)**
 - Guarda: [Video sulle meraviglie dell'ingegneria](#)
 - Gioca a Kahoot: [Quiz di architettura, matematica e misurazione](#)
 - Riflessione:
 - Scrivi una cosa che hai imparato su come gli ingegneri usano la geometria

● **Attività 2: Misurare per costruire — Sfida delle fondamenta (30 min)**

- Stai progettando la disposizione di una casa minuscola. Usa la scala 1 cm : 1 m.
- Disegna il tuo progetto su carta millimetrata o su Canva e completa la tabella sottostante.

Camera	Dimensioni del disegno (cm)	Dimensioni reali (M)	Formula	Superficie (m²)	Perimetro (m)
Camera da letto	____ × ____	____ × ____	$A = l \times w$	_____	_____
Cucina	____ × ____	____ × ____	$A = l \times w$	_____	_____
Bagno	____ × ____	____ × ____	$A = l \times w$	_____	_____

Promemoria sulla scala: 1 cm sul disegno = 1 m nella vita reale.

Domande di sfida:

1. Quale stanza occupa più spazio? _____
2. Qual è la superficie totale della tua casa? _____ mq

● **Attività 3: Sfida del volume — Calcolatrice dei materiali (30 min)**

- Stai calcolando la quantità di calcestruzzo necessaria per le colonne e le travi.

Struttura	Dimensioni	Formula	Calcolo	Volume (m³)
Trave	L = ____ m, W = ____ m, H = ____ M	$V = l \times w \times h$	_____	_____
Colonna	r = ____ m, h = ____ M	$V = \pi r^2 h$	_____	_____
Parete	L = ____ m, A = ____ m, T = ____ M	$V = l \times w \times h$	_____	_____

- Estensione: aggiungi i tre volumi per ottenere il calcestruzzo totale necessario:
Totale = _____ metri cubi
- Confronto tra materiali ecologici

Opzione	Professionisti	Contro
Calcestruzzo tradizionale		
Calcestruzzo ecologico		

● **Attività 4: Progettazione della pendenza e dell'inclinazione del tetto (30 min)**

- Progetta la pendenza del tuo tetto. Utilizza un rapporto altezza/altezza e disegna in Canva.

Misurazione	Formula	Calcolo	Risposta
Salita = _____ m, Corsa = _____ M	$\text{Pendenza} = \text{Salita} \div \text{Corsa}$	_____	_____
Angolo	$\hat{y} = \arctan(\text{salita}/\text{corsa})$	_____	_____ °
Lunghezza della trave	$\hat{y}(\text{salita}^2 + \text{corsa}^2)$	_____	_____ M

● **Discussione:**

Perché avete scelto questa pendenza del tetto?

● **Attività 5: Costruisci Expo (10 min)**

- Carica il progetto del tuo gruppo, i calcoli dei materiali e le note su Padlet.
- Visualizza almeno i progetti di altri due team e lascia un commento positivo e utile.

● Feedback dei colleghi:

- Qualcosa che mi è _____
- piaciuto: Qualcosa da migliorare: _____

● **Attività 6: Riflessione (registrazione di 1 minuto)**

- Registrate una breve riflessione audio o video in gruppo.
- Rispondi ad almeno due di queste domande:

● Spunti di riflessione:

- Perché hai scelto questa inclinazione o disposizione del tetto?
- Come hai utilizzato la matematica per rendere realistico il tuo progetto?
- Cosa hai imparato sull'uso dell'area, del volume o della scala?

● Foglio di riferimento delle formule

Concetto	Formula	Esempio
Area rettangolare	$A = l \times w$	$4 \times 3 = 12 \text{ m}^2$
Perimetro	$P = 2(l + w)$	$2(4 + 3) = 14 \text{ m}$
Volume (prisma rettangolare) $V = l \times w \times h$		$4 \times 0,3 \times 0,5 = 0,6 \text{ m}^3$
Volume (cilindro)	$V = \pi r^2 h$	$3,14 \times (0,2^2) \times 3 = 0,38 \text{ m}^3$
Pendenza	Salita $\div$ Corsa	$1,5 \div 3 = 0,5$
Angolo del tetto	$\gamma = \arctan(\text{salita/corsa})$	$\arctan(0,5) = 26,6^\circ$

- Rubrica di autovalutazione (studente)

Criteri	1	2	3	4	5
Corretto formule usato					
Tutte le unità etichettato correttamente					
Progetto accurato a scala					
Creatività di progetto					
Riflessione completato					

Totale: /25

Blueprint Builders: Foglio delle risposte per l'insegnante

- Materia: Matematica (Geometria e Misurazione)
- Focus: scala, area, perimetro, volume e pendenza
- Livello scolastico: scuola media / scuola secondaria inferiore
- Utensili:
 - Canva, Padlet,
 - Khan Academy,
 - 1940,
 - GeoGebra

Attività 1: Benvenuti al quartier generale di Blueprint

- Risultati attesi:
 - Gli studenti sono in grado di identificare esempi di geometria nelle strutture del mondo reale.
 - Formare team di costruzione (3-4 membri).
 - Completa il riscaldamento Kahoot.
 - Non sono richiesti calcoli.

Attività 2: Misurare per costruire — Sfida delle fondamenta

Scala: 1 cm: 1 m

Compito: creare un disegno in scala e calcolare l'area e il perimetro di ogni stanza.

Camera	Disegno (cm)	Dimensioni reali (M)	Formula	Superficie (m²)	Perimetro (M)
Camera da letto	4 × 3	4 m × 3 m	$A = l \times w$	12.0	14.0
Cucina	3 × 2,5	3 m × 2,5 m	$A = l \times w$	7.5	11.0
Bagno	2 × 1,5	2 m × 1,5 m	$A = l \times w$	3.0	7.0

- Conversioni di scala:
 - 1 cm = 1 m
 - 2 centimetri = 2 metri
 - 10 centimetri = 10 metri
- Risultati attesi dagli studenti in Canva:
 - Progetto etichettato (ogni stanza con dimensioni reali, area e perimetro).
 - Per maggiore chiarezza, utilizzare la codifica a colori.
 - Suggerimento per l'insegnante: assegna 1 punto per l'uso corretto della formula, 1 per la sostituzione corretta, 1 per unità corrette.

● Attività 3: Sfida del volume — Calcolatrice dei materiali

Forma	Formula delle dimensioni	Calcolo Volume (m³) Note	
Rettangolare Trave	4,0 m × 0,3 metri × 0,5 metri	$V = l \times l \times a$ 4 × 0,3 × 0,5	0,60 m³ ÿ 600 litri calcestruzzo
Cilindrico Colonna	r = 0,20 m, h = 3,0 metri	$V = \pi r^2 h$ pi greco × (0,20²) × 3	0,377 m³ ÿ 377.000 centimetri cubi
Pannello murale	2,5 m × 2,4 metri × 0,15 metri	$V = l \times w \times h$ 2,5 × 2,4 × 0,15	0,90 m³

- Punti di discussione previsti:
 - Confronta il calcestruzzo ecologico con quello tradizionale (impronta di carbonio, costo, peso).
 - Arrotondare a 2-3 cifre decimali.
 - Aggiungere un fattore di spreco di materiale pari a circa il 5-10%.

Attività 4: Progettazione della pendenza e dell'inclinazione del tetto

Dato	Formula	Calcolo	Risultato
Salita = 1,5 m, Corsa = 3,0 metri	$\text{Pendenza} = \text{Salita} \div \text{Corsa}$	$1,5 \div 3,0$	0,5 (50%)
Angolo	$\hat{y} = \arctan(0,5)$	$= 26,57^\circ$	$\hat{y} 26,6^\circ$
Lunghezza della trave	$\hat{y}(\text{salita}^2 + \text{corsa}^2)$	$\hat{y}(1,5^2 + 3^2) = \hat{y}(11,25)$	3,35 metri

- Risultati attesi dagli studenti:
 - Schizzo Canva etichettato con salita, discesa, pendenza e angolo.
 - Breve spiegazione scritta del motivo per cui hanno scelto quella pendenza del tetto.
- Apprendimento chiave:
 - Pendenza ripida = miglior drenaggio, più materiale; pendenza piatta = meno materiale, necessità impermeabilizzazione.

Attività 5: Build Expo (Padlet Showcase)

- Lista di controllo per gli insegnanti:

Criteri	Punti (0–5)	Note
Precisione della matematica (area, perimetro, volume, pendenza)		$\hat{y}$ Formule e unità corrette
Creatività del design		Layout innovativo
Realismo della costruzione		Ragionevole proporzioni/materiali
Presentazione (chiarezza, etichette, elementi visivi)		Pulizia del progetto Canva
Chiarezza video riflessa		Riassunto di matematica in 1 minuto ragionamento

Totale = 25 punti

Attività 6: Riflessione

- Le risposte attese includono:
 - Perché è stata scelta la pendenza del tetto: "Per evitare l'accumulo di pioggia: 26° è comune per i tetti leggeri tetti."
 - Quale stanza aveva più superficie: Camera da letto (12 m²) — necessita di più spazio per i mobili.
 - Totale calcestruzzo: trave + colonna + muro = 0,60 + 0,377 + 0,90 = 1,877 m³ (~1,9 m³) totale.
- Adattamenti per bisogni speciali (Guida rapida per l'insegnante)

Adattamento	Implementazione
Glossario visivo	Fornire un foglio laminato di formule con immagini.
Modelli pre-disegnati	Gli studenti compilano solo le dimensioni e numeri.
Forme 3D pratiche	Utilizzare blocchi di schiuma per prisma/colonna modellazione.
Tabella di conversione della scala	Ricerca rapida (cm ÷ m).
Assegnazioni dei ruoli del team	Misurazione, Calcolatrice, Progettista, Presentatore.

Riepilogo delle risposte rapide per l'insegnante (per la correzione)

Compito	Risposta corretta
Zona notte	12,0 m ²
Perimetro della camera da letto	14,0 metri
Zona cucina	7,5 m ²
Perimetro della cucina	11,0 metri
Zona bagno	3,0 m ²
Perimetro del bagno	7,0 metri
Volume del fascio	0,60 m ³
Volume della colonna	0,377 m ³
Volume della parete	0,90 m ³
pendenza del tetto	0,5 (50%)
Angolo del tetto	26.57°
Lunghezza della trave	3,35 metri
Calcestruzzo totale	1,877 m ³ (~1,9 m ³)

Durata:

180 minuti

Attività 6: Missione matematica – MedTech Mavericks: esplorare la matematica in ambito medico Tecnologia

Descrizione:

Gli studenti diventano "MedTech Mavericks", risolvendo problemi del mondo reale attraverso la lente della tecnologia medica. Esplorano come concetti matematici come percentuali, rapporti e analisi dei dati alimentino innovazioni in settori quali la diagnostica, il calcolo dei dosaggi, l'imaging e la tecnologia sanitaria indossabile. Le attività sono personalizzate utilizzando strumenti basati sull'intelligenza artificiale e un design inclusivo per supportare studenti di tutti i livelli.

Istruzioni:

1. Benvenuti al MedTech Lab! (20 minuti)

- L'insegnante (T) introduce il ruolo della matematica nel campo medico attraverso un video narrativo interattivo:

-  Matematica e medicina: introduzione al calcolo dei dosaggi

- Gli studenti formano delle "squadre anticonformiste" composte da 2-4 persone.

- **Integrazione matematica:**

- [Dosaggio e proporzioni in medicina - Khan Academy](#)
-  Matematica in Medicina: Introduzione ed Esercizi di Calcolo – Corso di Calcolo | ...
-  Esercizi di matematica medica AEMT 1 - Quiz Kahoot!

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T include sottotitoli e riassunti visivi semplificati e offre riassunti generati dall'intelligenza artificiale (ad esempio, con NoteGPT) per i concetti chiave

2. Decisioni sul dosaggio: matematica per una medicina sicura (30 minuti)

- Gli studenti sono farmacisti junior che calcolano le dosi dei farmaci per pazienti di età e peso diversi."
- Ogni squadra riceve una scheda paziente con età, peso e condizioni.
- Utilizzano il ragionamento basato su proporzioni e rapporti per calcolare dosi precise a partire da formule di dosaggio fornite (ad esempio mg/kg).
- **Sfida bonus:** converti i milligrammi in grammi e crea un grafico visivo utilizzando [Canva](#).
- **Focus sulla matematica:**
 - Applicare rapporto, proporzione e conversione di unità in uno scenario medico reale
 - Utilizzare le tabelle o la moltiplicazione incrociata per risolvere le quantità sconosciute

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- L'insegnante fornisce esempi di dosaggio strutturati e uno strumento di calcolo del dosaggio consente una
- simulazione pratica con cubi colorati che rappresentano milligrammi

3. Approfondimenti sull'imaging: matematica nelle scansioni mediche (30 minuti)

- Gli studenti decodificano e analizzano la densità dei pixel, la scala e la misurazione nelle immagini mediche (ad esempio, raggi X o risonanze magnetiche).
- Utilizzare un software di intelligenza artificiale (ad esempio [MyMapAI](#) o [Canva](#)) per annotare le dimensioni e calcolare le scale delle
- immagini **Sfida:**
 - calcolare le dimensioni reali di un osso/tumore in base ai rapporti di scala delle immagini Carica su
 - Padlet con spiegazione e stima della diagnosi **Integrazione matematica:** calcolare i
- rapporti di scala e le
 - misurazioni del mondo reale dai dati delle immagini digitali Analizzare l'area e la proporzione nelle strutture
 - anatomiche

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T offre sovrapposizioni di immagini stampate con suggerimenti visivi e utilizza strumenti di zoom AI per una maggiore chiarezza.
- Abbinamento tra pari con "compagni di medicina" per l'apprendimento collaborativo

4. Sfida sulla tecnologia indossabile e sulle statistiche vitali (40 minuti)

- Gli studenti progettano un prototipo di dispositivo sanitario indossabile che monitora i parametri vitali (frequenza cardiaca, temperatura, livelli di ossigeno)."
 - Ogni squadra riceve un set di dati (frequenza cardiaca simulata, letture della percentuale di ossigeno nel tempo).
 - Analizzare i dati per rilevare anomalie Convertire i
 - dati in grafici e calcolare medie e percentuali Proporre una soluzione (ad esempio, un sistema di
 - avviso) in base alle soglie Utilizzare Fogli Google o [Canva](#) per visualizzare i dati sanitari
 -

Focus sulla

matematica: • Lavorare con percentuali, medie, grafici e soglie • Interpretare la variabilità dei dati e riconoscere schemi

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T usa modelli per la rappresentazione grafica
 - Dati campione precaricati con analisi AI passo dopo passo (Buzzmath, Khan Accademia)
 - Feedback audio da MathGPT per chiarimenti

5. Conclusione e riflessione: MedTech Showcase (10 minuti)

- **Feedback dei colleghi:**

- Visualizza i progetti e i prototipi del team su Padlet Valuta la
- creatività, l'applicazione della matematica e la fattibilità nel mondo reale Poni
- domande di riflessione come: "In che modo le proporzioni hanno contribuito a garantire la sicurezza del paziente?"
- Ogni squadra risponde con una breve spiegazione registrata o un'infografica

Adattamento per studenti con hisogni speciali: _____

T fornisce un foglio di lavoro dettagliato con esempi già realizzati.

Supporto pratico da parte di un collega o di un assistente, se necessario

Materiali didattici:

- Computer portatili/tablet con accesso a Internet
- Schede paziente, stampe dati, modelli di imaging
- Strumenti di progettazione:
 - [Canva](#), Gamma, Padlet
 - Khan Academy, Buzzmath
 - Fogli Google, NoteGPT, MyMapAI

Valutazione

MedTech Mavericks: Quiz di matematica

Nome: _____

Squadra: _____

1. Calcolo del dosaggio (rapporti e proporzioni)

Un paziente pesa **20 kg**. Il medico prescrive **10 mg di farmaco per kg di peso corporeo**.

Quanti milligrammi di farmaco dovrebbe ricevere il paziente?

- a) 100 mg b)
200 mg c)
300 mg d)
400 mg

2. Conversione delle unità

La dose del farmaco della domanda 1 è **200 mg**. Convertire in grammi.

- a) 0,2 gb)
2 gc)
20 gd)
200 g

3. Informazioni sull'imaging (scala e misurazione)

Un osso in un'immagine radiografica misura **5 cm** sullo schermo. Il rapporto di scala dell'immagine è **1:4** (1 cm sullo schermo = 4 cm nella realtà).

Qual è la dimensione reale dell'osso?

- a) 9 cm
- b) 15 cm
- c) 20 cm
- d) 25 cm

4. Statistiche vitali (percentuali e medie)

Un dispositivo indossabile registra i livelli di ossigeno di un paziente nell'arco di 5 minuti: **96%, 97%, 95%, 98%, 96%**.

Qual è il livello medio di ossigeno?

- a) 95%
- b) 96%
- c) 97%
- d) 98%

5. Matematica della medicina sicura (risoluzione dei problemi)

Un farmacista junior nota che la dose prescritta per un bambino di 10 kg è **di 120 mg**, ma la formula corretta è **8 mg per kg**.

Il farmacista ha prescritto una dose eccessiva o insufficiente? Qual è la dose corretta?

- a) Troppo, 80 mg b) Troppo poco, 80 mg c) Troppo, 100 mg d) Troppo poco, 100 mg

• **Chiave di**

risposta: 1) b)

200 mg 2) a)

0,2 g 3) c) 20

cm 4) b) 96%

5) a) Troppo, 80 mg

Durata:

120 minuti

Attività 7: Forza di previsione: prevedere il tempo con la matematica

Descrizione:

Gli studenti assumono il ruolo di meteorologi junior nella "Forza delle Previsioni", utilizzando la matematica per decodificare i dati meteorologici, prevedere le temperature e interpretare i grafici radar. Applicheranno percentuali, probabilità, lettura di grafici e analisi adattiva per risolvere le sfide delle previsioni meteorologiche del mondo reale. La lezione integra strumenti di intelligenza artificiale, lezioni differenziate e dati meteorologici reali per supportare studenti eterogenei.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale delle previsioni! (20 minuti)

- L'insegnante introduce il concetto di previsione meteorologica e il suo affidamento alla modellazione matematica attraverso un video animato:
 La matematica della meteorologia | Come la matematica predice il tempo
- Gli studenti formano dei "team di previsione" composti da 2-3 membri.
- Strumenti di integrazione
 - [matematica: Khan Academy – Modelli di probabilità](#)
 - [Quiz sui grafici meteorologici – Gioco Blooket](#)
 - [Esploratore interattivo di dati climatici](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza simboli meteorologici semplificati e mappe con codice colore
- Fornisce stampe fisiche di grafici e immagini
- Offre supporto per la lettura ad alta voce digitale

2. Previsioni con percentuali: pioggia o sole? (30 minuti)

- Gli studenti hanno il compito di creare le previsioni del tempo per domani per la tua emittente locale!
- I loro compiti:
 - Analizzare i dati meteorologici di 3 giorni, tra cui temperatura, umidità e probabilità di pioggia Convertire
 - l'umidità e la probabilità di precipitazioni in percentuali Determinare e spiegare la
 - probabilità di pioggia, temporali o sole Rappresentare i risultati su un grafico a
 - barre che mostra le tendenze delle precipitazioni **Matematica in primo**
- **piano:**
 - Conversione di frazioni e decimali in percentuali
 - Lettura e creazione di grafici a barre
 - Interpretazione della probabilità nelle previsioni meteorologiche

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza organizzatori grafici con valori precompilati Fornire "banche di
- parole di probabilità" (ad esempio, probabile, improbabile, certo)
- Utilizzare simboli meteorologici tattili o strumenti digitali di trascinamento della selezione

3. Tendenze della temperatura: rappresentale graficamente! (30 minuti)

- Gli studenti monitorano gli andamenti delle temperature di due città per una settimana per decidere quale località ha un clima più stabile."
- I loro compiti:
 - Utilizzare i registri meteorologici forniti per calcolare la media, la mediana, la moda e l'intervallo delle temperature giornaliere
 - Crea un grafico lineare per ogni città che mostri la variazione della temperatura
 - Confronta le tendenze e giustifica quale posizione è più coerente con le condizioni meteorologiche
- **Integrazione matematica:**
 - Misure di tendenza centrale (media, mediana, moda, intervallo)
 - Creazione e analisi di grafici lineari
 - Ragionamento comparativo utilizzando dati visivi

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce modelli per calcolare la media, la moda, ecc.
- Utilizzare strumenti di creazione di grafici digitali con strutture integrate (ad esempio, Desmos Classroom)
- Offrire strutture di frasi strutturate per l'interpretazione dei dati

4. Costruisci il tuo budget per la stazione meteorologica (40 minuti)

- Dagli studenti agli studenti: La tua scuola sta costruendo una piccola stazione meteorologica: devi pianificare e prevedere il budget per gli strumenti di cui avrai bisogno!"
- Compiti:
 - scegliere l'attrezzatura da un catalogo (termometro, anemometro, sensore radar, ecc.)
 - Rimani entro un budget (ad esempio, 800 euro)
 - Calcola il costo totale utilizzando il prezzo unitario Crea
 - un grafico a torta che rappresenti la percentuale del budget speso per ogni strumento **Matematica in primo piano:** costo unitario e budget
- - Percentuali e grafici a torta
 - Educazione finanziaria
 -

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza listini prezzi semplificati con elementi visivi
- Precompila i costi totali per gli articoli selezionati
- Consentire agli studenti di lavorare in piccoli gruppi guidati con tutor tra pari

5. Conclusione e riflessione: missioni meteorologiche (10 minuti)

- Gli studenti caricano le previsioni e i grafici della squadra su Padlet o presentano in diretta
- Feedback dei colleghi:
 - Visualizza previsioni e grafici Lascia
 - stelle per accuratezza e presentazione Pubblica una domanda
 - matematica (ad esempio, "Perché hai detto che la probabilità di pioggia era dell'80%?")
 - I team rispondono tramite un breve video o una spiegazione scritta

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T coinvolge tutti gli Ss.

Materiali didattici:

- Computer portatili o tablet con accesso a Internet.
- Documenti informativi sui dati meteorologici (personalizzati o forniti dalla NASA/NOAA).
- Carta millimetrata, righelli, modelli di grafici a torta
-

Strumenti: [Canva](#), Gamma (per video/design)

- Padlet (caricamenti di progetti)
- Khan Academy, Desmos, Buzzmath [Kahoot!](#),
- [Blooket](#) Fogli Google o
- Excel

Forecast Force: Quiz per meteorologi junior (20 min.)

Nome: _____

Squadra: _____

1. Pioggia o sole? (Percentuali e probabilità)

Il bollettino meteorologico dice:

- Probabilità di pioggia: 3/10
- Probabilità di sole: 7/10

Domanda: Convertire questi valori in percentuali.

- Piovere: _____%
- Sole: _____%

2. Tendenze della temperatura (media, mediana, intervallo)

Temperature della città A in 5 giorni: 22°C, 24°C, 23°C, 25°C, 24°C

Domanda:

- Temperatura media: _____°C
- Temperatura mediana: _____°C
- Intervallo (più alto – più basso): _____°C

3. Interpretazione del grafico

Un grafico a barre mostra le precipitazioni nell'arco di 3 giorni:

- Lunedì: 10 mm
- Martedì: 20 mm
- Mercoledì: 15 mm

Domanda: In quale giorno si è verificata la maggiore piovosità? _____

Domanda: Quanta pioggia in più è caduta martedì rispetto a lunedì? _____ mm

4. Budget della stazione meteorologica (percentuali e addizioni)

Hai 800 € per acquistare:

- Termometro: 200 €
- Anemometro: €300
- Pluviometro: 100 €
- Banderuola: €100

Domanda:

- Totale speso: €_____
- Percentuale del budget per il termometro: _____%
- Percentuale del budget per l'anemometro: _____%

5. Sfida di previsione (risoluzione dei problemi)

Le previsioni a 3 giorni prevedono:

- Giorno 1: 70% di probabilità di pioggia
- Giorno 2: 40% di probabilità di pioggia
- Giorno 3: 20% di probabilità di pioggia

Domanda: Quale giorno è più probabile che sia soleggiato? _____

- **Chiave di**

risposta 1. Pioggia: 30%,

Sole: 70% 2. Media: 23,6°C, Mediana: 24°C, Intervallo: 25-22=3°C

3. Precipitazioni più elevate: martedì, Differenza: 20-10=10 mm 4.

Totale: 200+300+100+100=€700

Termometro: $200/800 \times 100 = 25\%$

Anemometro: $300/800 \times 100 = 37,5\%$ 5.

Giorno 3 (20% di probabilità di pioggia ÷ molto soleggiato)

Durata:

120 minuti

Attività 8: Cyber Savers: decifrare il codice della finanza e delle frazioni

Descrizione:

Gli studenti diventano "Cyber Savers" con la missione di proteggere i propri conti bancari digitali da frodi, truffe e spese eccessive. Attraverso sfide adattive che coinvolgono percentuali, tassi di interesse, modelli di crittografia, budgeting e probabilità, gli studenti applicano concetti matematici a scenari di finanza digitale reali. L'attività include compiti differenziati, apprendimento guidato dall'intelligenza artificiale e processi decisionali pratici per rafforzare i concetti matematici fondamentali attraverso percorsi di apprendimento personalizzati.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale di Cyber Savers! (20 minuti)

- T presenta la missione: proteggere il tuo conto bancario digitale mentre impari come funziona l'online banking.
 - Video interattivo di lancio su come l'online banking e la sicurezza informatica si intersecano con la matematica:
🌐 Hai bisogno della matematica nella sicurezza informatica? - 2022 Gli
- studenti vengono suddivisi in piccoli "team informatici" composti da 2-4 persone.
- **Integrazione**
 - 🌐 **matematica:** percentuali per principianti – Guida passo passo
 - 🌐 Semplice vs Composto Due percorsi per i tuoi soldi USI
 - 🌐 STRAORDINARI DELL'IA NELLA FINANZA

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T guida la navigazione con elementi visivi e narrazione AI (tramite NoteGPT).
- Assegnazioni di gruppo che consentono il lavoro assistito dai colleghi e suggerimenti strutturati.

2. Infiltrazione di interessi: consigli per risparmiare online (30 minuti)

- Gli studenti stanno aprendo un conto di risparmio e scegliendo tra due banche con diverse opzioni di tasso di interesse.
- Ogni squadra riceve offerte bancarie digitali (una con interessi semplici, una con interessi composti).
- Il loro compito è quello di utilizzare formule per calcolare gli interessi maturati in 1, 3 e 5 anni con importi di capitale diversi.
- **Focus sulla**
 - **matematica:** applicare le formule per l'interesse semplice e composto.
 - Interpretare tabelle e grafici per confrontare la crescita nel tempo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza grafici interattivi con calcoli di riempimento automatico.
- Offre schede di formule semplificate, passo dopo passo.

3. Sfida di difesa informatica: probabilità della password (30 minuti)

- Insegnante agli studenti: Gli hacker stanno cercando di decifrare la tua password! Quanto è sicura la tua password generata tramite calcoli matematici?
-
- Compito: utilizzare probabilità e combinazioni per determinare quante possibili password possono essere formate con diversi set di caratteri.
 - Crea una password complessa e testala con velocità di attacco simulate.
- **Matematica in**
 - **primo piano:** Combinatoria di base: calcolare le possibilità totali per le stringhe di caratteri.
 - Analizza la crescita esponenziale correlata alla lunghezza e alla sicurezza delle password.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza strumenti di creazione password drag-and-drop.
- Visualizza le combinazioni con grafici interattivi.

4. Analisi del budget online: spesa sicura in un mondo digitale (30 minuti)

- Gli studenti ricevono un contributo digitale di 150 euro al mese.
- Devono pianificare le spese mensili (consegna di cibo, giochi per dispositivi mobili, abbonamenti e risparmi).
- Converti le spese in percentuali e visualizza le spese utilizzando grafici a torta.
- Identificare le truffe di phishing e le "commissioni nascoste" utilizzando schede guidate sui problemi.

- **Focus sulla**
 - **matematica:** applicare calcoli basati sulle percentuali ai budget reali.
 - Interpretare grafici a torta e analizzare dati proporzionali.
 - Utilizzare il ragionamento logico e la valutazione del rischio con supporto matematico

● **Strumenti:** Fogli Google, [Canva](#) Grafici, app CyberMath

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T prepara modelli di budget predefiniti e immagini semplificate.
- Utilizza la suddivisione delle domande basata sull'intelligenza artificiale (ad esempio, MathGPT o Buzzmath).
- Opzione facoltativa di risposta verbale per giustificare il budget.

5. Conclusione e riflessione: classifica dei risparmiatori informatici (5 minuti)

- Condivisione tra
 - pari: carica progetti di gruppo su Padlet.
 - Lascia commenti e domande matematiche sulle strategie di risparmio o sulla logica delle password di altri gruppi.
- Spunto di riflessione: "Quale
 - competenza matematica ti ha aiutato di più a proteggere il tuo denaro digitale? Perché?"

~~Adattamento per studenti con bisogni speciali:~~

T coinvolge tutti gli S che si sostengono a vicenda.

Materiali didattici:

- Computer portatili/tablet con Internet
- La banca digitale offre dispense, schede di verifica della password Modelli
- di budget interattivi Strumenti: Khan
-

Academy, [Canva](#), [Ciao!](#), [Fogli Google](#) Padlet, NoteGPT, app

- CyberMath, Buzzmath

Cyber Savers: decifrare il codice della finanza e delle frazioni

Valutazione della missione

Nome: _____ | Squadra: _____

Parte A: Infiltrazione di interessi

1. La banca A offre **un interesse semplice** al 5% annuo. Se depositi 200 €, quanto avrai?
dopo 3 anni?
Risposta: _____
2. La banca B offre **un interesse composto** al 5% annuo. Se depositi 200 €, quanto riceverai?
avere dopo 3 anni?
Risposta: _____

Cerchia l'offerta migliore: **Banca A / Banca B**

Parte B: Difesa informatica

1. Se una password ha **4 cifre (da 0 a 9)**, quante password possibili ci sono?
Risposta: _____
2. Se aggiungi **una cifra in più** (portando il numero a 5 cifre), quante password possibili ci sono?
Ora?
Risposta: _____

Cosa noti riguardo al modo in cui cambia il numero di possibilità?

Parte C: Budgeting online

1. Ricevi 150 € al mese. Spendi:
 - 30 € sui giochi
 - 60 € di cibo
 - 20 € sugli abbonamenti
 - Il resto lo risparmi.
- a) Quale percentuale dei tuoi soldi va ai **giochi**? _____ %
- b) Quanti soldi (in €) risparmi ? c) Quale categoria _____
rappresenta la **spesa maggiore**? _____

Parte D: Riflessione

1. Quale **competenza matematica** (interesse, probabilità, budget, percentuali) ti ha aiutato di più a proteggere il tuo account digitale oggi stesso? Perché?

• Guida al punteggio (20 punti totali):

- Parte A: 4 punti (2 ciascuno)
- Parte B: 4 punti (2 ciascuno)
- Parte C: 6 punti (2 per domanda)
- Parte D: 6 punti (qualità della spiegazione)

Valutazione dei risparmiatori informatici – Chiave di risposta

Parte A: Infiltrazione di interessi

1. Interesse semplice: €230 2.
Interesse composto: €231,53 Offerta
migliore: Banca B

Parte B: Difesa informatica

1. 10.000 possibilità 2. 100.000
possibilità Osservazione: ogni
cifra in più si moltiplica per 10

Parte C: Budgeting online

- a) Giochi = 20%
b) Risparmi = 40 €
c) Spesa maggiore = Cibo (60 €)

Parte D: Riflessione

(Le risposte possono variare; il punteggio viene assegnato se lo studente spiega un'abilità matematica con ragionamento.)

Durata:

120 minuti

Descrizione:

Gli studenti assumono il ruolo di architetti digitali per pianificare e progettare un sito web funzionale, applicando concetti matematici fondamentali come misurazione, proporzioni, percentuali, geometria del layout e organizzazione dei dati. L'attività include percorsi di apprendimento adattivi, strumenti di tutoraggio basati sull'intelligenza artificiale e soluzioni per studenti con bisogni speciali, per garantire piena accessibilità e personalizzazione.

Istruzioni:

1. Benvenuti a Web Builders Studio! (40 minuti)

- L'insegnante introduce gli studenti all'attività con un'animazione narrativa: **"Progettare il sito web perfetto : come i"**
 -  **bambini possono creare il proprio sito web (guida passo passo semplice)"**
- Gli studenti si uniscono ai "Web Team" in gruppi di 3-4 persone.
- Avvia l'esplorazione interattiva:
 -  Come creare un sito web dall'inizio alla fine (PROCESSO COMPLETO)
 -  Come creare un sito web: guida passo passo per principianti 2025
 -  Crea un sito web GRATUITO con Google Sites
- Guarda un video sulla matematica
 -  Quiz sulle trasformazioni | Rotazione, riflessione e traslazione delle forme | Quiz di matematica
- Utilizzo del tutor di intelligenza artificiale adattiva: [Modulo di geometria Web MathGPT]
- Focus sulla matematica:
 - Proporzioni e layout dello schermo
 - Percentuale di allocazione dello spazio
 - Griglie e pianificazione coordinata

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce trascrizioni video e diagrammi semplificati e utilizza pannelli di layout visivi e blocchi di interfaccia utente drag-and-drop.
- L'insegnante assegna dei tutor tra pari per il supporto del gruppo.

2. Precisione dei pixel: proporzioni nel layout web (15 minuti)

- Insegnante agli alunni: **"Stai progettando il layout della homepage di un club scolastico."**
- Attività: dividere una pagina web larga 1200 px in sezioni (ad esempio, intestazione, menu, contenuto, barra laterale, piè di pagina) utilizzando rapporti dati come 4:1:6:2:1.
- Adatta il layout al dispositivo mobile utilizzando rapporti reattivi.
- Focus sulla matematica:
 - Applica i rapporti tra parti e tutto e converti in pixel
 - Utilizzare le proporzioni per ridimensionare più dimensioni dello schermo

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce strisce di rapporto e schede di sezione
- Utilizza modelli Canva o Figma con guide di layout fisse

3. Codifica dei colori: matematica nella progettazione di siti web (15 minuti)

- L'insegnante chiede agli studenti di scegliere una tavolozza di colori utilizzando i rapporti di colore (ad esempio, 60% sfondo, 30% testo principale, 10% accento)
- Utilizza [Canva](#) o Colors per creare una combinazione di colori
- Carica la tavolozza su un Padlet di classe condiviso e spiega la matematica
- **Integrazione matematica:**
 - Convertire le percentuali in proporzioni
 - Visualizza i dati utilizzando grafici a torta o grafici a barre

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T offre impalcature con selezione di colori
- Utilizzare i giradischi della ruota dei colori per la selezione casuale
- Fornire palette predefinite per la modifica

4. Matematica dei contenuti: organizzazione dei dati Web (40 minuti)

- Da T a Ss: "Stai creando una pagina per visualizzare i dati del sondaggio sui club scolastici preferiti."
- Gli studenti ricevono un set di dati (ad esempio, il numero di studenti in ogni club).
- Creano tabelle o grafici a torta utilizzando le percentuali.
- Utilizzano sistemi a griglia per allineare i contenuti. Calcolano i rapporti delle dimensioni delle immagini per adattarli ai vincoli
 - di progettazione. **Focus**
 - **sulla matematica:** visualizzazione
 - dei dati. Percentuali e frazioni. Misurazione e allineamento.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza Fogli Google con formule preinserite
- Modelli visivi per la creazione di tabelle e grafici
- Offri set di dati semplificati e strumenti di calcolo

5. Pubblica e lancia: presentazione del piano del sito web (40 minuti)

- Ogni team presenta il proprio piano di progettazione del sito web: layout, proporzioni, schema dei colori e struttura del contenuto
- Utilizza Google Slides o Canva per le presentazioni di prova
- La classe vota il miglior design utilizzando una rubrica che include applicazione matematica, chiarezza e creatività
- **Integrazione matematica:**
 - Conteggio dei voti di classe e calcolo delle percentuali
 - Confronto dei design utilizzando i rapporti layout-contenuto
 - Riflettendo su come le decisioni guidate dalla matematica

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza modelli di pitch visivo
- Consente presentazioni audio o video
- Supporta gli strumenti di intelligenza artificiale per generare automaticamente elementi visivi

Materiali didattici:

- Strumenti e app digitali
- [Canva](#) o Figma
- Coolers.co
- Fogli Google
- Presentazioni
- Google Padlet o Jamboard
- [Kahoot](#)
- Tutor di matematica AI (ad esempio, Khan Academy, MathGPT, IXL)

Valutazione

Web Builders - Applicare la matematica per creare un sito web (10 min.)

Parte 1 – Test di uscita rapida

(Gli studenti rispondono a 1-2 brevi domande alla fine di ogni fase. Possono essere orali, scritte o digitale.)

Layout (rapporti pixel)

La pagina è larga 1200px. Dividila in sezioni con un rapporto di 4:1:6:2:1.

D: Quanti pixel ha la barra laterale (rapporto = 2)?

Colori (percentuali)

Una tavolozza di colori è composta per il 60% da sfondo, per il 30% da testo e per il 10% da accenti.

D: Quale frazione della tavolozza è costituita dal colore di accento?

Dati (risultati del sondaggio)

40 studenti hanno votato per i loro club preferiti: 12 hanno scelto Sport.

D: Qual è questa percentuale?

Votazione (scelta di classe)

Se la squadra A ottiene 8 voti su 20 totali...

D: Quale percentuale della classe ha votato per loro?

Soluzioni (per riferimento dell'insegnante)

Disposizione:

Rapporto totale = $4 + 1 + 6 + 2 + 1 = 14$

1 parte = $1200 \div 14 = 85,7 \text{ px}$ (ÿ 86 px)

Barra laterale (2 parti) = $2 \times 85,7 = \text{ÿ } 172 \text{ px}$

Colori:

$10\% = 10/100 = \mathbf{1/10}$

Dati:

$12 \div 40 = 0,3 \text{ ÿ } \mathbf{30\%}$

Votazione: $8 \div 20 = 0,4 \text{ ÿ } \mathbf{40\%}$

Parte 2 – Rubrica di presentazione finale (lavoro di squadra)

Criteri	1 = Necessita di lavoro	2 = Buono	3 = Eccellente
Applicazione matematica	Manca un po' di matematica o errato	Matematica principalmente corretto	Chiaro, corretto, uso creativo di matematica
Chiarezza e design	Difficile da seguire	Comprensibile	Molto chiaro e ben strutturato
Creatività e Lavoro di squadra	Sforzo minimo	Tentativo solido	Innovativo, coinvolgente, forte lavoro di squadra

Totale = /9 punti

Parte 3 – Domande di riflessione (personali/dei pari)

(Scegli 1-2 per rispondere in 1-2 frasi OPPURE verbalmente)

- Quale competenza matematica ha utilizzato meglio il tuo team?
- Una cosa che ho imparato sulla matematica nel web design è...
- Cosa migliorerei se creassi un altro sito?

Durata:

170 minuti

Descrizione:

Gli studenti assumono il ruolo di "Ambasciatori Erasmus", pianificando incontri formativi internazionali sul tema dell'IA nell'istruzione nelle città di Massafra (Italia), Karditsa (Grecia), Bacau (Romania), Aradippou (Cipro), Zaprešij (Croazia), Šiauliai (Lituania) ed Eskişehir (Turchia). Questa attività matematica a tema viaggio consente agli studenti di esplorare distanze reali, logistica dei trasporti, costi di alloggio e budgeting, applicando concetti matematici come rapporti, percentuali, prezzi unitari e tassi di cambio.

L'attività utilizza strumenti adattivi per personalizzare l'esperienza di apprendimento e include formati accessibili per studenti con esigenze diverse.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale degli ambasciatori dell'IA! (40 minuti)

- **Video introduttivo per l'insegnante (T)** : panoramica dell'intelligenza artificiale nell'istruzione e brevi video di viaggio sulle destinazioni:
 - [Massafra, Italia](#)  [Massafra Puglia Italy](#)
 - [Karditsa, Grecia](#)
 - [Karditsa, Grecia centrale, video ufficiale \(da Ecotourism-Greece.com\)](#)
 - [Bacau, Romania](#)  [Visita a Romania: una giornata a Bačyu](#)
 - [Aradippou, Cipro](#)  [Tour in auto del villaggio di Aradippou Zaprešij, Croazia](#)
 - [21.03.25. - Dan narcisa](#)  [Zaprešij Šiauliai, Lituania](#) [Visita alla splendida](#)
 - [Šiauliai: la quarta città più grande della Lituania!](#)
 - [Eskişehir, Turchia](#)
 - [Eskişehir Türkiye Walking Tour 4K - Una delle città più vivibili al mondo](#) Gli studenti formano dei "team di
- ambasciatori" in coppie o in piccoli gruppi.
- T introduce i concetti di ragionamento proporzionale e di bilancio utilizzando:
 - [Proporzioni spiegate – YouTube Khan](#)
 - [Academy – Risolvere le proporzioni https://](#)
 - [www.mathinaction.org/uploads/1/9/5/3/19539617/mc_5_trips_and_vacations.pdf](#)
 - [Viaggi avventurosi - Kahoot! Quiz](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce "schede profilo" della città con simboli, bandiere, valute e informazioni di base
- Opzioni di sottotitoli e trascrizione per tutti i video
- Supporto tra pari durante il lavoro di gruppo

2. Verifica della realtà del percorso: distanza e durata (30 minuti)

- T "Il tuo team sta organizzando incontri nelle 7 città Erasmus. Scegli 3 città e trova i percorsi di viaggio più veloci, economici ed ecologici."

Compiti:

- Utilizza Google Maps e Rome2Rio per confrontare le distanze (km) e i tempi di percorrenza (ore)
- Calcola velocità = distanza ÷ tempo per ogni percorso
- Analizzare e rappresentare i dati in tabelle e grafici a barre
- Focus sulla matematica
 - Calcoli velocità-distanza-tempo
 - Confronto dei rapporti di tempo e costo tra le modalità di trasporto (treno:autobus:aereo)
 - Interpretazione delle mappe in scala

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T. prepara mappe di percorso precompilate e set di dati di viaggio Generatore
- di percorsi drag-and-drop con aiuti visivi Timer digitali e
- calcolatrici integrati nel foglio di lavoro

3. Budgeting per le frontiere: la sfida Erasmus (30 minuti)

- T: "A ogni gruppo viene assegnato un budget di 4.000 euro per organizzare un incontro di 5 giorni sull'intelligenza artificiale in una delle città scelte."
- **Compiti:**
 - Distribuisce il budget tra le categorie: viaggi, alloggi, cibo, affitto della sede, relatori ospiti AI. Utilizza un rapporto di 4:3:2:1:2 per la
 - pianificazione delle spese. Utilizza i tassi di cambio correnti
 - per convertire i costi nelle valute locali (TRY, RON, HRK, ecc.).
 - Crea un piano di budget in Fogli Google con formule per costi unitari e totali **Matematica in primo piano:**
- calcoli velocità-
 - distanza-tempo Confronto dei rapporti tra
 - tempo e costo tra modalità di trasporto (treno:autobus:aereo)
 - Interpretazione delle mappe in scala

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T prepara mappe di percorso precompilate e set di dati di viaggio
- Generatore di percorsi drag-and-drop con aiuti visivi
- Timer e calcolatrici digitali integrati nel foglio di lavoro

4. Budgeting per le frontiere: la sfida Erasmus (30 minuti)

- Gli studenti vengono divisi in gruppi. A ciascun gruppo viene assegnato un budget di 4.000 euro per organizzare un incontro di 5 giorni sull'intelligenza artificiale in una delle città scelte.
- Distribuiscono il budget tra le categorie: viaggi, alloggi, cibo,
 - affitto della sede, relatori ospiti AI. Utilizzano un rapporto di 4:3:2:1:2 per la
 - pianificazione delle spese.
- Utilizzare i tassi di cambio correnti per convertire i costi nelle valute locali (TRY, RON, HRK, ecc.)
- Creare un piano di budget in Fogli Google con formule per costi unitari e totali **Math Focus:**
- Conversione di
 - valuta utilizzando tassi in tempo reale Allocazione del
 - budget basata su rapporti Calcolo del
 - prezzo unitario per studente

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T adatta il modello di budget con menu a discesa e icone visive
- Istruzioni audio per formule e conversioni
- Calcolatrice integrata e strumento di intelligenza artificiale per la conversione di testo in voce

5. Rapporti di cucina culturale: matematica del menu adattivo (30 minuti)

- Gli studenti organizzano una cena multiculturale per i loro ospiti nella città Erasmus scelta."
- Ricerca un piatto tradizionale della città. Scala la
- ricetta da 4 porzioni a 12 e 20. Calcola il costo per
- piatto utilizzando i dati sui prezzi dei supermercati.

- **Matematica in**
 - **primo piano:** rapporti
 - e scala Confronto dei
 - costi Conversioni di unità (ad esempio, da grammi a once)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T prepara le schede visive degli ingredienti
- Opzioni di ricette pre-scalate
- Strumenti di misurazione pratici per studenti cinestetici

Materiali didattici:

- Dispositivi con accesso a Internet
- Schede Erasmus City, modelli di budget, ricette da distribuire
- Strumenti e piattaforme:
 - Google Maps, Fogli, Padlet, [Canva](#) Khan
 - Academy, [Kahoot!](#), [Buzzmath](#) Rome2Rio,
 - NoteGPT, Widget convertitore di valuta
 - MyMapAI

Valutazione

Sfida matematica Erasmus per gli ambasciatori dell'IA – Quiz

Tema: Pianificazione di incontri internazionali sull'IA in

Massafra (Italia) • Karditsa (Grecia) • Bacau (Romania) • Aradippou (Cipro) •
Zaprešij (Croazia) • Siauliai (Lituania) • Eskişehir (Turchia)

Tempo: 30 minuti

Strumenti consentiti: Calcolatrice, Google Maps, convertitore di valuta

Parte A: Viaggio e distanza

1. La tua squadra viaggia da **Massafra (Italia)** a **Zaprešij (Croazia)**, per una distanza di **850 km**.

Se il treno impiega **10 ore**, qual è la velocità media? a) 75 km/hb) 85
km/hc) 90 km/hd) 95 km/h

2. Un volo da **Karditsa (Grecia)** a **Eskişehir (Turchia)** copre **620 km** in **1,5 ore**.

Qual è la velocità media? a) 310
km/hb) 413 km/hc) 450 km/hd) 520 km/h

3. La distanza stradale da **Bacau (Romania)** ad **Aradippou (Cipro)** è di **1.350 km**.

Se l'autobus viaggia per **27 ore**, qual è la velocità media? a) 40 km/hb) 45
km/hc) 50 km/hd) 55 km/h

4. Da **Siauliai (Lituania)** a **Karditsa (Grecia)** sono **1.900 km** in aereo.

Se il volo dura **3,8 ore**, qual è la velocità media? a) 400 km/hb) 450
km/hc) 500 km/hd) 550 km/h

5. Confronta due viaggi:

- Viaggio A: **Massafra ÷ Bacau**, 1.200 km in 12 ore Viaggio B:
- **Aradippou ÷ Eskişehir**, 800 km in 8 ore Quale viaggio è più veloce e di quanto? a) Viaggio A, di 10 km/hb) Viaggio B, di 10 km/hc) Stessa velocità d) Viaggio A, di 5 km/h

Parte B: Bilancio per le frontiere

6. Il budget totale per l'incontro sull'IA è di **4.000 €**.

Utilizzare il rapporto **4:3:2:1:2** (Viaggio: Alloggio: Cibo: Luogo: Relatori).

Quanto viene stanziato per l'**alloggio**?

a) € 1.000 b) € 1.200 c) € 1.333 d) € 1.500

7. Se il budget **per il cibo** (2 parti) è per **10 studenti**, quanti soldi per il cibo per studente? a) € 100 b) € 150 c) € 200 d) € 250

8. Ad **Aradippou (Cipro)**, una pensione costa **80 € a notte** per una camera.

Quanto costeranno **4 camere per 5 notti** ? a) € 1.400

b) € 1.500 c) € 1.600 d) € 1.800

9. A **Šiauliai (Lituania)**, il pranzo costa **8€**.

Se ogni studente compra il pranzo per **5 giorni**, qual è il totale per studente? a) € 30 b)

€ 35 c) € 40 d) € 45

10. La squadra lituana ottiene uno **sconto sponsor del 10%** sul suo budget di 4.000 €.

Qual è il loro nuovo totale?

a) € 3.600 b) € 3.700 c) € 3.800 d) € 3.900

Parte C: Cambio valuta

11. A Cipro, 1 € = 0,86 £ (GBP).

Se l'altoparlante AI fa pagare **£ 258**, quanti euro sono? a) € 290
b) € 300 c) € 305 d) € 320

12. In Turchia, 1 € = 33,5 TRY.

Se il gruppo spende **₺2.010**, quanti euro sono? a) €55 b) €58
c) €60 d) €62

13. In Romania, 1€ = 4,95 RON.

Se l'alloggio costa **1.485 RON**, qual è il costo in euro? a) €280 b) €290
c) €300 d) €310

Parte D: Rapporti tra cucina culturale

14. In Grecia, una ricetta *di moussaka* per 4 persone utilizza 600 g di melanzane.

Quanto serve per **20 persone**? a) 2.000
gb) 2.500 gc) 3.000 gd) 3.500 g

15. In Italia, il costo degli ingredienti per 6 porzioni di *pasta al forno* è di 18 €.

Quanto costerà per **15 porzioni** (stesso prezzo unitario)? a)
40 € b) 42 € c) 45 € d) 48 €

Chiave di risposta (per gli insegnanti)

#	Corretto	Spiegazione
1	b) 85 km/h	$850 \div 10$
2	b) 413 km/h	$620 \div 1,5$
3	b) 50 km/h	$1350 \div 27$
4	c) 500 km/h	$1900 \div 3,8$
5	c) Stessa velocità	Entrambi 100 km/h
6	b) 1.000 €	$(3/12) \times 4000$
7	b) 150 €	$(2/12 \times 4000) / 10 = 150$
8	c) € 1.600	$80 \times 4 \times 5$
9	c) 40 €	8×5
10	c) € 3.600	4000×0.9
11	b) 300 €	$258 \div 0,86$
12	c) 60 €	$2010 \div 33,5$
13	c) 300 €	$1485 \div 4,95$
14	c) 3.000 g	600×5
15	b) 45 €	$18 \div 6 \times 15$

Durata:

185 minuti

Descrizione:

Gli studenti partecipano a una "Gallery Walk" per presentare i loro progetti e confrontarsi con il lavoro dei loro compagni. Dalle analisi di bilancio e dai progetti di progetti alle previsioni del tempo e ai poster di identità, gli studenti raccontano come la matematica ha preso vita nel loro mondo. Questa chiusura collaborativa invita al dialogo, all'apprezzamento e alla riflessione metacognitiva, celebrando la varietà e la creatività del pensiero matematico.

Istruzioni:

1. Configurazione (20 minuti)

Gli studenti espongono progetti selezionati dal modulo (ad esempio poster di identità matematica, progetti di progetti, simulazioni finanziarie Cyber Saver, piani di spesa per i viaggi, wireframe di siti web) in uno spazio fisico o virtuale.

2. Passeggiata nella Galleria (30 minuti)

- Gli studenti si muovono nell'aula o sulla piattaforma digitale, esaminando i progetti dei colleghi.
- Lasciano post-it o commenti digitali utilizzando suggerimenti come: ***"Il tuo approccio alla risoluzione di questo problema mi ha ricordato..."***
 - *"Mi è piaciuto molto il modo in cui hai applicato la matematica a..."*
 - *"Questo mi ha fatto ripensare al modo in cui utilizzo..."*

3. Riflessione e discussione (30 minuti)

Discussione di tutta la classe

- Gli studenti condividono un progetto che li ha ispirati e spiegano il perché.
- Spunti di discussione: ***qual è***
 - ***stato un modo creativo in cui la matematica è stata applicata nel lavoro dei tuoi colleghi?***
 - ***In che modo questo modulo ha cambiato il tuo modo di vedere la matematica?***

Riflessione individuale

- Gli studenti rispondono alle domande di riflessione su un diario di matematica o in formato digitale:
 - ***Cosa hai imparato su te stesso come studente di matematica?***
 - ***Cosa ti ha messo più alla prova? Come l'hai superata?***
 - ***Come immagini l'utilizzo della matematica nel mondo reale oggi?***

Materiali didattici:

- Computer/tablet o materiali stampati Galleria
- digitale (ad esempio, Padlet, Linoit, Google Slides)
- Fogli di riflessione o moduli Google

Valutazione

- Formativo: feedback tra pari, diari di riflessione, partecipazione alle discussioni
- Sommativa: valutazione delle presentazioni finali del progetto basata sull'applicazione di concetti matematici, creatività e chiarezza

Durata:

80 minuti

Apprendimento linguistico personalizzato Per migliorare le competenze linguistiche degli studenti attraverso attività di apprendimento personalizzate



Autori: Georgia Karagianni

Istituzione: Educom+, La comunità per il "plus" nell'istruzione, Grecia

1. Descrizione del modulo

Questo modulo supporta gli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado nel rafforzamento delle competenze linguistiche integrate (ascolto, conversazione, lettura, scrittura) attraverso attività personalizzate, assistite dall'intelligenza artificiale e creazione multimodale. Gli studenti utilizzano prompt adattivi, strumenti visivi e audio e brevi cicli di feedback per co-creare storie, dialoghi, meme, fumetti, brani audio e mini-progetti. Il design segue i principi dell'Universal Design for Learning e dell'apprendimento basato sulle attività, garantendo molteplici modalità di coinvolgimento, rappresentazione ed espressione. Le attività sono flessibili per classi miste e forniscono supporti per studenti con bisogni educativi speciali. Il modulo culmina con la condivisione dei prodotti su una bacheca di classe (ad esempio, [Padlet](#)). e una breve riflessione su se stessi e sui propri pari utilizzando semplici rubriche.

2. Contenuto e attività del modulo

Contenuto: Esercizi linguistici adattivi, costruttori di vocabolario interattivi e linguaggio immersivo esperienze (ad esempio, co-scrittura con l'intelligenza artificiale, dialoghi basati su avatar, vocabolario meme/visivo, audio sfide e remix di fumetti).

Attività: giochi linguistici, sessioni di narrazione

3. Obiettivi del modulo

- a. Personalizzare le pratiche linguistiche in base al livello, agli interessi e alle modalità degli studenti utilizzando strumenti assistiti dall'intelligenza artificiale e prompt strutturati.
- b. Sviluppare competenze comunicative integrate e approfondimento del vocabolario attraverso attività brevi, multimodali e basate su compiti.
- c. Promuovere la collaborazione, la partecipazione inclusiva e l'uso responsabile e riflessivo dell'intelligenza artificiale nell'apprendimento delle lingue.

4. Risultati di apprendimento del modulo

- a. Generare, rivedere e presentare brevi testi (storie, dialoghi, didascalie) con il supporto dell'intelligenza artificiale adeguato alle proprie competenze.
- b. Utilizzare e consolidare il vocabolario nel contesto attraverso attività visive, audio e simili a giochi.
- c. Interagire oralmente e per iscritto in coppia/gruppo e pubblicare prodotti multimodali su una piattaforma condivisa con competenze digitali di base.
- d. Autovalutare e fornire feedback ai colleghi utilizzando criteri/rubriche concisi e riflettere su come l'intelligenza artificiale ha supportato il loro apprendimento

5. Parole chiave

Apprendimento adattivo; apprendimento linguistico assistito dall'intelligenza artificiale; UDL; differenziazione; apprendimento basato su compiti; alfabetizzazione multimodale; sviluppo del vocabolario; narrazione; dialogo; avatar; alfabetizzazione meme; narrazione audio; valutazione formativa; [Padlet](#); Canva; [ChatGPT](#); [MagicSchool.ai](#).

6. Metodologia

- Approccio basato sui compiti e basato sulla UDL: breve input → pratica guidata → creazione → condivisione/ feedback → riflessione.
- Impalcature adattive: prompt gradualmente, inizi di frasi, supporti visivi, TTS/STT, scelta dell'output (testo, audio, immagine).
- Apprendimento collaborativo: produzione in coppia e in piccoli gruppi con feedback strutturato tra pari.
- Valutazione formativa: checklist/rubriche, valutazioni tramite emoji e brevi riflessioni integrate in ogni attività.

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed energizzanti:

Titolo: Sconfiggi il robot con le parole

Descrizione:

Questo energizzante è rapido e basato sul livello, consentendo agli studenti di generare o ricevere un mini set di parole personalizzato prima di completare micro-attività rapide (come abbinare, usare o eseguire) e poi "battere il bot" in modo creativo. Promuove il vocabolario, la fluidità e la giocosità, rispecchiando al contempo lo spirito adattivo e assistito dall'intelligenza artificiale del modulo.

Istruzioni:

Impostazione (1–2): l'insegnante proietta un timer e modella un micro-compito (ad esempio, "Usa 2 parole in una frase umoristica").

Personalizza (2–3):

- Gli studenti imparano rapidamente dalle 4 alle 6 parole tramite l'intelligenza artificiale (suggerita dall'insegnante su un singolo dispositivo) o da una banca dati di parole suddivisa in livelli.
- Per gli studenti con bisogni educativi speciali (BES), fornire schede illustrate con parole o frasi iniziali.

Dash (3–4): In coppia, gli studenti completano due di questi micro-compiti:

- Abbina e spiega: abbinare ogni parola a una definizione semplice o a un emoji.
- Pronuncia e mostra: una frase ad alta voce + un gesto rapido/emoji che si adatti alla parola.
- Mini-didascalia: scrivi una didascalia di 6-8 parole utilizzando almeno due parole target.

Batti il bot (1–2): le coppie nominano il loro miglior risultato; la classe vota rapidamente (mani/emoji).

Riflessione rapida (1): "Quale parola proverai a usare oggi?" (carta verbale o emoji).

Materiali didattici:

Timer/lavagna; proiettore (facoltativo); piccole banche dati di parole/schede illustrate; un dispositivo T per prompt AI; schede emoji facoltative; foglietti di inizio frase; accessibilità TTS/STT.

Durata:

8–12 minuti.

La parte principale:

Attività 1: StoryBuilder basato sull'intelligenza artificiale

Descrizione:

Gli studenti sono coinvolti in un'attività di narrazione inclusiva e assistita dall'intelligenza artificiale, in cui creano insieme una storia digitale con l'ausilio di strumenti di intelligenza artificiale. L'attività promuove lo sviluppo del vocabolario e della struttura narrativa e l'autoespressione, adattandosi ai livelli e agli interessi individuali. Gli studenti generano suggerimenti per storie personalizzate, costruisci narrazioni in dialogo con l'intelligenza artificiale e illustra o narra le loro storie utilizzando strumenti multimodali. Le storie finali vengono condivise su [Padlet](#), incoraggiare la creatività, collaborazione e feedback tra pari.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: "Se la tua parola preferita fosse una persona..." (10 minuti)

- L'insegnante invita gli studenti a scegliere una parola inglese preferita (ad esempio, **mistero, sole, immaginare**) e immaginalo come una persona.
- Gli studenti completano un rapido esercizio di scrittura creativa:
 - **La mia parola preferita è Ss _____ . Se fosse una persona, sarebbe _____ Perché _____ .**
- share in pairs or groups.

Adattamento per studenti con bisogni speciali: _____

L'insegnante fornisce un elenco di parole con immagini e frasi iniziali pre-scritte. Gli studenti possono rispondere con disegni o utilizzando la conversione da voce a testo.

2. Generazione di prompt per storie tramite IA (10 minuti)

- Ss apre [ChatGPT](#) o [MagicSchool.ai](#) e inserisci un prompt come:
 - **Ho 14 anni e sto imparando l'inglese. Mi piacciono gli animali e il fantasy. Raccontami una storia semplice. inizio con cinque parole chiave.**
- L'intelligenza artificiale genera spunti di narrazione personalizzati ed elenchi di vocaboli.

Adattamento per studenti con bisogni speciali: _____

L'insegnante supporta gli studenti con dettati orali o suggerimenti digitati. Gli studenti possono utilizzare suggerimenti visivi o ricevere banche di vocabolario stampate.

3. Co-scrittura con l'intelligenza artificiale (20 minuti)

- Gli studenti scrivono le loro storie in brevi segmenti, mentre l'intelligenza artificiale fornisce suggerimenti, assistenza grammaticale o vocabolario a seconda delle necessità.
- Gli studenti possono chiedere sinonimi, finali o suggerimenti di dialogo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante incoraggia l'uso di strumenti di sintesi vocale e di strutture di frasi più semplici. Gli studenti possono registrare le proprie idee tramite voce e ottenere un testo generato dall'intelligenza artificiale.

4. Miglioramento visivo o audio (10 minuti)

- Gli studenti scelgono di:
 - Crea una copertina per un libro o un personaggio principale utilizzando [Canva AI Design Assistant](#)
 - Registra la narrazione utilizzando [Vocaroo](#) e generare un codice QR da incorporare
 - Aggiungi immagini generate dall'intelligenza artificiale da [DALL-E](#) o [OpenArt](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante offre modelli già pronti o selezioni visive. Gli studenti possono lavorare in coppia per co-creare contenuto.

5. Presentazione della storia e feedback tra pari (10 minuti)

- Gli studenti caricano la loro storia (testo, audio o immagini migliorate) su [Padlet](#).
- I colleghi lasciano valutazioni emoji () e rispondi:
 - **Quale parte ti è piaciuta di più?**
 - **Quale nuova parola ti è sembrata interessante?**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce elementi di frase per il feedback e/o si avvale di compagni. Gli studenti possono usare simboli o adesivi per il feedback.

Materiali didattici:

Strumenti digitali

- [ChatGPT / Scuola di Magia.ai](#) – Supporto per la scrittura di storie
- [tramite intelligenza artificiale Canva](#) –
- [creazione di storie visive DALL·E, OpenArt](#) –
- [Padlet](#) per la generazione di
- [immagini](#) – muro di storie digitali
- [Vocaroo](#) – strumenti di sintesi vocale (ad esempio [NaturalReader](#))

Altri materiali:

- Modelli di fogli di lavoro (pianificatore di storie, checklist di feedback)
- Immagini o icone stampate per impalcature

6. Valutazione:

Valutazione formativa:

- Lista di controllo della storia (creatività, uso del vocabolario, chiarezza)
- Feedback tra pari ([Padlet](#) commenti o valutazione a stelle)

Spunti di autoriflessione:

- Quali nuove parole hai usato?
- Cosa è stato facile o difficile nello scrivere con l'intelligenza artificiale?
- Cosa faresti diversamente la prossima volta?

Durata:

60 minuti

Attività 2: Dialoghi tra AI e Avatar: racconta la tua storia!

Descrizione:

Gli studenti creano un avatar digitale utilizzando strumenti di intelligenza artificiale e gli attribuiscono personalità, background e voce. Quindi, si impegnano in brevi dialoghi assistiti dall'intelligenza artificiale, scrivendo o registrando conversazioni tra loro e il loro avatar. L'attività supporta le capacità di espressione orale e scritta, introducendo gli studenti alla narrazione basata sugli avatar e all'uso responsabile di personaggi generati dall'intelligenza artificiale.

Istruzioni:

1. Crea il tuo avatar AI (10 minuti)

- Gli studenti usano un generatore di avatar come [Ready Player Me](#), [Bitmoji](#) o [HeyGen](#) per creare un personaggio virtuale.
- Assegnano al proprio avatar un nome, un'età, una personalità e una parola o espressione preferita in inglese.

Facoltativo: aggiungi un'immagine di sfondo generata dall'intelligenza artificiale utilizzando [DALL·E](#) o [Canva AI](#).

- Esempio di suggerimento: "Crea un avatar a tema fantasy che ami i libri e usi la frase 'Sogniamo in grande!'".

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce modelli per la creazione di avatar con supporto visivo e descrizioni di esempio. Gli studenti possono scegliere tra un menu di opzioni o lavorare con un collega.

2. Scrivi o registra un dialogo con il tuo avatar (10-15 minuti)

- Gli SS usano [ChatGPT](#) o [MagicSchool.ai](#) scrivere un dialogo breve e divertente tra loro e il loro avatar (4-6 righe ciascuno). In alternativa, gli studenti possono registrare il dialogo usando Vocaroo (ad esempio, narrando entrambe le parti o collaborando in coppia).
 - Esempio di suggerimento: ***scrivi una breve conversazione tra me e un avatar chiamato Max, che è sempre ottimista e ama le rime.***

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce degli inizi di frase o un modello di dialogo da completare. Gli studenti possono registrare le battute invece di scriverle.

3. Condividi e rifletti (5 minuti)

- Gli studenti caricano i loro dialoghi (testo o audio) su un [muro Padlet](#) condiviso sotto il titolo "Incontra il mio avatar".
- Scelgono l'avatar di un altro studente e lasciano un commento: "Cosa chiederesti a questo avatar se lo incontrassi?"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce emoji o un elenco di semplici radici di frasi (ad esempio, "Mi piace il tuo avatar perché...").

4. Valutazione:

Valutazione formativa:

- Commento tra pari su [Padlet](#)
- Controlli T: completamento, creatività, uso della lingua

Spunto di autoriflessione:

- "Che sensazione hai provato a parlare con un personaggio che hai creato con l'intelligenza artificiale?"
"Cosa potrebbe insegnare il tuo avatar agli altri su di te?"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono:

- Utilizzare strumenti di conversione da testo a voce o da voce a testo (ad esempio [Natural Reader](#), dettatura).
- Rispondere tramite registrazioni orali anziché tramite feedback o riflessioni scritte.
- Utilizzare modelli precompilati, supporti visivi o frasi iniziali per revisioni tra pari o riflessioni.
- Lavorare in coppie flessibili o in gruppi guidati per creare insieme storie o avatar.
- Essere valutati principalmente in base allo sforzo, all'impegno e alla comunicazione, piuttosto che alla correttezza grammaticale.

5. Rubrica di valutazione: intelligenza artificiale nelle attività di apprendimento delle lingue

Criteri	Eccellente (3 punti)	Buono (2 punti)	Emergente (1 punto)
Creatività e Originalità	Storia o avatar molto fantasiosi; mostra una voce personale chiara e un certo talento.	Un po' di originalità; le idee sono chiare e pertinenti.	Di base o prevedibile; immaginazione limitata.
Uso dell'inglese Lingua	Grammatica accurata e vocabolario vario; le idee sono espresse in modo chiaro.	Per lo più chiaro, con qualche errore; il vocabolario è appropriato.	Errori frequenti; vocabolario limitato o idee poco chiare.
Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale	AI utilizzata in modo indipendente (ad esempio ChatGPT, Canva) con sicurezza e creatività.	Utilizzato strumenti di intelligenza artificiale con alcuni supporto; compito completato.	Necessario aiuto frequente; IA di base o incompleta utilizzo.
Multimodal Elementi (immagini/ audio)	Immagini ben progettate o una narrazione audio supportano chiaramente la storia.	Alcuni elementi visivi o audio incluso con moderato qualità.	Elementi multimodali mancanti o poco chiari.
Pari Interazione e feedback	Partecipazione attiva alla revisione paritaria; feedback utile e rispettoso.	Ha fornito commenti di base o interagito con un pari.	Interazione minima tra pari o feedback.
Riflessione e Se stesso- Consapevolezza (opzionale)	Riflessione approfondita sull'esperienza di apprendimento, sull'uso degli strumenti e sui progressi personali.	Qualche riflessione è mostrato utilizzando prompt o brevi commenti.	Riflessione scarsa o nulla; poco chiaro o non correlato risposte.

Punti totali	Descrizione
15–18	ÿ Eccellente : forte creatività, uso della lingua e coinvolgimento indipendente dell'IA.
11–14	Molto buono – Gli studenti hanno interagito in modo appropriato con gli strumenti e i colleghi; compito completato con successo.
6–10	Sviluppo – Partecipazione di base; supporto necessario per linguaggio, creatività o strumenti.
0–5	Necessita di supporto – Attività incompleta o frintesa; è necessario un supporto intensivo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono:

- Usa adesivi emoji invece di spartiti scritti
- Registra i loro riflessi usando [Vocaroo](#)
- Lavorare in coppia per ottenere un feedback tra pari
- Usa inizi di frase come:
 - “Mi è piaciuta la mia storia perché...”
 - “La prossima volta lo farò...”
 - “L'intelligenza artificiale mi ha aiutato...”

Materiali didattici:

Strumenti digitali:

- [Ready Player Me / Bitmoji / HeyGen](#) – creazione di avatar
- [ChatGPT / Scuola di Magia.ai](#) – co-scrittura dei dialoghi
- [Vocaroo](#) – registrazione vocale
- [Padlet](#) – condivisione e feedback
- [Canva AI](#) o [DALL·E](#) – elementi visivi di sfondo opzionali

Materiali stampabili:

- Foglio di impalcatura del dialogo
- Guida visiva per la creazione di avatar

Durata:

25–30 minuti

Attività 3: Meme My Word! – Vocabolario visivo con intelligenza artificiale

Descrizione:

In questa attività giocosa, gli studenti selezionano o ricevono un vocabolario target (da una lezione precedente o generato tramite intelligenza artificiale), quindi utilizzano un generatore di immagini basato sull'intelligenza artificiale (ad esempio, [Magic Media di Canva](#), [DALL-E](#), o [Craiyon](#)) Per creare un meme divertente o creativo che dimostri il significato della parola. Questo favorisce la memorizzazione del vocabolario, supporta il pensiero multimodale e consente agli studenti di esprimersi visivamente e linguisticamente. I meme finali vengono condivisi in una galleria virtuale (ad esempio [Padlet](#)).

Istruzioni:

1. Riscaldamento: brainstorming sulla parola del giorno (5 minuti)

- L'insegnante condivide una parola buffa o intrigante usando l'intelligenza artificiale (ad esempio, "imbrogliato", "vortice", "imbarazzante"). Gli studenti ne indovinano il significato e la usano in una frase divertente.
- Facoltativo: usa [ChatGPT](#) per generare una "frase folle del giorno" utilizzando 3 delle nuove parole degli studenti.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce definizioni tramite immagini o video; gli studenti scelgono una parola da un elenco visivo e la abbinano a un significato o a un emoji.

2. Genera o scegli il vocabolario (5-10 minuti)

Ss:

- Seleziona 1-2 parole che vogliono rinforzare. Possono: Scegliere
- da un elenco di vocaboli target curato dall'insegnante. Chiedi a [ChatGPT](#).
- per suggerire 3 parole interessanti con definizioni ed esempi in base al loro livello o alla loro storia. Suggerimento: "Ho 14 anni e sto
- studiando inglese. Dammi 3 parole divertenti o strane con il loro significato e una frase di esempio."

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante propone 3 parole preselezionate e illustrate e chiede agli studenti di sceglierne una. Gli studenti con difficoltà cognitive possono usare simboli o schede di linguaggio semplificato.

3. Crea un meme basato sull'intelligenza artificiale (10-15 minuti)

- Gli studenti utilizzano uno strumento visivo
- di intelligenza artificiale come: [Canva](#) Magic Media (digita una parola e genera un'immagine)
 - [DALL-E / Craiyon](#) (generatore di immagini AI) o
 - disegnano il proprio meme con una didascalia
- Aggiungono una didascalia divertente o creativa che include la parola, utilizzando il contesto appropriato.
 - Esempio: Parola: "caotico", Didascalia: **"lo che cerco di fare i compiti con 5 schede aperte e un gatto sulla tastiera = energia CAOTICA"**.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono dettare la didascalia e scegliere tra le opzioni di immagini predefinite. L'insegnante può aiutare a scrivere o supportare con strutture di frasi.

4. Galleria di meme e commenti (5-10 minuti)

- Gli studenti caricano i loro meme su [Padlet](#), una presentazione condivisa o una parete stampata in classe. Commentano altri due meme: "Questo mi ha fatto ridere
- perché..."
- "Ho imparato che ____ significa..."

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante offre reazioni tramite emoji, commenti tramite adesivi o frasi iniziali. Gli studenti con difficoltà di linguaggio possono indicare, digitare o registrare il loro commento.

5. Valutazione:

Criteri	ÿ Eccellente (3)	Molto buono (2)	ÿÿ In via di sviluppo (1)
Uso del vocabolario	La parola è usata correttamente e creativamente	La parola è per lo più chiara	La parola non è chiara o non corretto
Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale	L'intelligenza artificiale è utilizzata in modo efficace per creare un'immagine adatta o divertente	L'intelligenza artificiale è stata utilizzata con un certo aiuto	Scarso utilizzo dell'intelligenza artificiale o immagine poco chiara
Creatività visiva Immagine e didascalia lavorano insieme	Immagine e didascalia lavorano insieme in modo divertente o intelligente modo	L'immagine e il testo sono chiari	L'aspetto visivo è confuso o mancante
Interazione tra pari S ha commentato	ha commentato pensieroso sui meme degli altri	Commentato su almeno uno	Nessun commento fornito

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Concentrarsi sullo sforzo e sulla partecipazione piuttosto che sulla precisione
- Consentire risposte orali, disegnate o basate su adesivi
- Semplifica la rubrica con gli emoji o riflessione impalcatura

Materiali didattici:

Intelligenza artificiale e strumenti digitali:

- [ChatGPT / Scuola di Magia.ai](#) – suggerimento di vocabolario
- [Canva AI / DALL-E / Craiyon](#) – [Padlet](#) per la generazione di
- immagini – muro di meme digitali
- Dizionario visivo o flashcard

Risorse stampabili:

- Elenco di scelta del vocabolario con icone
- Modello meme (immagine + riquadro didascalia)
- Inizio frase commento

Durata:

30 minuti (flessibile; può essere svolto in una sola sessione o esteso a due).

Attività 4: Sfida Chatbot: crea un personaggio che parla!

Descrizione:

Gli studenti progettano il proprio personaggio chatbot (ad esempio, un personaggio storico, un personaggio immaginario o un personaggio inventato) utilizzando prompt di intelligenza artificiale ed esempi di dialogo. Programmano o simulano le risposte del loro chatbot utilizzando strumenti come [ChatGPT](#), [Personaggio.ai](#), o modelli strutturati. I partecipanti interagiscono con i chatbot degli altri ponendo domande e valutando quanto il chatbot mantenga il personaggio, usi un inglese corretto ed esprima una personalità chiara. L'attività potenzia le competenze linguistiche, la logica e la creatività digitale, promuovendo al contempo un uso responsabile e creativo dell'intelligenza artificiale.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: "Cosa direbbero?" (5-7 minuti)

- T: Mostra l'immagine di un personaggio famoso o di un personaggio storico (ad esempio, un pirata, Cleopatra, un robot o Albert Einstein). Chiedi: "Se questa persona fosse un chatbot, cosa ti direbbe?"
- Dai risposte sciocche o curiose e condividile ad alta voce.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T Usa immagini e fumetti per il brainstorming visivo. Lascia che gli studenti disegnino o scelgano tra le opzioni.

2. Crea una persona chatbot (10-15 minuti)

- A coppie, gli studenti scelgono o inventano un personaggio chatbot. Usano [ChatGPT](#) o un modello strutturato per creare: Nome Tratti della
-
- personalità (ad esempio, divertente, serio, utile)
- Argomento di competenza (ad esempio, animali, moda, spazio)
- Frasi preferite (ad esempio, "Partiamo!")
- Esempio di richiesta per [ChatGPT](#): "Aiutami a creare un personaggio chatbot che sia un cane loquace a cui piace la pizza e che dà consigli di vita".

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T: Utilizza una scheda del personaggio con icone e opzioni semplici. Consenti l'input vocale invece della digitazione.

3. Simulare o scrivere un dialogo (10-15 minuti)

- Gli studenti scrivono o simulano una breve sessione di domande e risposte tra loro e il loro chatbot (4-5 scambi).
- Possono scrivere manualmente entrambe le parti
- OPPURE usare [ChatGPT](#) per simulare le risposte descrivendo il chatbot e ponendo domande reali Esempio di prompt:
- "Fai finta di essere un drago di 10.000 anni che dà consigli sulla carriera. Ti farò delle domande."

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T: Fornire inizi di frase, formati alternativi (ad esempio, audio) o modelli strutturati (ad esempio, dialoghi con spazi vuoti da riempire).

4. Interazione e voto tramite chatbot (5-10 minuti)

- Gli studenti ruotano (o scambiano schermate) e "intervistano" il chatbot di un altro gruppo.
- Votano o commentano:
 - "Personaggio più creativo" ÿ
 - "Miglior uso del linguaggio"
 - "Le risposte più realistiche dei chatbot"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T: Incoraggiare l'uso di schede di voto emoji, adesivi sì/no o registrazioni audio per ricevere feedback.

5. Valutazione:

Criteri	ÿ Eccellente (3)	Buono (2)	ÿÿ Necessita di lavoro (1)
Carattere Profilo	Personalità chiara e creativa; si adatta bene al formato chatbot	Alcuni tratti mostrati; l'idea è chiara	Carattere poco chiaro o non sviluppato
Dialogo Qualità	Linguaggio naturale e corretto con idee creative	Per lo più sereno, alcuni errori	Difficile da seguire o ripetitivo
Fidanzamento	AI utilizzata per costruire il personaggio o simulare le risposte in modo significativo	AI utilizzata ma non completamente esplorata	Utilizzo scarso o nullo dell'intelligenza artificiale attrezzo
Collaboratori SU	Le coppie hanno lavorato insieme in modo equo e si sono aiutate a vicenda	Lavoro di squadra per lo più equilibrato	Uno studente ha fatto la maggior parte del lavoro

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Semplificare l'idea del chatbot (ad esempio, usare animali, emoji, bot monotematici)
- Utilizzare l'interazione orale o brevi frasi. Sottolineare lo
- sforzo, la partecipazione e la collaborazione rispetto all'accuratezza.

Materiali didattici:

Intelligenza artificiale e strumenti digitali:

- [ChatGPT / Scuola di Magia.ai](#) – per simulare le risposte del chatbot [Character.ai](#)—
- [\(facoltativo\)](#) per creare bot persistenti [Canva / Presentazioni Google](#)
- – per presentare i profili dei chatbot [Padlet](#): per condividere trascrizioni o
- [riepiloghi](#) delle chat

Risorse stampabili:

- Scheda del profilo del chatbot (nome, caratteristiche, frasi ad effetto)
- Modello di dialogo
- La mia scheda personaggio AI Chatbot : [collegamento al modello](#)
- Foglio di voto tra pari con simboli/emoji

MY AI CHATBOT CHARACTER SHEET

1. 🌸 My Chatbot's Identity

- Name: _____
- Age: ☐ Young ☐ Middle-aged ☐ Ancient ☐ Non-human
- Type: ☐ Person ☐ Animal ☐ Robot ☐ Other: _____
- My chatbot lives in: _____
- My chatbot is good at: _____

2. 🧑 Personality Traits (tick 2-3)

- ☐ Funny
- ☐ Friendly
- ☐ Serious
- ☐ Smart
- ☐ Silly
- ☐ Mysterious
- ☐ Helpful
- ☐ Grumpy
- ☐ Brave
- ☐ Wise



3. 🗣️ Favourite Phrases or Expressions

- " _____ "
- " _____ "
- " _____ "

(Use phrases your chatbot might say often!)

4. 🗨️ Chatbot Introduction

Complete the sentences or write your own!

🗨️ "Hello! My name is _____. I'm a _____ who loves to _____. People talk to me when they need _____."

5. 💬 Sample Dialogue (start the conversation!)

You (the user)	Chatbot (your character)
Hi! What's your name?	
What can you help me with today?	
Tell me something fun about you!	
What's your advice for... (school / life)?	

(Add more if you want! Use AI to help generate responses.)

6. 🎨 Draw or Design Your Chatbot

(Or paste an AI-generated image using [Canva](#), [DALL·E](#), etc.)



My AI Chatbot Character



1

1. Identity



Name: _____



Where lives _____

2

2. Personality















3

3. Phrases

4

4. Sample Dialogue

 You	 Chatbot
• Hi! • What's your name? • Tell me about you! • Can you help me?	  

5

5. Draw Chatbot





Durata:

30–40 minuti (può essere esteso o utilizzato nelle stazioni)

Attività 5: Borsa Misteriosa AI – Sfida di Spunto per la Storia

Descrizione:

Gli studenti ricevono una "mystery bag" di elementi narrativi generati dall'IA (ad esempio, personaggi, luoghi, oggetti) e devono lavorare in coppia o in gruppo per scrivere insieme un breve racconto utilizzando tutti gli elementi. Chiedono supporto all'IA con suggerimenti su vocabolario, grammatica o trama. Questa attività flessibile promuove la creatività, il lavoro di gruppo e l'alfabetizzazione all'IA, supportando al contempo un'istruzione inclusiva e differenziata.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: cosa c'è nella borsa? (5 minuti)

- Progetti T o mostra un esempio di un set di prompt "mistero" casuale: Un mago senza memoria
 - Un'isola galleggiante Un orologio
 - rotto Chiedi agli
 - studenti: "Che tipo
- di storia
 - potrebbe iniziare qui?"
- Lasciate che condividano ipotesi brevi e fantasiose.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T: Usate carte visive ed emoji. Gli studenti possono disegnare un elemento e indovinare cosa potrebbe succedere.

2. Ottieni una borsa misteriosa dall'IA (5 minuti)

- Gli studenti (o gli insegnanti) chiedono [a ChatGPT](#): "Dammi 3 cose a caso da includere in una storia: un personaggio, un'ambientazione e un oggetto", oppure "Ho 13 anni e sto studiando inglese. Dammi 3 elementi narrativi facili e divertenti".
- Ogni coppia riceve un set diverso. Esempio:
- Personaggio: Un gatto detective assennato
- Luogo: Una panetteria infestata
- Oggetto: Una chiave d'oro

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce schede di suggerimenti prestampate e illustrate con icone e/o opzioni semplificate.

3. Creazione di storie con l'aiuto dell'intelligenza artificiale (15 minuti)

- Ss: In gruppi di 2-3 Ss: Scrivere
- un breve racconto utilizzando i 3 elementi Utilizzare
- [ChatGPT](#) o [MagicSchool.ai](#) a: Controllare
 - l'ortografia/grammatica Suggestire
 - un buon titolo Aiutare a
 - scrivere il finale Facoltativo:
- Gli studenti possono raccontare la storia come un fumetto, un podcast o un libro illustrato generato dall'intelligenza artificiale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T: Offrire modelli con spazi vuoti da riempire, frasi iniziali o consentire la narrazione tramite disegni e registrazioni vocali.

4. Condivisione rapida della storia (5 minuti)

- Ss: I gruppi presentano la loro storia in un **pitch di 1 minuto** (dal vivo o registrato).
La classe vota: La
 - storia più inaspettata L'idea
 - più divertente ÿ Il
 - miglior lavoro di squadra

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono utilizzare immagini, audio o nominare un compagno che presenti la propria candidatura. Il voto può essere espresso tramite adesivi con faccine sorridenti o gesti delle mani.

5. Valutazione:

Criteri	ÿ Eccellente (3)	Molto buono (2)	ÿÿ Necessita di lavoro (1)
Completamento della storia	La storia include tutti e 3 gli elementi in modo chiaro e creativo	La storia include 2+ elementi con un po' di logica	La storia è incompleta o mancano elementi chiave
Lavoro di squadra	Il gruppo ha collaborato in modo equo e ha condiviso le idee	Alcuni collaborazioni con input non uniforme	Uno studente ha guidato o altri no contribuire
Lingua utilizzo	Scrittura chiara con vocabolario interessante	Per lo più chiaro; qualche errore	Gli errori interferiscono con comprensione
Utilizzo dell'intelligenza artificiale	L'intelligenza artificiale utilizzata in modo creativo per suggerimenti o correzioni	L'intelligenza artificiale è stata utilizzata per una parte del compito	Poca o nessuna intelligenza artificiale supporto utilizzato

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Adeguare l'attenzione allo sforzo e all'impegno
- Accetta output orale, visivo o scritto supportato
- Fornire strutture di frasi e opzioni di vocabolario pre-scritte

Materiali didattici:

Strumenti digitali:

- [ChatGPT / Scuola di Magia.ai](#) – per suggerimenti, feedback, supporto grammaticale
- [Canva](#) o StoryJumper: per la narrazione visiva (facoltativo)
- [Padlet](#) – per condividere storie o proposte

Materiali stampati:

- Schede degli elementi della storia con icone
- Modello di scrittura di storie
- Foglio di voto o adesivi emoji

Durata:

25–30 minuti

Attività 6: "Sentilo!" - Avventure audio con intelligenza artificiale per ascoltare e parlare

Descrizione:

Gli studenti migliorano le loro capacità di ascolto e di espressione orale attraverso un'attività audio coinvolgente basata sull'intelligenza artificiale. Creano mini attività di ascolto utilizzando clip audio generate dall'intelligenza artificiale basate su temi o argomenti lessicali scelti (ad esempio, animali, amicizia, viaggi nel tempo). Quindi, eseguono sfide di comprensione e registrano le loro risposte. Questa attività incoraggia la pratica della pronuncia, l'ascolto attivo e la conversazione espressiva, adattabile a tutti i livelli di competenza.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: "Minuto di suoni misteriosi" (5 minuti)

- T riproduce un breve paesaggio sonoro o una clip vocale generata dall'intelligenza artificiale (ad esempio da ElevenLabs, TTSMP3 o NaturalReader).
- Chiedi
agli studenti: "Cosa pensi che stia succedendo?"
"Dove potrebbero svolgersi gli eventi?"
"Quali parole hai colto?"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce trascrizioni o parole chiave semplificate.
- Gli studenti possono disegnare ciò che sentono o scegliere tra le immagini disponibili.

2. Scegli il tuo tema audio (5 minuti)

- Gli studenti scelgono un tema o un argomento di interesse (ad esempio, avventura spaziale, "teatro scolastico" o "caos allo zoo") utilizzando un elenco di classe o sollecitando l'IA:
- **Richiesta per ChatGPT:**
Ho 13 anni e sto studiando inglese. Datemi uno script di 30 secondi per una scena audio divertente su un robot a scuola.
- Quindi, incolla lo script in uno strumento di sintesi vocale per generare l'audio (puoi scegliere tra VoxWorker, NaturalReader Online, ReadLoud, Google Text-to-Speech + Docs)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T offre script e clip audio predefiniti.
- Gli studenti possono scegliere tra schede illustrate collegate a file audio.

3. Ascolta e crea un quiz (10 minuti)

- Ss
 - Ascolta l'audio scelto.
 - Crea 2-3 semplici domande di comprensione (ad esempio, "Dov'era il robot?" "Che cibo ha ordinato?").
 - Condividi le domande con i tuoi colleghi.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- L'insegnante fornisce domande iniziali o schede visive con risposte sì/no.
- Gli studenti possono utilizzare un modello a risposta multipla o fornire risposte orali.

4. Registra il tuo audio (10-15 minuti)

- Gli studenti registrano nuovamente il dialogo (o la loro versione) utilizzando [Vocaroo](#), [Spezia vocale](#), o Narration Box.
- Se lo desideri, aggiungi le emozioni o le voci dei personaggi!
- Condividi le registrazioni su [Padlet](#) o tramite codice QR.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti lavorano in coppia.
- T fornisce inizi di frasi, script o frammenti di frasi audio da ripetere.
- Se necessario, consentire l'uso di strumenti di CAA o di conversione della voce in testo.

5. Passeggiata nella Galleria Audio e Feedback (5-10 minuti)

- Ss
 - Ascolta 1-2 registrazioni di altri partecipanti.
 - Lascia un commento vocale o una valutazione tramite emoji.
 - Risposta: "Qual è stata la parola o la parte più divertente/chiaro che hai sentito?"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Utilizza adesivi emoji, radici di frasi o domande semplificate.
- Offrire opzioni di riflessione orale anziché commenti scritti.

Materiali didattici:

Strumenti digitali:

- [ChatGPT / Scuola di Magia.ai](#) – per la generazione di script
- NaturalReader / TTSMP3 / ElevenLabs – audio text-to-speech [Vocaroo](#) / [Spezia vocale](#) – strumento di registrazione
- [Padlet](#): condivisione di registrazioni e feedback tra pari
- Canva: progettazione di copertina facoltativa per ogni "storia audio"

Risorse stampabili:

- Modello di comprensione dell'ascolto
- Elenco di vocaboli visivi
- Adesivi di feedback o spunti di riflessione

Valutazione:

Criteri	✓ Eccellente (3)	Molto buono (2)	✓ Necessita di lavoro (1)
Ascolto comprensione	Risposte precise con spiegazioni	Per lo più corretto	Limitato o poco chiaro risposte
Pronuncia e fluidità	Chiaro ed espressivo	Per lo più sereno	Esitante o poco chiaro
Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale	Utilizzato in modo creativo e indipendentemente	Utilizzato con aiuto	Poco o nessun uso
Interazione tra pari	Ha fornito feedback e ascoltato gli altri	Alcuni feedback	Nessuna interazione
Fidanzamento & sforzo	Entusiasta e concentrato	Ha partecipato	Sforzo limitato

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Concentrarsi sulla partecipazione, sulla creatività e sul coinvolgimento
- Consentire formati alternativi (ad esempio, puntamento, disegno, clip vocali al posto del testo)
- Utilizzare rubriche visive con emoji o faccine sorridenti

Durata:

30–40 minuti (flessibile, può essere esteso in due sessioni)

Attività 7: Traduttore di emoji: esprimi il significato con parole e simboli

Descrizione: In questa divertente e adattabile attività di vocabolario e parafrasi, gli studenti usano gli emoji per rappresentare frasi o periodi chiave e poi sfidare gli altri a "tradurre" i loro emoji stringhe di nuovo in inglese. Il compito rafforza il riconoscimento del vocabolario, la parafrasi e capacità di inferenza in un formato coinvolgente, simile a un gioco. Supporta anche gli studenti con difficoltà di scrittura capacità offrendo un'alternativa visiva per esprimere il significato.

Istruzioni:

1. "Emoji Sentence Race" (5 minuti)

- L'insegnante mostra una frase e tre emoji a scelta, ad
 - esempio "Mi sento nervoso" ÿ Gli
- studenti devono indovinare quale emoji si adatta meglio e spiegare perché.
- Variante: chiedi a ChatGPT di generare una frase emoji buffa e chiedi agli studenti di indovinare cosa significa.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce immagini accanto a ciascuna parola/emoji.
- Gli studenti possono rispondere in modo non verbale (ad esempio, indicando, usando carte di reazione).

2. Crea una frase emoji (10 minuti)

Ss

- Scegli o ti viene data una breve frase, un'espressione idiomatica o un'espressione del vocabolario (ad esempio, "rompere il ghiaccio", "Ho fame" o "Andiamo!").
- Traduci il significato in 3-5 emoji utilizzando la tastiera emoji o GetEmoji.com.
Esempio: "Andiamo in spiaggia!" ÿ ÿÿÿ ÿ

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce inizi di frase ed emoji corrispondenti.
- Gli studenti possono lavorare in coppia o usare le carte emoji per costruire il significato.

3. Sfida di traduzione delle emoji (10 minuti)

Ss

- Scambia le stringhe di emoji con un compagno di classe.
- Prova a "tradurre" il messaggio emoji in inglese naturale.
- Per informazioni sulla precisione o per suggerimenti, contattare il creatore originale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali: _____

- T: Usa una struttura di frase: "Penso che questo significhi: ' _____'."
- Consentire risposte verbali o disegnate.

4. Gioco inverso – Trasforma la parola in emoji (5–10 minuti)

Ss

- Ottieni una nuova frase casuale da [ChatGPT](#) o un insegnante (ad esempio, "È scappato quando ha visto il fantasma!").
- Converti nuovamente la frase in emoji e confrontala con le altre.
- Facoltativo: vota la sequenza di emoji più divertente o più accurata.

Adattamento per studenti con bisogni speciali: _____

- T: fornisce una banca dati di vocabolario visivo.
- Gli studenti possono utilizzare emoji ritagliate o scegliere tra opzioni predefinite.

5. Galleria Emoji e voto di classe (5-10 minuti)

Ss

- Pubblica le loro sequenze emoji preferite su [Padlet](#), [diapositive](#) o una galleria stampata.
- Vota utilizzando adesivi, carte emoji o sondaggi in classe:
 - “Il più creativo”
 - “Il più accurato”
 - “La traduzione più divertente”

Adattamento per studenti con bisogni speciali: _____

- T: Utilizzare categorie semplificate o un singolo simbolo di voto (ad esempio, stelle o adesivi a forma di cuore).
- Consenti il supporto tra pari per la condivisione.

Materiali didattici:

Strumenti digitali:

- [ChatGPT](#) per generazione di frasi/sentenze [GetEmoji.com](#)
- – strumento di ricerca e copia emoji [Padlet](#) o [Google](#)
- [Slides](#) – per la galleria emoji _____

Risorse stampabili:

- Foglio di tastiera Emoji
- Esercizio di conversione da frase a emoji e da emoji a frase
- Schede di feedback tra pari con inizio frase

Valutazione:

Criteri	ÿ Eccellente (3)	Molto buono (2) ÿ Necessita di lavoro (1)	
Uso del vocabolario	Parafrasi accurata e creativa	Per lo più chiaro; alcuni errori	Frainteso o vago
Emoji Rappresentazione	Uso intelligente ed espressivo degli emoji	Appropriato ma basilare	Confuso o non correlato
Collaborazione / Lavoro tra pari	Ha fornito traduzioni chiare e feedback	Ha partecipato con un pari	Interazione limitata
Sforzo & Fidanzamento	Concentrato, creativo e concentrato sul compito	Ha partecipato ma ha bisogno di supporto	Riluttante o distratto

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Semplifica le frasi o usa le icone insieme alle emoji
- Concentrare la valutazione sullo sforzo e sul coinvolgimento
- Utilizzare rubriche basate su simboli o visive con ÿÿ icone
- Consentire la scrittura tra pari o la condivisione verbale

Durata:

30–35 minuti (può essere esteso per arricchimento o compiti a casa)

Attività 8: AI Comic Remix – Riscrivere storie con stile

Descrizione:

In questa attività creativa, gli studenti prendono una breve striscia a fumetti o una storia e utilizzano strumenti di intelligenza artificiale per riscrivere il dialogo in un nuovo stile o tono, trasformando una fiaba in una scena di fantascienza, un momento drammatico in commedia o aggiungendo slang, rime o emoji. Quindi illustrano o riformattano il fumetto come fumetto digitale utilizzando Canva, Pixton o StoryboardThat. Questa attività sviluppa la flessibilità del vocabolario, le capacità di scrittura dei dialoghi e la narrazione multimodale.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: "Cambia l'umore!" (5 minuti)

- L'insegnante mostra una vignetta a fumetti (ad esempio, uno studente che lascia cadere i libri) e chiede: **"Come suonerebbe questa scena in un film horror? Come uno scherzo? Come Shakespeare?"**
- Incoraggia gli studenti a provare diversi stili vocali o cambi di registro.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T: Fornisce icone visive delle emozioni o schede didattiche sugli stati d'animo.
- Gli studenti recitano o disegnano invece di dire le risposte.

2. Scegli o genera una scena (5-10 minuti)

- Ss: Scegli una breve scena di un fumetto o di una storia (da dispense per l'insegnante, libri o siti web).
- OPPURE chiedi a ChatGPT: "Raccontami una breve storia di 4 righe su un cane che trova un tesoro". Gli studenti copiano il testo e fanno brainstorming su come cambiare il tono/stile.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T: Fornisce 2-3 brevi testi preselezionati con immagini.
- Utilizza modelli di fumetti con testo semplificato.

3. Riscrivi il dialogo con l'aiuto dell'IA (10-15 minuti)

- Ss: Usa ChatGPT o MagicSchool.ai per riscrivere il dialogo in uno stile diverso: "Voglio che questa storia suoni come una poesia/rap/fantasy/slang della Generazione Z/fantascienza".
- Copia e modifica la versione dell'IA per renderla più chiara e divertente.

Esempio di

suggerimento: *"Riscrivi questo dialogo di una fiaba nello stile di un fumetto di fantascienza per adolescenti".*

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T: Offre spunti di frase o sceneggiature comiche strutturate.
- Consente la narrazione orale o l'uso di elementi visivi con sintesi vocale.

4. Progettare un fumetto (10-15 minuti)

- Ss: Usa [Canva](#) Comic Maker, StoryboardThat o Pixton per ricreare la storia con elementi visivi.
- Aggiungi i dialoghi riscritti nei fumetti.
- Facoltativo: stampa e colora oppure usa personaggi generati dall'intelligenza artificiale per una maggiore varietà visiva.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T: fornisce cornici di fumetti già pronte per essere trascinate e rilasciate.
- Consente di disegnare o utilizzare adesivi e schede vocali invece di scrivere.

5. Condividi e vota la galleria dei fumetti (5-10 minuti)

- Ss: Carica o presenta fumetti su [Padlet](#) o [il muro dell'aula](#).
- Vota per:
 - “Migliore trasformazione”
 - “Il dialogo più divertente”
 - “Il design di fumetti più creativo”

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Utilizzate schede di voto con emoji o adesivi con puntini.
- Gli studenti possono registrare un breve commento invece di scriverlo.

Materiali didattici:

Strumenti digitali:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – per riscrivere i dialoghi [Canva](#)
- [Fumetto](#) / Pixton / StoryboardThat – per la creazione di fumetti [Padlet](#) / [Presentazioni](#)
- [Google](#) – per la [condivisione](#) di gallerie di campioni di
- fumetti online (ad esempio, MakeBeliefsComix)

Risorse stampabili:

- Modello di fumetto (striscia da 3–4 vignette)
- Incipit di dialoghi comici Schede
- di voto con faccine emoji Guida di stile
- visivo (fumetto vs. fantascienza vs. Shakespeare, ecc.)

Valutazione:

Criteri	ÿ Eccellente (3)	Molto buono (2) ÿ	Necessita di lavoro (1)
Dialogo Trasformazione	Creativo, chiaramente adattato al nuovo stile	Per lo più adattato, alcune modifiche	Minimo trasformazione
Progettazione di fumetti	Supporto visivo e di layout per la storia	Chiaro ma essenziale progetto	Immagini confuse o incomplete
Uso della lingua	Vocabolario vario, uso accurato	Per lo più sereno, pochi errori	Linguaggio poco chiaro o ripetitivo
Coinvolgimento dell'IA	Utilizzo efficace dell'intelligenza artificiale per migliorare i contenuti	Alcuni supporti AI sono stati utilizzati	Pochi o nessuno strumento di intelligenza artificiale utilizzo
Interazione tra pari	Condiviso e ha risposto al feedback	Partecipazione breve Nessuna	condivisione o interazione tra pari

Durata:

35–45 minuti (flessibile; può essere esteso su due sessioni)

Descrizione:

Gli studenti assumono il ruolo di linguisti magici che inventano "pozioni di parole" combinando parole inglesi (nomi, verbi, aggettivi) in formule fantasiose con effetti speciali (ad esempio, "una pozione per il coraggio", "un incantesimo per volare"). Usano l'intelligenza artificiale per inventare nuove parole, creare etichette per pozioni, scrivere brevi incantesimi o istruzioni e presentare le loro creazioni in una "Fiera delle Pozioni". Questa attività rafforza le associazioni di parole, la scrittura descrittiva e l'uso fantasioso del linguaggio, offrendo al contempo opzioni di partecipazione multimodali e inclusive.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: "Brainstorming sulle pozioni" (5 minuti)

- T mostra un esempio di prompt: "Cosa metteresti in una pozione per sentirti coraggioso?"
Gli studenti fanno un brainstorming su 3 parole (ad esempio, leone, fuoco, luce solare) e sui poteri che conferirebbero.
- Variante: usa ChatGPT per generare nomi di pozioni buffi e gli studenti devono indovinare cosa fanno.
Suggerimento: "Dammi 3 nomi divertenti per pozioni adatte agli adolescenti che stanno imparando l'inglese".

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Utilizzare elementi visivi e oggetti per rappresentare gli ingredienti (ad esempio, l'immagine di un cuore = amore).
- Gli studenti rispondono utilizzando adesivi, disegni o indicando le immagini.

2. Prepara la tua pozione di parole (10-15 minuti)

- Ss: Scegli uno "scopo della pozione" (ad esempio, essere invisibile, parlare con sicurezza, far ridere qualcuno).
- Scegli 3-5 parole del vocabolario (o chiedi all'IA):
Suggerimento: "Dammi 5 parole da includere in una pozione per qualcuno che vuole diventare un oratore migliore".
- Scrivi una ricetta per una pozione usando queste parole, ad esempio:
1 sussurro di coraggio 2 piume
di chiarezza
Un tocco di calma

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T: fornisce elenchi di vocaboli illustrati.
- Utilizza icone taglia e incolla o trascina e rilascia in una "scheda ricetta".
- Consente la descrizione orale anziché scritta.

3. Scrivi l'incantesimo o le istruzioni (10 minuti)

- Ss
 - Usa un'impalcatura
come: ÿ "Per attivare la pozione, devi dire..."
"Mescolatevi a mezzanotte sotto la luna piena e pronunciate la parola magica: _____."
 - Chiedi aiuto a ChatGPT se sei bloccato:
Suggerimento: "Scrivi un incantesimo breve e divertente per una pozione che faccia ridere la gente".

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T: Sono forniti inizi di frase e banche dati di parole.
- Gli studenti possono registrare il loro incantesimo oralmente o utilizzare la conversione da voce a testo.

4. Progetta la tua bottiglia di pozione (10 minuti)

- Ss
 - Usa [Canva](#), Book Creator o modelli disegnati a mano per progettare un'etichetta per pozione. Includi:
Nome della
pozione ÿ Ingredienti
Effetti
ÿÿÿ Un incantesimo o un avvertimento

Facoltativo: utilizzare DALL-E per generare un'immagine magica della bottiglia.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T: Sono disponibili modelli e simboli predefiniti.

Consenti formati creativi: collage di adesivi, etichette emoji, incantesimi solo audio.

5. Fiera delle pozioni e revisione tra pari (5-10 minuti)

- Ss
 - Presentano le loro pozioni alla classe, in piccoli gruppi o su [Padlet](#). _____
 - I pari votano su:
 - "La pozione più inventiva"
 - "Miglior uso delle parole"
 - "L'incantesimo più bello"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T: facilita la creazione di uno spazio sensoriale con meno presentazioni contemporaneamente.
- Utilizza emoji o compagni di squadra per fornire feedback.

Materiali didattici:

Strumenti digitali:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – suggerimenti di parole e scrittura ortografica [Canva](#) /
- [Creatore](#) di libri – [Padlet](#) per il design dell'etichetta della
- [pozione](#) – per la galleria di pozioni
- DALL·E – per l'arte visiva delle bottiglie di pozioni

Risorse stampabili:

- Modello di scheda ricetta pozione
- Schede di vocabolario illustrate
- Schede elettorali basate sulle emoji
- Modello di etichetta con opzioni di riempimento degli spazi vuoti

Valutazione:

Criteri	☺ Eccellente (3)	Molto buono (2)	☹ Necessita di lavoro (1)
Uso del vocabolario	Fantastico e preciso	Per lo più accurato	Utilizzo limitato o poco chiaro
Creatività e Originalità	Concetto di pozione e incantesimo unici	Alcuni elementi creativi	Generico o idea sottosviluppata
Lingua Espressione	Ricetta e incantesimo chiari istruzioni	Per lo più chiaro, qualche errore	Confuso o incompleto
Multimodal Fidanzamento	Immagini o audio utilizzati efficacemente	Immagini incluse, qualità base	Immagini/audio mancanti o non correlati
Interazione tra pari	Condiviso e dato voti ponderati	Ha partecipato alla revisione paritaria	Nessuna interazione

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Concentrare la valutazione sulla partecipazione e sul coinvolgimento
- Consentire più formati di espressione (visivi, orali, simbolici)
- Utilizzare rubriche semplificate con emoji o icone

Durata:

35–45 minuti (flessibile; ideale per la festa di fine unità o per una giornata di lingua creativa)

Descrizione:

Gli studenti inventano le proprie parole in inglese combinandone due o più reali (ad esempio, "hangry" = "affamato" + "arrabbiato"), quindi scrivono voci umoristiche in stile dizionario con significati, frasi di esempio e persino guide alla pronuncia. Questa attività promuove la consapevolezza del vocabolario, la formazione delle parole, gli schemi ortografici e la scrittura creativa, incoraggiando al contempo l'assunzione di rischi giocosi con la lingua.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: "Indovina quella parola!" (5-7 minuti)

- T presenta alcune vere e proprie combinazioni di parole inglesi (macedonia) come:
 - brunch (colazione + pranzo), smog
 - (fumo + nebbia), motel
 - (motore + hotel).
- Gli studenti devono indovinare le parole originali e il loro significato.
- Facoltativo: usa ChatGPT per generare parole false e sciocche e gli studenti dovranno indovinare cosa potrebbero significare.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T: Fornire elementi visivi o icone per rappresentare le parole di base.

Utilizza un'attività di abbinamento o un gioco di indovinelli basato sulle emoji.

2. Inventa una nuova parola (10-15 minuti)

- Ss
 - Combina due parole inglesi (ad esempio, "chat" + "tornado" = **chornado** = "un oratore super veloce")
 - Chiedi ispirazione a ChatGPT:
Suggerimento: "Dammi 5 parole inglesi inventate e sciocche per esprimere emozioni o comportamenti e spiega cosa significano."
 - Scegline uno e personalizzalo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T: Offre un elenco di coppie di parole preselezionate con i relativi significati.

Gli studenti possono disegnare la parola inventata o utilizzare blocchi di costruzione basati su icone.

3. Scrivi una mini voce di dizionario (10-15 minuti)

- Ss
 - Scrivi una voce che includa: Parola (con
- pronuncia, facoltativa)
- Parte del discorso (ad esempio, sostantivo, verbo)
- Definizione
- Frase di esempio
- Suggerimento "Come/Quando
 - usarlo"

Esempio: Parola:

snaxident (sostantivo)—Quando mangi accidentalmente tutti i tuoi spuntini.

Esempio: "Durante il film ho mangiato uno snaxident e ho mangiato tutti i popcorn in 10 minuti".

Usalo quando: vuoi trovare delle scuse in modo divertente.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T: Utilizza frasi iniziali o modelli con spazi vuoti da riempire.
- Consente registrazioni vocali o illustrazioni anziché la scrittura.

4. Progetta una pagina del dizionario o una scheda didattica (10 minuti)

- Ss
 - Usa [Canva](#), [Presentazioni Google](#), o carta per disegnare una carta con la parola da loro inventata.
 - Includi un'immagine, un'emoji o un'immagine generata dall'intelligenza artificiale utilizzando DALL·E o Craiyon.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T: Utilizza modelli digitali drag-and-drop o supporti visivi pretagliati.
- Si concentra sulla presentazione visiva con testo minimo.

5. Word Wall Condividi e vota (5-10 minuti)

- Gli
 - studenti condividono le loro parole inventate su un "muro del dizionario del futuro" ([Padlet](#)) o esposizione in classe).
 - Vota su:
 - "La parola più divertente"
 - "Parola più utile"
 - "L'idea più creativa"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T: Utilizza adesivi emoji o scale di valutazione visive.
- Consente di indicare, commentare tramite audio o votare tramite amici.

Strumenti digitali:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – generatore di idee di parole [Canva](#) /
- [Presentazioni Google](#) – per schede di dizionario visivo DALL·E /
- Craiyon – creazione di immagini per parole inventate [Padlet](#) – per la
- visualizzazione finale e il feedback dei colleghi

Risorse stampabili:

- Modello di voce di dizionario
- Elenco di suggerimenti per la fusione di parole
- Schede elettorali emoji

Valutazione:

Criteri	• Eccellente (3)	Molto buono (2) • Necessita di lavoro (1)	
Creatività e Gioco di parole	Parola inventiva, divertente o espressiva	Un po' di originalità mostrata	Idea generica o copiata
Vocabolario Consapevolezza	Miscela chiara e parola vera connessione	Per lo più comprensibile Senso	Non chiaro o forzato miscela
Frase di esempio	Mostra il significato nel contesto	Comprensibile ma basilare	Non chiaro o mancante
Presentazione visiva	Uso efficace di design e immagine	Essenziale ma presente	Minimo o immagini non correlate
Interazione tra pari	Condiviso e fornito feedback	Ha partecipato con un pari	Non condiviso

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Dare priorità all'espressione e alla partecipazione rispetto alla grammatica
- Offrire supporto visivo, strumenti vocali o tecnologie assistive
- Utilizzare strumenti di riflessione basati su simboli

Copie di parole preselezionate per parole inventate

Inventato Parola	Parole originali	Significato / Suggerimento
snaxident	spuntino + incidente	Hai mangiato tutti i tuoi spuntini per sbaglio. "Hai Hai mai avuto uno snaxident durante un film?"
affamato	affamato + arrabbiato	Cattivo umore causato dalla fame. "Perché pensi la gente si arrabbia?"
glumbrella	cupo + ombrello Un ombrello	che appare quando sei triste. "Che tipo di giornata potrebbe richiedere un glumbrella?"
amico-nemico	amico + nemico	Qualcuno che si comporta come un amico ma non lo è. "Può un "Un nemico diventa un vero amico?"
smelfie	odore + selfie	Una foto della tua reazione a uno strano odore. "Come sarebbe la tua faccia da Smelfie?"
mezzogiorno laser	pigro + pomeriggio	Una giornata molto lenta e rilassata. "Descrivi il tuo perfetto pomeriggio laser."
aspettativa di testo	testo + aspettativa	La sensazione quando aspetti che qualcuno risponda. "Come ti senti durante l'attesa del testo?"
mockbuster	finto + successone	Una copia a basso budget di un film famoso. "Avere Hai mai visto un film di finzione?"
sonnolenza	posticipa + immaginazione	Sognare ad occhi aperti mentre si è mezzo addormentati. "Cosa fai? immagina durante il pisolino?"
brontolone	burattino + burattino	Un burattino che è sempre di cattivo umore. "Cosa "potrebbe dire un brontolone di tirarsi su il morale?"
zombificare	zombie + amplificare	Comportarsi come uno zombie dopo aver trascorso troppo tempo davanti allo schermo. "Cosa zombifica gli studenti oggi?"
fanglish	fantasy + inglese	Il modo magico in cui parlano i maghi o le fate. "Può scrivere una frase in Fanglish?"

Idee bonus e componenti aggiuntivi

Dadi inventa-parole

- Crea un gioco con due dadi con parti di parole: Dado
 - 1: verbi o emozioni (ridere, correre, amare, dormire, stressare)
 - Dado 2: nomi o azioni (telefono, compiti, pioggia, scarpe, robot)
- Gli studenti lanciano i dadi e combinano i risultati (ad esempio, risata + robot = laughbot) y definiscilo!

Versione del dizionario Emoji

- Gli studenti scelgono 2-3 emoji da abbinare alla parola inventata.
- Esempio: **snaxident** = Altri
- indovinano il significato basandosi sugli emoji, poi verificano se hanno ragione.

Durata:

30–40 minuti (può essere esteso in un “Mini Dizionario” di classe)

Chiusura:

Descrizione:

La sessione di chiusura offre una sintesi riflessiva e celebrativa del Modulo 3. Gli studenti rivisitano le competenze linguistiche che hanno messo in pratica, esplorano i loro strumenti e attività preferiti e spiegano come le loro competenze in inglese siano cresciute attraverso l'approccio interattivo del modulo, assistito dall'intelligenza artificiale.

La sessione promuove la consapevolezza metacognitiva, l'incoraggiamento tra pari e il senso di realizzazione, rafforzando al contempo la partecipazione inclusiva di tutti gli studenti.

Istruzioni:

1. Muro della memoria: il mio momento preferito (10 minuti)

- L'insegnante chiede agli studenti di pensare a un momento, uno strumento o un'attività che hanno apprezzato di più nel Modulo 3.
- Gli studenti scrivono o disegnano la loro risposta su un post-it o su [un Padlet digitale](#).
- Inizio frase: "La mia
 - parte preferita è stata..."
 - "Mi sono sentito orgoglioso quando..."
 - "Una cosa nuova che ho provato è stata..."

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Utilizza icone o adesivi emoji.
- Consentire risposte orali, disegni o tecnologie assistive.

2. Cerchio di riflessione: cosa posso fare adesso (10 minuti)

- T guida un cerchio di classe (di persona o virtuale), invitando ogni studente a completare:
 - "Ora posso..." (ad esempio, "...creare una storia con l'intelligenza artificiale", "...parlare con più sicurezza", "...usare nuove parole").
- Gli studenti possono condividere ad alta voce, digitare in una diapositiva collaborativa o registrare una nota vocale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Fornisci schede con frasi del tipo "Ora posso..." con elementi visivi.
- Utilizzare il supporto tra pari o registrare le risposte in anticipo.

3. Tempo di feedback: Stella, Desiderio, Meraviglia (5-10 minuti)

- **Ss:** Completa una breve scheda o diapositiva di feedback: ÿ
 - Una stella: "Una cosa che mi è piaciuta"
 - Un desiderio: "Qualcosa che desidero di più"
 - Una meraviglia: "Una domanda o un'idea che ho"
- Opzione: usa [Padlet](#) colonne per input digitale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Fornisci cornici di frasi, scelte di adesivi o simboli.
- Accetta note vocali o feedback illustrati.

4. Certificato o distintivo di partecipazione (facoltativo)

- T: Rilascia certificati "Language Explorer" digitali o cartacei o badge a tema IA.
- Celebra la creatività, l'impegno, la collaborazione e l'apertura verso nuovi strumenti.

Materiali didattici:

- Post-it o [Padlet](#) (Muro della memoria)
- Frasi di riflessione iniziali o carte "Ora posso"
- Modelli di feedback stampabili o digitali (ÿ)
- [Canva](#) / PowerPoint – per la progettazione di certificati o badge
- Facoltativo: Strumenti di registrazione audio (Vocaroo, Read&Write)

Durata:

30–40 minuti (flessibile; può essere esteso con la condivisione o la visualizzazione del progetto)

Esplorazioni scientifiche inclusive



Autori: Ankica Šarić e Helga Kraljik

Istituzione: Liceo Ban Josip Jelačić,
Zapresic, Croazia

1. Descrizione del modulo

In questo modulo, gli studenti intraprenderanno esplorazioni entusiasmanti e interattive che fondono la ricerca scientifica con creatività, pensiero critico e tecnologia. Dai misteri in stile CSI alle escursioni virtuali, dalla progettazione dell'identità cosmica ai dibattiti sulla sostenibilità, ogni attività è progettata per stimolare la curiosità e approfondire la comprensione. Gli studenti studieranno il corpo umano, gli ecosistemi, lo spazio e le sfide ambientali utilizzando strumenti di intelligenza artificiale, simulazioni digitali e narrazioni collaborative per dare vita al loro apprendimento. Svilupperanno un legame più forte con la scienza, abbracciando al contempo inclusività e accessibilità, oltre a promuovere diversi stili di apprendimento nel processo di apprendimento.

2. Contenuto e attività del modulo

Contenuto

- Simulazioni scientifiche adattive
 - Utilizzo di strumenti basati sull'intelligenza artificiale e piattaforme virtuali per simulare concetti scientifici, dall'esplorazione spaziale all'anatomia umana, consentendo agli studenti di interagire con i contenuti in modo dinamico.

- Esperimenti virtuali
 - Gli studenti possono partecipare a laboratori o esperimenti virtuali, come la verifica di fattori ambientali o la simulazione di processi biologici, per esplorare fenomeni scientifici in modo pratico.
- Risorse scientifiche multimediali
 - Integrazione di video, infografiche, modelli 3D e simulazioni digitali per migliorare la comprensione dei principi scientifici e aumentare l'accessibilità per studenti diversi.
- Astronomia e scienze spaziali Gli
 - studenti esplorano il sistema solare, apprendono informazioni sugli oggetti celesti e si cimentano in attività creative come la progettazione di un pianeta abitabile o la creazione di un'"identità cosmica".
- Biologia e anatomia umana
 - Esplorazione dettagliata dei sistemi corporei, dell'anatomia e dei processi fisiologici attraverso misteri interattivi in stile CSI e modelli anatomici.
- Scienze ambientali e sostenibilità
 - Discussioni su cambiamenti climatici, ecosistemi e sostenibilità, con gite virtuali nei parchi nazionali e dibattiti sulle soluzioni per la sostenibilità.
- Pensiero critico e risoluzione dei problemi
 - Applicare le conoscenze scientifiche per risolvere problemi complessi, come risolvere un caso in un giallo di CSI o progettare un pianeta sostenibile nel sistema solare.

Attività

- Attività di riscaldamento: "Preferiresti?"
 - Un'attività introduttiva divertente e coinvolgente in cui gli studenti scelgono tra due scenari creativi legati alla scienza (ad esempio, "Preferiresti avere Marie Curie come compagna di laboratorio di chimica..."), spingendo gli studenti a pensare in modo critico e spensierato alla scienza.
- Progettazione dell'identità
 - cosmica: gli studenti immaginano se stessi come un oggetto celeste (ad esempio, un pianeta, una stella, una galassia) e progettano un poster "Identità cosmica" utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per creare elementi visivi e scrivere descrizioni. Questa attività stimola la creatività e collega l'identità personale alla scienza spaziale.

- Gita didattica virtuale: un viaggio attraverso il sistema solare
 - Gli studenti esplorano il sistema solare, scoprendo l'unicità della Terra e usando la creatività per progettare un pianeta abitabile dotato di caratteristiche essenziali per la sopravvivenza.
- Gita scolastica virtuale - Esplorando i parchi nazionali Gli
 - studenti intraprendono un viaggio virtuale alla scoperta dei parchi nazionali di tutto il mondo, imparando a conoscere gli ecosistemi, la biodiversità e gli sforzi di conservazione. Attraverso discussioni interattive e strumenti di intelligenza artificiale, approfondiscono la loro comprensione della tutela ambientale e delle pratiche sostenibili.
- Sistemi corporei in azione Gli
 - studenti esplorano come i diversi sistemi corporei collaborano per svolgere le attività quotidiane, creando fumetti e sketch per dimostrare la loro cooperazione. Attraverso attività di gruppo, acquisiscono una comprensione più approfondita dell'anatomia e della fisiologia in modo creativo e coinvolgente.
- CSI Spy Mystery: risolvere il caso del corpo umano
 - Gli studenti lavorano insieme per risolvere un mistero sfruttando la conoscenza dei sistemi del corpo umano. Analizzano gli indizi e li confrontano con modelli anatomici e conoscenze scientifiche per eliminare i sospettati e risolvere il caso.
- Dolci verità: comprendere la produzione del cioccolato e il commercio equo e solidale
 - Gli studenti indagano sulla storia nascosta dietro la produzione del cioccolato analizzando le prove sulla coltivazione del cacao, l'impatto ambientale e i diritti dei lavoratori.
- Dibattito virtuale sulla sostenibilità e l'azione per il clima
 - Gli studenti partecipano a un dibattito in rappresentanza di diversi paesi o organizzazioni, discutendo di temi critici come le auto elettriche, la deforestazione e l'inquinamento da plastica. Utilizzano strumenti di intelligenza artificiale per progettare avatar e preparare argomentazioni per difendere le proprie posizioni.
- Stanza di fuga scientifica
 - Divisi in squadre, gli studenti affrontano una serie di enigmi a tema scientifico, utilizzando indizi tratti da varie attività (indovinelli generati dall'intelligenza artificiale, quiz e attività di problem solving) per "scappare" nel tempo. Questa attività rafforza i concetti scientifici in un formato divertente e competitivo.
- Caccia al tesoro sui concetti di intelligenza artificiale e IoT
 - Gli studenti utilizzano un modulo Google per partecipare a una caccia al tesoro interattiva, utilizzando codici QR per sbloccare risorse e risolvere quesiti relativi ai concetti di intelligenza artificiale e Internet delle cose.
- HerStory Makers: Celebrazione delle scienziate Gli studenti studiano
 - la vita e i successi delle scienziate e creano un video collaborativo con strumenti di intelligenza artificiale, evidenziando i loro contributi e sviluppando un quiz interattivo da cui le altre classi possono imparare.

3. Obiettivi del modulo

- a. Partecipare ad attività scientifiche interattive e adattive utilizzando strumenti di intelligenza artificiale, simulazioni virtuali e narrazione creativa
- b. Esplorare concetti scientifici in diversi campi, tra cui astronomia, biologia umana, scienze ambientali e sostenibilità
- c. Sviluppare il pensiero critico e le capacità di problem-solving partecipando a dibattiti, sfide di risoluzione di misteri e attività di escape room
- d. Migliorare l'alfabetizzazione digitale e la collaborazione attraverso risorse scientifiche multimediali e gite scolastiche virtuali
- e. Promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo offrendo agli studenti molteplici modi per esprimere la propria comprensione, inclusi approcci visivi, verbali e pratici

4. Risultati di apprendimento del modulo

- a. Dimostrare di aver compreso concetti scientifici complessi applicandoli a scenari del mondo reale e a compiti creativi.
- b. Creare rappresentazioni digitali e visive di idee scientifiche, come poster generati dall'intelligenza artificiale, progetti di pianeti virtuali e fumetti.
- c. Analizzare e risolvere sfide scientifiche utilizzando il ragionamento logico e il lavoro di squadra collaborativo, come nel caso dei misteri e delle escape room di CSI.
- d. Esprimere e difendere punti di vista su sostenibilità e questioni ambientali in un formato di dibattito strutturato.
- e. Riflettere sulle proprie esperienze di apprendimento e stabilire collegamenti tra scienza, tecnologia e interessi personali.

5. Parole chiave

scienza, STEM, sostenibilità, scienziati, esperimenti, gite scolastiche virtuali, inclusione, strumenti di intelligenza artificiale, innovazione, dibattito, multimedia, apprendimento innovativo, gamification, pensiero critico, collaborazione, creatività, comunicazione

6. Metodologia

Apprendimento basato sull'indagine, apprendimento collaborativo, gamification, istruzione differenziata, Apprendimento basato su progetti (PBL), apprendimento potenziato dalla tecnologia, classe capovolta, apprendimento basato su impalcature

Apprendimento

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed energizzanti:

Descrizione:

Per introdurre il modulo, gli studenti parteciperanno a un'attività di riscaldamento "Cosa preferiresti?", pensata per stimolare la curiosità e il pensiero creativo. Questo esercizio interattivo presenta scenari divertenti ma stimolanti che fondono idee scientifiche con possibilità creative, come sudare acqua riciclata, esplorare un pianeta fatto di trampolini o avere Isaac Newton come insegnante di ginnastica. Partecipando a queste discussioni, gli studenti inizieranno a considerare la scienza come un argomento rilevante e accessibile.

Istruzioni:

1. Preferiresti? (25 minuti)

- L'insegnante introduce l'attività "Preferiresti?": gli
 - studenti giocano in gruppo.
 - Le carte vengono posizionate coperte al centro del tavolo.
 - Uno studente alla volta sceglierà una carta, leggerà la domanda ad alta voce e darà la sua risposta.
 - Gli studenti discutono insieme le loro risposte.
 - Gli studenti riferiscono le loro discussioni più interessanti.

2. Creare meme scientifici (20 minuti)

- Ispirati da una delle domande, gli studenti creano meme utilizzando i generatori di meme.
- Gli studenti caricano i loro meme sul Padlet Wall.
- Gli studenti assegnano stelle e commentano i meme dei loro coetanei.

Materiali didattici:

- Strumenti digitali:
 - [Auto Classmate](#)
 - [Padlet](#)
- [Generatore di ultime notizie!](#)
- [Dai la tua notizia - Generatore di ultime notizie MemeCam](#)
- _____

Valutazione:

Valutazione formativa: gli studenti assegnano stelle e scrivono commenti

Durata:

45 minuti

Preferiresti le carte: _____

1. Preferiresti avere Marie Curie come compagna di laboratorio di chimica e rischiare di brillare al buio, oppure che ti surriscaldi il telefono con le sue scoperte radioattive ogni volta che le mandi un messaggio?
2. Preferiresti visitare un pianeta abitabile dove tutto ha il sapore dei broccoli, oppure restare sulla Terra dove puoi mangiare solo biscotti a forma di pianeta?
3. Preferiresti esplorare un parco nazionale inesplorato fatto interamente di trampolini o uno in cui ogni albero sussurra pettegolezzi storici su scienziati famosi?
4. Preferiresti sudare acqua riciclata in un mondo che cerca di risolvere il cambiamento climatico o starnutire coriandoli ecosostenibili ogni volta che ridi?
5. Preferiresti avere polmoni in grado di convertire la CO₂ direttamente in segnali Bluetooth o un sistema digerente che trasforma ogni pasto in teorie scientifiche?
6. Preferiresti vivere in un sistema solare in cui ogni pianeta prende il nome da una scienziata e confonde gli astronomi, oppure in una Terra in cui tutti i pianeti devono candidarsi per un nuovo nome tramite un talent show?
7. Preferiresti essere in grado di fare la fotosintesi come una pianta ogni volta che ti trovi in un parco nazionale o avere la capacità di parlare con gli animali che ti chiedono sempre aiuto con i compiti di matematica?
8. Preferiresti avere la possibilità di controllare il tempo e porre fine al cambiamento climatico, ma solo cantando stonato, oppure risolvere i problemi ambientali risolvendo il puzzle più grande del mondo?
9. Preferiresti avere come insegnante di ginnastica Isaac Newton, che si distrae costantemente scoprendo la gravità, oppure allenare la tua squadra di softball scientifica con solo vittorie teoriche?
10. Preferiresti che il tuo cuore battesse al ritmo della colonna sonora di un nuovo film Marvel, grazie alla bioingegneria avanzata, o che ogni starnuto alimentasse una piccola lampadina per il rispetto dell'ambiente?

La parte principale:

Attività 1: Progettazione dell'identità cosmica

Descrizione:

Gli studenti si immagineranno come un oggetto celeste (ad esempio, una stella, un pianeta, una galassia) che riflette i loro tratti personali, valori o aspirazioni. Utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per generare immagini e testo, creando un poster "Identità Cosmica". L'attività coinvolge tutti gli studenti, unendo scienza e creatività, offrendo molteplici modi per partecipare ed esprimersi.

Istruzioni:

1. Introduzione agli oggetti celesti (10 minuti)

- T introduce il concetto di identità cosmica, spiegando come ognuno possa immaginarsi come una parte unica dell'universo.
- Gli studenti (Ss) fanno brainstorming sugli oggetti celesti; usano [Stellarium](#), un planetario virtuale per mostrare oggetti celesti (astronomici) (il Sole, **le stelle, i pianeti, le lune, gli asteroidi, le comete, le galassie, le nebulose, i buchi neri...**).
- Gli studenti descrivono le caratteristiche degli oggetti celesti che hanno trovato (**caldi, radiosi, luminosi, maestosi, diversi, misteriosi, accattivanti, rocciosi, antichi, ghiacciati, spettacolari, vasti, sbalorditivi, eterei, colorati, intensi, intriganti, enigmatici...**).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T include suggerimenti visivi di oggetti celesti e opzioni semplificate per selezionare aggettivi che risuonano con essi (caldo, caldo, radioso, misterioso, luminoso, potente, colorato)

2. Descrivere l'identità personale attraverso lo spazio (15 minuti)

- Gli studenti riflettono sulle loro qualità uniche, sui loro colori preferiti e sui tratti della personalità.
- Gli SS usano [ChatGPT](#) o un chatbot simile per il brainstorming personalizzato.
 - Richiede:

Se fossi un oggetto celeste, cosa potrei essere? Vorrei qualcosa di unico che dimostri che sono (**inserisci un tratto della personalità**). Puoi darmi qualche idea?

Vorrei essere... Io sono... (**tratti della personalità**). Il mio colore preferito è... Puoi suggerirmi uno o più oggetti celesti che riflettono questo sogno e spiegare come si collegano a me?

- Domande aggiuntive:

Puoi spiegare meglio come _____ (oggetto **celeste**) si connette alle persone?
chi sono _____ (**caratteristiche personali**)?

Cosa rende _____ (**oggetto celeste**) unico o speciale nello spazio?

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce [la presentazione](#) dell'immagine [degli oggetti celesti](#) con descrizioni di base (ad esempio, **un stella luminosa etichettata "Luminosa e positiva", una luna serena etichettata "Calma e Riflettente"**).
- Gli studenti utilizzano frasi pre-scritte per completare, come:
 - **"Sono come un _____ perché io sono _____."**
 - **"Il mio colore preferito è _____, quindi mi sento connesso a _____ nello spazio."**

3. Progettare un poster di identità cosmica (30 minuti)

- Gli studenti usano [Canva](#) Assistente di progettazione AI per creare i poster "Identità Cosmica".
- Gli studenti aggiungono immagini generate dall'intelligenza artificiale (da strumenti come DALL-E, Chat GPT o Canva) dei loro corpi celesti oggetti e i loro avatar.
- Gli studenti scrivono una poesia acrostica sulla loro identità cosmica usando spunti e suggerimenti da ChatGPT. Suggerimenti per creare una poesia acrostica: usa l'oggetto celeste come parola per l'acrostico; rifletti i tuoi tratti in ogni riga (ad esempio, gentilezza, curiosità, passione); aggiungi un tocco del tuo colore preferito o del suo significato (ad esempio, l'oro per il calore, il blu per la calma): **ad esempio Sole**

*Splendendo intensamente, porto calore a tutti,
Energia inarrestabile, mi ergo in piedi.
Prendendomi cura degli altri, il mio splendore dorato ispira.*

- Gli studenti si registrano mentre recitano la loro poesia acrostica usando [il vocabolario](#) e caricare l'audio o il codice QR del loro poster.
- Gli studenti caricano i loro poster sul [Padlet](#) parete.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti scrivono descrizioni sulla loro **identità cosmica** con l'aiuto di testi pre-scritti frasi e prompt GPT di Chat. Gli studenti utilizzano la sintesi vocale [Canva](#) AI o [Luvvoice](#) O _____ qualche altro strumento di intelligenza artificiale di sintesi vocale.

4. Riflessione

- Gli studenti espongono i loro poster sul [Padlet](#) parete.
- Gli studenti riflettono su ciò che hanno imparato su se stessi attraverso questa attività sotto forma di commento scritto.
- Gli studenti valutano reciprocamente il poster degli altri assegnando loro delle stelle (da 1 a 5 stelle) - [Una lista di controllo](#).

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet
- Materiali digitali:
 - [Presentazione degli oggetti celesti](#)
 - [Una lista di controllo](#)
- Strumenti digitali:
 - [Canva](#) Intelligenza artificiale per la creazione di poster e la conversione di testo in audio
 - [Voce d'amore](#) o [ElevenLabs](#) per creare audio dal testo
 - [Vocaroo](#) per creare audio
 - [ChatGPT](#) per brainstorming e suggerimenti di testo
 - [DALL-E](#) o [Canva](#) Intelligenza artificiale per la generazione di immagini personalizzate
 - [Padlet](#) per la presentazione e la valutazione dei poster
- Ausili visivi:
 - [Stellarium](#) o gli occhi della NASA per l'esplorazione degli oggetti celesti

Valutazione:

- Valutazione formativa - [Una lista di controllo](#)

Durata:

60 minuti

Descrizione:

Gli studenti esploreranno il sistema solare, comprenderanno l'unicità della Terra e useranno la creatività per progettare un pianeta abitabile. La lezione include istruzioni dettagliate per gli studenti, adattamenti per esigenze speciali e strumenti di intelligenza artificiale.

Istruzioni:

1. Dare un nome e ordinare i pianeti (10 minuti)

- T mostra una [presentazione visiva del sistema solare](#) sullo schermo, con i pianeti in ordine casuale.
- Gli studenti nominano i pianeti.
- A coppie, gli studenti ordinano i pianeti partendo dal sole.
- L'insegnante introduce la formula mnemonica "La mia istrutissima madre ci ha appena servito dei nachos" affinché gli studenti ricordino l'ordine.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce [schede di memoria con immagini e nomi dei pianeti del sistema solare](#) Gli studenti si esercitano a dire i nomi dei pianeti con l'aiuto di strumenti/dizionari online (ad esempio Google Translate).
- Gli studenti giocano a memoria con le carte esercitandosi nella pronuncia dei nomi.
- Ordina i pianeti partendo dal Sole.

2. Esplorazione delle caratteristiche del pianeta (15 minuti)

Lavoro di gruppo

- Gli studenti fanno un brainstorming su ciò che sanno sui pianeti.
- Guarda il [video](#) creato con l'aiuto di [Gamma](#), [Canva](#) appunti, e [Luvvoice](#) e fare sui pianeti.
- Gli studenti creano una mappa mentale utilizzando i loro appunti e uno strumento [di intelligenza artificiale](#) [NoteGPT](#) e caricare le loro mappe mentali sul [Padlet](#) Parete.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Guarda il [video](#) più di una volta e prendi nota di ogni pianeta.
- Gli studenti utilizzano lo strumento [di intelligenza artificiale](#) [MyMapAI](#) e creare una mappa mentale con i loro appunti.
- Gli studenti caricano le loro mappe mentali sul muro del Padlet.

3. Terra - Un pianeta speciale (15 minuti)

- T introduce l'argomento chiedendo: "Cosa rende la Terra speciale?" (**La Terra è l'unico pianeta che conosciamo sapere che sostiene la vita.**)

In gruppi,

- Gli studenti fanno un brainstorming su un pezzo di carta per capire perché la Terra è l'unico pianeta che supporta la vita.
 - **La Terra è speciale perché gli _____.**
 - **esseri umani possono vivere sulla Terra perché_____.**
- Gli studenti utilizzano uno strumento di brainstorming basato sull'intelligenza artificiale per generare più idee: [il generatore di brainstorming Grammarly](#).
- Gli studenti espongono le loro idee sulle pareti dell'aula affinché gli altri studenti possano vederle e confrontarle.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti lavorano con altri studenti in gruppi dove ricevono supporto dai pari.

4. Progettare un pianeta abitabile (20 minuti)

Lavoro di gruppo:

- Gli studenti rispondono alle domande sul loro pianeta abitabile con l'aiuto del [Designing A Habitat abitabile](#) foglio di lavoro.
- Domande guida:

- Come si chiama il tuo pianeta?
- Dove si trova il tuo pianeta?
- Quanto è grande il tuo pianeta?
- Di cosa è fatta l'atmosfera?
- Come faranno gli esseri umani a respirare con l'ossigeno?
- Cosa mangeranno gli esseri umani?
- Cosa berranno gli umani?
- Com'è la superficie del tuo pianeta?
- Qual è l'escursione termica del tuo pianeta?
- Il tuo pianeta ha acqua?
- Il tuo pianeta ha gravità?
- Cosa rende unico il tuo pianeta (cita alcune caratteristiche geografiche)?

- Gli studenti progettano il loro pianeta abitabile utilizzando un generatore di immagini AI ([Chat GPT](#); Bing, DALL-E, [Midjourney](#)...).
- Gli studenti caricano i loro fogli di lavoro e le loro immagini su un Padlet Wall.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti rispondono alle domande sul loro pianeta abitabile nel loro foglio di lavoro con suggerimenti risposte
- Gli studenti progettano il loro pianeta abitabile utilizzando un generatore di immagini AI

5. Conclusione e riflessione (5 minuti)

- Feedback tra pari:
 - gli studenti espongono le loro idee sul [Padlet](#) Muro visibile e commentabile dagli altri studenti.
Gli studenti assegnano stelle (da 1 a 5) e pongono domande.
 - Ogni gruppo risponde a domande sul proprio pianeta.

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con accesso a Internet
- Materiali digitali
 - [Sistema solare](#) Presentazione
 - [Sistema Solare](#) schede di
 - [memoria](#) [Esplorando il nostro](#)
 - [sistema solare](#) video [Progettare un habitat](#)
- [abitabile](#)
 - [foglio di lavoro](#) Strumenti digitali: [Canva](#) - per compilare il
 - [foglio di lavoro](#) e creare un poster [Luvvoice](#)
 - - per creare audio dal testo [Gamma](#) -
 - per creare una presentazione [NoteGPT](#) e [MyMapAI](#) -
 - per creare mappe mentali [Generatore di brainstorming](#) Grammarly
 - [Idee di brainstorming](#) [AI Chat GPT](#); Bing, DALL-E, [Midjourney](#)... per
 - [generare](#) immagini personalizzate [Padlet](#) per presentare e valutare fogli di lavoro e immagini AI

Valutazione:

- Valutazione formativa: stelle e commenti su Padlet (domande e risposte).

Durata:

60 minuti

Attività 3: Gita scolastica virtuale - Esplorazione dei parchi nazionali

Descrizione:

Gli studenti intraprenderanno una gita virtuale per esplorare e confrontare i parchi nazionali in tutto il mondo. Impareranno a conoscere gli ecosistemi, le caratteristiche uniche del parco, gli sforzi di conservazione e l'importanza della biodiversità. Gli strumenti di intelligenza artificiale miglioreranno la creazione e la comprensione dei materiali, mentre la differenziazione garantisce che tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni speciali, possano partecipare in modo significativo.

Istruzioni:

1. Preparazione pre-viaggio: creazione di itinerari (15 minuti)

- Gli studenti scelgono un parco nazionale da esplorare (opzioni: Yellowstone, Serengeti o Grande Barriera Corallina).
- Gli Ss generano un itinerario personalizzato per tour virtuali evidenziando le caratteristiche del parco, attrazioni e flora/fauna degne di nota utilizzando Chatbot (ad esempio Chat GPT).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti utilizzano strumenti di intelligenza artificiale come ChatGPT per rispondere alle richieste o suggerire idee per ogni spazio vuoto in un [modello di itinerario](#) (questi modelli assicurano che tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni speciali, possono partecipare in modo significativo all'attività mentre costruiscono le loro impalcature esperienze di apprendimento).

2. Esplorazione virtuale tramite video a 360 gradi (15 minuti)

- In coppia, gli studenti esplorano virtualmente il parco utilizzando video a 360 gradi (ad esempio, Yellowstone su Google Earth, Serengeti su YouTube o Grande Barriera Corallina sui siti web dei parchi) utilizzando Google Terra e pagine web.
 - [Tour virtuale di](#)
 - [Yellowstone con Google Earth | Esperienza di viaggio VR a 360° | Parco nazionale di Yellowstone | WY, Parco di](#)
 - [Yellowstone MT e ID](#)
 - [Tour virtuale del Parco Nazionale di Yellowstone a 360° Parco](#)
 - [Nazionale del Serengeti Grande](#)
 - [Barriera Corallina Barriera corallina sottomarina a 360° Grande](#)
 - [Barriera Corallina tour virtuale a 360°](#)
 - [Sito web della Grande Barriera Corallina](#)
- Gli studenti pongono ai chatbot dell'IA domande su punti di riferimento, animali o sforzi di conservazione. **(ad esempio "Quali animali vivono nella Grande Barriera Corallina?")**.

3. Creazione di infografiche (30 minuti)

- A coppie, gli studenti progettano un'infografica sul parco scelto, illustrandone la fauna selvatica, la vegetazione, il clima e le sfide legate alla conservazione, utilizzando Canva AI Design Assistant.
- Gli studenti rivedono il loro itinerario per individuare i punti importanti (*ad esempio, le caratteristiche del parco, gli animali degni di nota, le problematiche ambientali*).
- Gli studenti scrivono almeno 5 fatti chiave sul parco.
- Gli studenti categorizzano le informazioni in sezioni per la loro infografica.
- Gli studenti organizzano i fatti nella categoria appropriata.
- Gli studenti selezionano un modello o un layout per la loro infografica.
- Gli studenti scrivono le informazioni nel modello (titoli, elenchi puntati, statistiche, icone, immagini, grafici).

- Gli studenti usano una [checklist infografica](#) per valutare il loro lavoro.

4. Diario riflessivo (30 minuti)

- Gli studenti scrivono una bozza del loro diario basata sulla loro esperienza di tour virtuale:
 - frase di apertura (descrivendo il parco che ha esplorato e la sua impressione generale) caratteristiche principali del
 - parco l'importanza della
 - conservazione cosa hanno imparato e
 - come ha cambiato la loro prospettiva considerazioni finali
 -
- Si usa Quillbot per perfezionare o migliorare il testo

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti scrivono una **voce di diario** con l'aiuto di un [modello](#) (riempimento di spazi vuoti)

5. Campagna di conservazione (30 minuti)

- Gli studenti progettano una campagna di conservazione che affronti uno specifico problema ambientale nel parco nazionale da loro scelto. Gli
- studenti fanno brainstorming di idee per la campagna e le inseriscono in Napkin.ai. Gli
- studenti usano Napkin.ai per categorizzare le idee in temi attuabili e creare elementi visivi. Gli studenti usano i
- suggerimenti dell'intelligenza artificiale per finalizzare i dettagli della
- campagna. Gli studenti progettano un
- poster usando Canva. L'insegnante valuta la campagna di conservazione usando una [rubrica per la campagna di conservazione](#).

Criteri	Avanzato (3 punti)	Competente (2 punti)	In via di sviluppo (1 punto)
<i>Creatività</i>	Dimostra un'originalità eccezionale nella progettazione della campagna; un approccio innovativo che va oltre le strategie di conservazione standard; una presentazione visiva unica e avvincente	Dimostra un pensiero creativo con alcuni elementi originali; chiaro sforzo per sviluppare un concetto di campagna interessante	Creatività limitata; si basa sulla conservazione di base o generica approcci
<i>Profondità di Comprensione</i>	Dimostra una profonda comprensione della specifica questione ambientale; fornisce ampia ricerca basata approfondimenti; dimostra una comprensione complessa delle interazioni con gli ecosistemi e delle sfide di conservazione	Dimostra solidità comprensione della questione ambientale; include rilevanti informazioni di base e nozioni ecologiche contesto	Mostra il minimo comprensione; manca una ricerca sostanziale o profondità ambientale analisi
<i>Campagna Chiarezza</i>	Comunicazione cristallina degli obiettivi della campagna; presentazione eccezionalmente ben organizzata; narrazione avvincente che comunica efficacemente messaggio di conservazione	Comunicazione chiara di obiettivi primari della campagna; presentazione coerente con la maggior parte dei punti chiave affrontati	Non chiaro o comunicazione frammentata; difficoltà a trasmettere il nocciolo della questione conservazione messaggio
<i>Tecnologico Integrazione</i>	Utilizzo magistrale di Napkin.ai e Canva; visualizzazione sofisticata dei dati; integrazione perfetta di informazioni generate dall'intelligenza artificiale	Utilizzo competente degli strumenti tecnologici; visualizzazione di dati di base e integrazione dell'IA	Minimo o uso inefficace di strumenti tecnologici; coinvolgimento limitato con i suggerimenti dell'IA
<i>Progettazione visiva</i>	Design del poster di qualità professionale; visivamente sorprendente; dimostra avanzato competenze di progettazione grafica e comunicazione visiva strategica	Poster ben progettato con immagini chiare gerarchia; soddisfa i principi di progettazione di base	Visual di base o mal eseguito design; manca di coerenza visiva

Punti totali possibili: 15

- 13-15 punti: Eccezionale
- 10-12 punti: Competente
- 7-9 punti: Sviluppo
- 0-6 punti: necessita di miglioramenti significativi

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione Internet
- Strumenti digitali:
 - [Canva](#)
 - [Napkin.ai](#)
 - [Scuola di magia](#)
 - [Quillbot](#)
 - [Chat GPT](#)

Materiali digitali:

- [Lista di controllo infografica](#)
- [Voce di diario per studenti con bisogni speciali](#)
- [Rubrica della campagna di conservazione](#)
- Ausili visivi:
 - [Google Earth](#)
 - [Tour virtuale di Yellowstone | Esperienza di viaggio VR a 360° | Parco nazionale di Yellowstone | WY, MT e ID](#)
 - [Parco di Yellowstone](#)
 - [Tour virtuale a 360° del Parco Nazionale di Yellowstone](#)
 - [Parco nazionale del Serengeti](#)
 - [Grande Barriera Corallina Barriera Corallina sottomarina a 360°](#)
 - [Tour virtuale a 360 gradi della Grande Barriera Corallina](#)
 - [Sito web della Grande Barriera Corallina](#)

Valutazione

- Valutazione formativa: [checklist infografica](#)
- Valutazione sommativa: [rubrica della campagna di conservazione](#)

Durata:

120 minuti

Attività 4: CSI Spy Mystery: risolvere il caso del corpo umano

Descrizione:

In questa lezione interattiva e coinvolgente, gli studenti diventeranno detective incaricati di risolvere un mistero sfruttando la loro conoscenza dei sistemi del corpo umano. Attraverso compiti diversificati e la ricerca assistita dall'intelligenza artificiale, gli studenti scopriranno indizi relativi a vari sistemi corporei per eliminare sospettati e prove. Utilizzando strumenti digitali come modelli anatomici 2D e 3D, gli studenti approfondiranno la loro comprensione degli organi e delle funzioni dei sistemi chiave. Questa lezione incoraggia il pensiero critico, il lavoro di squadra e l'integrazione della tecnologia nell'apprendimento.

Istruzioni:

1. Introduzione: Agenti di benvenuto (5 minuti)

- T prepara il terreno introducendo il tema di "CSI Spy Mystery": ***"Un ladro è entrato in un supermercato e ha rubato tutti i soldi! Tocca a voi, come detective dell'anatomia, risolvere il mistero scoprendo indizi sugli apparati del corpo umano".***
- Gli studenti fanno brainstorming sui 12 sistemi del corpo umano con l'aiuto della [presentazione sui sistemi del corpo](#)
- Gli studenti forniscono definizioni per ciascun sistema.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti svolgono il compito sul foglio di lavoro con i nomi dei sistemi pre-scritti e le relative definizioni ([esercizio di abbinamento dei sistemi corporei](#)).

CHIAVE:

• **Scheletrico:** fornisce supporto e protezione al corpo.

• **Muscolare:** aiuta il corpo a muoversi.

• **Cardiovascolare:** fa circolare il sangue e l'ossigeno in tutto il corpo.

• **Digestivo:** scompone il cibo per ricavarne energia.

• **Nervoso:** controlla il corpo e invia segnali a diverse parti.

• **Respiratorio:** introduce ossigeno ed elimina l'anidride carbonica.

• **Endocrino:** produce ormoni per regolare il corpo.

Urinario: rimuove i rifiuti e mantiene l'equilibrio idrico.

Immunitario: protegge il corpo dalle **malattie**. **Riproduttivo:** consente la riproduzione.

Tegumentario: protegge il corpo con pelle, capelli e unghie

2. Attività di ricerca con InnerBody (15 minuti)

- L'insegnante introduce e guida gli studenti nell'uso di _____.
- [InnerBody](#) Gli studenti esaminano ogni sistema.
- Gli studenti identificano gli organi cruciali per ciascun sistema (*ad esempio, "Il sistema nervoso comprende il cervello, il midollo spinale e i nervi"*).
- Gli studenti utilizzano modelli 2D e 3D sul sito per esplorare le funzioni e le posizioni degli organi.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti navigano attraverso [InnerBody](#) con l'aiuto dei loro coetanei.
- Gli studenti compilano il foglio di lavoro [Sistemi corporei](#) con nomi di sistema pre-scritti ed elenchi di organi parzialmente completati.

3. Ottenere indizi (40 minuti)

- Gli studenti completano i compiti in coppia. Ogni compito riguarda un apparato corporeo e fornisce indizi che aiutano a risolvere il caso.
- T monitora i progressi e fornisce supporto secondo necessità.
- Gli studenti svolgono un compito per volta su diversi tipi di sistemi corporei ([compiti sui sistemi corporei](#)) e invia il compito completato all'insegnante per ottenere un indizio ([Clue Cards: CSI Spy Mystery](#)). _____.
- Per svolgere i compiti gli studenti utilizzano InnerBody e l'intelligenza artificiale.
 - Stazione 1: Sistema nervoso (Vero/Falso)
 - Stazione 2: Sistema scheletrico (Chiudi testo)
 - Stazione 3: Sistema cardiovascolare (Trova e correggi)
 - Stazione 4: Apparato respiratorio e digerente (scelta multipla)
 - Stazione 5: Apparato riproduttivo (domande aperte)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti vengono accoppiati strategicamente per incoraggiare il supporto tra pari.

Compito del sistema nervoso	Compito del sistema scheletrico	Respiratorio e digerente Compito dei sistemi
1. Vero 2. Falso 3. Vero 4. Falso 5. Vero 6. Vero 7. Vero 8. Vero	1. femore 2. cranio 3. cartilagine 4. omero 5. clavicola 6. bacino 7. gabbia toracica 8. vertebre	1. b 2. un 3. un 4. b 5. b 6. b 7. c 8. b

Compito dell'apparato riproduttivo	1. La funzione primaria dell'apparato riproduttivo è quella di produrre, immagazzinare e rilasciare cellule specializzate (spermatozoi nei maschi e ovuli nelle femmine) per la riproduzione e per garantire la continuazione della specie. 2. a. Organi maschili: Testicoli, Pene, Prostata b. Organi femminili: ovaie, utero, tube di Falloppio 3. a. Testosterone: favorisce lo sviluppo dei caratteri sessuali secondari maschili (ad esempio, voce più profonda, peli sul viso) ed è essenziale per la produzione di sperma. b. Estrogeni: Regolano il ciclo mestruale femminile, favoriscono lo sviluppo dei caratteri sessuali secondari femminili (ad esempio, sviluppo del seno) e aiuta a mantenere la gravidanza. 4. La fecondazione avviene nelle tube di Falloppio quando uno spermatozoo incontra e si fonde con una cellula uovo. Questo forma uno zigote, che poi si sposta nell'utero per impiantarsi e svilupparsi in un embrione.
Compito del sistema cardiovascolare	Il cuore pompa il sangue sia ai polmoni che al resto del corpo. Le arterie trasportano sangue ricco di ossigeno, le vene trasportano sangue deossigenato. Il cuore è diviso in quattro camere: due atri e due ventricoli.

4. Risolvere il mistero (20 minuti)

- Gli studenti analizzano gli indizi per eliminare i sospettati e risolvere il mistero ([scena del crimine e sospettati](#))
- Gli studenti scrivono la loro conclusione su un modulo di rapporto del caso, spiegando il loro ragionamento ([rapporto del caso del detective](#)).

LEGENDA: Il colpevole è il sospettato 4.

Materiali didattici:

Strumenti digitali:

- [Chat GPT](#)

Materiali digitali:

- [Presentazione dei sistemi corporei](#)
- [Esercizio di abbinamento dei sistemi corporei](#)
- [Sistemi corporei](#)
- [Compiti dei sistemi corporei](#)
- [Carte indizio: Mistero della spia CSI](#)
- [Scena del crimine e sospettati](#)
- [Rapporto del detective sul caso](#)

Ausili visivi:

- [Corpo Interiore](#)

Valutazione:

Valutazione formativa:

- Qualità del completamento dell'attività (carte indizio guadagnate).
- Capacità di risolvere il mistero utilizzando le prove.

Durata:

80 minuti

Descrizione:

In questa lezione coinvolgente e interattiva, gli studenti esploreranno il modo in cui i sistemi corporei interagiscono per svolgere le attività quotidiane. La lezione inizierà con un'introduzione ai principali sistemi corporei, utilizzando un diagramma corporeo etichettato per aiutare gli studenti a visualizzare i loro ruoli. Gli studenti collaboreranno poi in team per creare fumetti basati su divertenti scenari di vita reale che metteranno in luce la cooperazione tra i sistemi. Infine, gli studenti daranno vita ai loro fumetti recitando scenette che mostreranno il lavoro di squadra tra i sistemi corporei.

Istruzioni:

1. Diagrammi corporei interattivi (15 minuti)

- T assegna casualmente un sistema corporeo a ogni squadra.
- Gli studenti creano un diagramma corporeo interattivo utilizzando uno strumento di intelligenza artificiale ([Canva AI Image Creator](#); [Adobe Firefly](#)).
- Gli studenti etichettano gli organi principali sul diagramma e le loro funzioni nel sistema.
- Gli studenti riferiscono brevemente sullo scopo di ciascun sistema e sui principali organi del sistema.

2. Lavorare insieme – Un fumetto (45 minuti)

- T assegna uno scenario a ciascun gruppo ([Scenari di lavoro insieme](#)).
- Gli studenti identificano quali sistemi corporei sono coinvolti nello scenario e come interagiscono.
- S pianifica la narrazione comica rispondendo: Cosa sta
 - succedendo nella storia?
 - Come funzionano insieme i sistemi?
 - Come mostrerai visivamente la loro collaborazione?
- Gli studenti finalizzano il loro fumetto digitale con illustrazioni e dialoghi utilizzando Pixton, Storyboard That o Canva oppure utilizzano AI Image Creator per creare immagini specifiche per ogni fotogramma ([Working Together Comic Strip Template](#)).
- Gli studenti utilizzano una checklist per valutare il loro lavoro ([Checklist per lavorare insieme](#)).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T assegna un dialogo per una striscia a fumetti ([Working Together Dialogue](#)).
- Gli studenti seguono il dialogo e creano un fumetto con le illustrazioni di Pixton, Storyboard That o Canva.

3. Sistemi corporei in azione – Uno sketch (45 minuti)

- Gli studenti trasformano il loro fumetto in uno sketch creando una breve sceneggiatura.
- Gli studenti assegnano i ruoli (**ad esempio, uno studente interpreta il cuore, un altro i polmoni**).
- Gli studenti aggiungono dialoghi e azioni che danno vita alla storia.
- Gli studenti provano lo sketch, concentrandosi su come interagiscono i sistemi.
- Gli studenti mettono in scena la scenetta (2-3 minuti) davanti alla classe.

Valutazione sommativa: [esecuzione di sketch: rubrica di collaborazione tra sistemi corporei](#)

Criteri	3 punti (supera Aspettative)	2 punti (incontra Aspettative)	1 Punto (Necessità Miglioramento)
<i>Sceneggiatura</i> Sviluppo	Sviluppa una sceneggiatura altamente creativa e scientificamente accurata che dimostra chiaramente le complesse interazioni tra i sistemi corporei	Crea un coerente script con interazioni di base tra sistemi corporei	La sceneggiatura manca di chiarezza e scientifico accuratezza delle interazioni del sistema
Ruolo Incarico	A tutti i membri del team vengono assegnati ruoli precisi e significativi che dimostrano una profonda comprensione del funzionamento del loro sistema corporeo	La maggior parte dei membri del team avere ruoli chiari che rappresentano diversi sistemi corporei	I ruoli non sono chiari o non distribuito efficacemente
Dialogo Qualità	Il dialogo è sofisticato, scientificamente preciso e coinvolgente, e dimostra una comprensione avanzata delle interazioni del sistema	Il dialogo è chiaro e dimostra le basi comprensione delle funzioni del sistema	Il dialogo è minimo, confuso o scientificamente inaccurato
Prestazione Tecnica	Dimostra una presenza scenica eccezionale, un'articolazione chiara e rappresentazioni fisiche creative dei processi biologici	Mantiene coerente prestazioni con impegno moderato	La prestazione è esitante, poco chiaro o privo di entusiasmo
Sistema Collaborazione Dimostrazione	Illustra brillantemente relazioni complesse e interconnesse tra più sistemi corporei con dettagli sfumati	Mostra le interazioni di base e connessioni tra i sistemi del corpo	Non riesce a dimostrare efficacemente le interazioni del sistema
Tempistica e Lunghezza	Soddisfa esattamente il requisito di 2-3 minuti con una presentazione dinamica e ben ritmata	Rimane entro i tempi previsti con ritmo moderato	Significativamente al di sotto o al di sopra del tempo requisito

Guida al punteggio:

- Punti totali possibili: 18
- 16-18 Punti: A (Eccellente)
- 13-15 punti: B (Competente)
- 10-12 punti: C (in via di sviluppo)
- Meno di 10 punti: necessita di miglioramenti significativi

4. Conclusione (10 minuti)

- riflessione
 - Gli studenti rispondono alle
 - domande: Cosa ti ha sorpreso di più nel modo in cui i sistemi del corpo lavorano insieme?
 - Quali sistemi corporei sembrano avere il ruolo più importante nei tuoi sketch o fumetti?
 - Cosa pensi che succederebbe se un sistema smettesse di funzionare correttamente?
- Riepilogo del
 - gioco T indica una parte del corpo su un grande diagramma del [corpo InnerBody](#) (ad esempio, polmoni, stomaco, cervello o cuore).
 - Gli studenti indicano quali sistemi sono coinvolti in quella parte del corpo e ne spiegano rapidamente il ruolo.

Materiali didattici

- PC/laptop/smartphone con connessione Internet
- Strumenti digitali:
 - [Creatore di immagini AI Canva](#)
 - [Pixton](#)
 - [Storyboard che](#)
 - [Adobe Firefly](#)
 - [Scuola di magia](#)
- Materiali digitali:
 - [Scenari di lavoro insieme](#)
 - [Modello di fumetto "Lavorare insieme"](#)
 - [Lavorare insieme Dialogo](#)
- Ausili visivi:
 - [Corpo Interiore](#)

Valutazione:

- Valutazione formativa: [lista di controllo per lavorare insieme](#)
- Valutazione sommativa: [esecuzione di sketch: rubrica di collaborazione tra sistemi corporei](#)

Durata

115 minuti

Descrizione:

In questa lezione dinamica e inclusiva, gli studenti esploreranno questioni ambientali critiche attraverso un dibattito strutturato in classe. Rappresentando diversi paesi e organizzazioni, si impegneranno in discussioni approfondite su argomenti come le auto elettriche, la deforestazione, la plastica monouso, l'energia nucleare e il consumo di carne. Gli studenti utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per progettare avatar e preparare argomentazioni specifiche per i ruoli, promuovendo la creatività e il pensiero critico.

Il dibattito incoraggerà il lavoro di squadra, la capacità di parlare in pubblico e lo sviluppo di argomentazioni persuasive.

Istruzioni:

1. Introduzione (10 minuti)

- Gli studenti rispondono alle domande:

Cosa significa per te "sostenibilità"?

Puoi citare alcune azioni che le persone intraprendono per vivere in modo più sostenibile?

Quali sono alcune delle più grandi sfide ambientali che il mondo deve affrontare oggi?

L'insegnante introduce alcuni degli argomenti che gli studenti discuteranno ponendo delle domande:

Quali sono i vantaggi dell'utilizzo di auto elettriche al posto di quelle a benzina? Quali potrebbero essere le sfide?

Pensi che l'energia nucleare sia una fonte di energia pulita? Perché sì o perché no?

In che modo la plastica monouso influisce sull'ambiente, in particolare sugli oceani?

La produzione alimentare ha un impatto sull'ambiente? In che modo?

2. Assegnazione dei ruoli (20 minuti)

- T introduce brevemente lo scenario generale: una conferenza internazionale virtuale sul clima che affronterà urgenti questioni ambientali.
- In gruppi, gli studenti scelgono casualmente un argomento da discutere tra le carte [del dibattito](#).
- Argomenti di
 - dibattito: aspetti positivi e negativi delle auto elettriche.
 - Il ruolo dell'energia nucleare nell'energia sostenibile.
 - Divieto di plastica monouso.
 - L'impatto del consumo di carne sull'ambiente.

- Gli studenti assegnano i ruoli nel dibattito:
 - sono a favore o contro la squadra?
 - Da quale paese/organizzazione provengono?
 - Chi sono (rappresentanti del governo, attivisti ambientali, lavoratori, dirigenti industriali, agricoltori, ingegneri...)?

3. Argomentazione (20 minuti)

- Gli studenti utilizzano uno strumento di intelligenza artificiale come ChatGPT, Copilot o Elicit per generare rapidamente dati specifici per paese, nonché argomenti e controargomentazioni per ciascun ruolo.
- Gli studenti svolgono i loro ruoli utilizzando il linguaggio [funzionale per i dibattiti](#).

4. Creazione di avatar guidata dall'intelligenza artificiale (20 minuti)

- Gli studenti progettano avatar che rappresentano i ruoli assegnati utilizzando generatori di avatar AI (Adobe Express Create Avatar / HeyGen Avatar / Animaker) o avatar video Canva + Bitmoji (abiti, colori, gesti, accessori, elementi culturali di sfondo appropriati).
- Gli studenti scrivono e registrano la loro introduzione (nome, ruolo, paese, pro/contro) utilizzando [Natural Readers](#) (text-to-speech) per creare un audio o [Vocaroo](#) per registrarsi. _____
- Gli studenti caricano le loro presentazioni sul [Padlet Parete](#).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti utilizzano modelli di Canva o Animaker con meno opzioni di personalizzazione (ad esempio, abbigliamento preselezionato, sfondi o elementi culturali).
- T fornisce modelli di introduzione pre-scritti, personalizzati in base ai loro ruoli:
 - ***Salve, mi chiamo [nome]. Rappresento [paese/organizzazione] e credo che [le auto elettriche siano importanti per la sostenibilità].***
- Gli studenti utilizzano un software di sintesi vocale per leggere ad alta voce la loro introduzione.

5. Dibattito in aula: sostenibilità in azione (40)

- T organizza l'aula in stile conferenza.
- T funge da moderatore (stabilisce le regole, introduce gli argomenti, mostra i video di presentazione).
- Gli studenti pronunciano una dichiarazione di apertura di 1 minuto.
- Gli studenti presentano argomenti pertinenti al loro ruolo (ad esempio, un politico potrebbe discutere di normative, mentre un attivista potrebbe concentrarsi sugli impatti ambientali).
- Gli studenti rispondono alle dichiarazioni iniziali degli altri partecipanti, contestando i loro punti di vista e proponendo controargomentazioni.
- Gli studenti utilizzano strumenti di intelligenza artificiale come ChatGPT o Elicit per generare rapidi contrappunti, se necessario.
- Gli studenti collaborano con altri appartenenti allo stesso gruppo tematico per presentare una soluzione comune o una proposta politica.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti usano il modello per scrivere la loro parte del dibattito, riempiendo gli spazi vuoti o selezionando le opzioni
 - Dichiarazione di apertura (1-2 frasi):
 - *"Buongiorno, mi chiamo [nome] e rappresento [paese/organizzazione]. La nostra posizione su [argomento del dibattito] è [pro/contro]. Crediamo in questo perché [indica un motivo]."*
 - Argomenti chiave (2-3 punti):
 - *"Innanzitutto, crediamo che [esponi il tuo primo argomento]. Questo perché [fornisci una ragione o un fatto]."*
 - *"In secondo luogo, [esponi il tuo secondo argomento]. Gli studi dimostrano che [esponi un elemento di prova]."*
 - *"Infine, [esponi il tuo terzo argomento]. Questo [spiegherà l'impatto]."*
 - Confutazione (1 frase, facoltativa):
 - *"Comprendiamo che [l'argomentazione della squadra avversaria], ma crediamo che [indica perché la tua parte è più forte]."*
 - Soluzione proposta (1-2 frasi):
 - *"Proponiamo [indica la tua soluzione]. Questo [spiegherà come aiuta a risolvere il problema]."*
 - Dichiarazione conclusiva (1-2 frasi):
 - *"In conclusione, crediamo che [ribadisci la tua posizione] perché [riassumi i tuoi punti principali]. Grazie."*

Criteri	3 punti	2 punti	1 punto
Apertura Dichiarazione	Fornisce un 1- ben studiato dichiarazione scritta con chiarezza tesi e tono professionale; dimostra una profonda comprensione del tema della sostenibilità	Presenta un'apertura di base dichiarazione con alcuni ricerca e moderazione chiarezza; comprensione moderata dell'argomento	Dichiarazione di apertura debole o impreparata; comprensione minima dell'argomento
Discussione Complessità	Presenta argomentazioni sofisticate e multistrato con prove credibili (fonti diverse); dimostra pensiero critico	Offerte moderate argomenti con alcune prove a sostegno; mostra le critiche di base pensiero	Argomentazioni limitate o superficiali; mancano prove sostanziali
Ricerca sull'intelligenza artificiale Integrazione	Utilizza efficacemente strumenti di ricerca AI per generare contrappunti avanzati; incorpora Approfondimenti generati dall'intelligenza artificiale con analisi originali	Dimostra l'intelligenza artificiale di base utilizzo degli strumenti; integra parzialmente i risultati della ricerca	Minimo o inefficace Strumento di ricerca AI implementazione
Collaborativo Soluzione	Sviluppa una proposta politica completa e innovativa con il gruppo; presenta strategie di sostenibilità realistiche	Crea una soluzione di gruppo moderata con alcuni elementi pratici	Collaborazione debole sforzo; proposta politica sottosviluppata
Contatore- Abilità di argomentazione	Risponde ai punti di vista opposti con confutazioni sofisticate e rispettose; dimostra capacità avanzate tecniche di dibattito	Fornisce le basi controargomentazioni con moderata efficacia; generalmente rispettose	Limitato o inefficace capacità di controargomentazione; potenzialmente conflittuale
Professionale Comunicazione	Mantiene un comportamento professionale; usa un linguaggio avanzato; dimostra eccezionali capacità interpersonali capacità comunicative	Comunica chiaramente con moderazione professionalità; stile di comunicazione accettabile	Informale o comunicazione non professionale approccio

Guida al punteggio:

- Punti totali possibili: 18
- 16-18 punti: eccezionale
- 13-15 punti: competente
- 10-12 punti: sviluppo
- Meno di 10 punti: necessita di miglioramenti significativi

6. Riflessione post-dibattito (5 minuti)

- Gli studenti riflettono sul dibattito rispondendo a domande come:
 - Quali sfide hai dovuto affrontare quando hai utilizzato l'intelligenza artificiale per la ricerca e come le hai superate?
 - Cosa hai trovato più difficile nell'affrontare punti di vista contrastanti durante il dibattito?
 - Quali nuove intuizioni hai acquisito sull'argomento (ad esempio, auto elettriche, energia nucleare o deforestazione) ascoltando diverse prospettive?
 - Quali soluzioni presentate durante il dibattito ritieni siano le più realistiche ed efficaci? Perché?

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione Internet
- Strumenti digitali:
 - [ChatGPT](#)
 - [Copilot](#)
 - [Elicit](#)
 - [Adobe Express Crea Avatar](#)
 - [Avatar HeyGen](#)
 - [Animatore](#)
 - [Bitmoji](#)
 - [Vocaroo](#)
 - [Lettori naturali](#)
 - [Pagaiato](#)
- Materiali digitali:
 - [Carte di dibattito](#)
 - [Linguaggio funzionale per i dibattiti](#)
 - [Rubrica per il dibattito in classe sulla sostenibilità](#)

Valutazione:

Valutazione sommativa: [griglia di discussione in classe sulla sostenibilità](#)

Durata:

95 minuti

Descrizione:

Questa lezione può essere svolta online o in classe. Gli studenti esplorano le problematiche globali legate alla produzione di cioccolato, come il lavoro minorile, l'impatto ambientale e il commercio equo e solidale, e creano la propria campagna di sensibilizzazione sul cioccolato. Guardano video chiave, elaborano soluzioni, lavorano in gruppo utilizzando Canva e Padlet e progettano un manifesto per la campagna che chiede un consumo responsabile di cioccolato. Gli strumenti di intelligenza artificiale supportano la generazione di idee, la scrittura, la traduzione e l'accessibilità. Gli studenti con bisogni speciali partecipano attraverso materiali adattati, input multimodali e attività strutturate.

Istruzioni:

1. Discussione di riscaldamento: cosa c'è dietro una tavoletta di cioccolato? (5 minuti)

- Gli studenti rispondono alla domanda: "Da dove pensi che provenga il cioccolato?"

2. Esplorazione video (20 minuti)

- Lavoro di gruppo:
- Gli studenti guardano i video e prendono appunti sui problemi nella produzione del cioccolato:
 - [La storia del cioccolato: scartare la tavoletta](#)
 - [Perché il cioccolato del commercio equo e solidale è importante](#)
 - [Smetti di mangiare cioccolato](#)

3. Scegliere un problema (5 minuti)

- Lavoro di gruppo: gli studenti selezionano un argomento per la loro campagna:
 - lavoro minorile
 - Deforestazione
 - salari ingiusti
 - Povertà dei coltivatori di cacao
 - Impatti climatici
 - Agricoltura non sostenibile

4. Creazione del manifesto della campagna (30 minuti)

- Gli studenti lavorano in gruppo per creare un manifesto per una campagna di sensibilizzazione sul cioccolato.
- Gli studenti utilizzano l'intelligenza artificiale (ChatGPT, Copilot...) per ricercare l'argomento di loro scelta.
- Ogni manifesto include:
 - **Problema** (chiaro problema)
 - **Slogan**
 - **Dichiarazione di intenti**
 - **Gruppo target**
 - **Azioni proposte Piano**
 - **media** (idea poster/video/post sui social media)
 - **Ora e luogo** (quando si svolge la campagna)

5. Valutazione formativa – “Due stelle e un desiderio” (15 minuti)

- Ogni gruppo presenta il proprio manifesto.
- Gli studenti valutano tra pari i manifesti di altri due gruppi.
- **Gli studenti scrivono:**
 - Una cosa che gli piaceva
 - Un'altra cosa che gli piaceva
 - Un suggerimento per il miglioramento

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione Internet
- Strumenti digitali:
 - [ChatGPT](#)
 - [Copilot](#)
 - [Pagaia.to](#)
- Materiali digitali:
 - [La storia del cioccolato: scartare la tavoletta](#) _____
 - [Perché il cioccolato del commercio equo e solidale è importante](#)
 - [Smetti di mangiare cioccolato](#)

Valutazione:

- Valutazione formativa: 3-2-1

Durata:

75 minuti

Attività 8: Escape Room scientifica

Descrizione:

Gli studenti partecipano a un'escape room interattiva incentrata su tematiche ambientali. Risolvono enigmi, completano quiz e generano immagini di fiumi inquinati tramite intelligenza artificiale per sbloccare i codici di ogni livello. Nella sfida finale, i gruppi analizzano scenari reali di inquinamento fluviale e utilizzano strumenti di intelligenza artificiale per proporre soluzioni. L'attività promuove il pensiero critico, la collaborazione, la consapevolezza ambientale e l'alfabetizzazione all'intelligenza artificiale in un formato gamificato.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: Enigmi ambientali: esplorare gli elementi della Terra (10 minuti)

Lavoro di gruppo

- L'insegnante distribuisce a ciascun gruppo 3-5 carte con enigmi (diapositive [stampate o digitali](#)) ([link al modello](#)).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti possono utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per risolvere gli enigmi.

2. Quiz ambientale: verifica della consapevolezza - Fase 1 della escape room (15 minuti)

[Moduli Google:](#) Quiz ambientale: verifica della consapevolezza

- Dopo aver completato il quiz, gli studenti cliccano su **Visualizza punteggio** per vedere le risposte inviate.
- Le risposte errate saranno contrassegnate. Gli studenti devono utilizzare strumenti di [intelligenza artificiale](#) (ad esempio, [ChatGPT](#), Bing o piattaforme simili) per ricercare e determinare autonomamente le risposte corrette.
- Gli studenti hanno bisogno delle risposte corrette per mettere insieme il codice necessario per la fase successiva dell'attività.
- La lettera (A, B, C o D) accanto alla risposta corretta in ogni domanda fa parte del codice.
- Le lettere corrispondenti alle risposte corrette devono essere disposte nell'ordine dei numeri delle domande per formare il codice completo.
- Una volta che gli studenti avranno individuato tutte le risposte corrette, avranno il codice completo per procedere alla parte successiva dell'attività.

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

Il codice (da non condividere con gli studenti): CBCDBAB

Adattamento per studenti con hisogni speciali:

- Gli studenti possono utilizzare strumenti di intelligenza artificiale e/o Internet per rispondere alle domande a risposta multipla in Google Forms.

3. Generazione di immagini AI (15 minuti) - Fase 2 della escape room

- Gli studenti leggono indizi visivi che descrivono l'inquinamento del fiume.
- È necessario utilizzare tutte e 6 le descrizioni/fiumi, quindi se il T ha meno gruppi, riceverà più di 1 carta descrizione.
- Gli studenti utilizzano uno strumento di generazione di immagini AI (ad esempio, [DALL-E](#), [A metà viaggio](#), o simili) per creare immagini che riflettano le descrizioni fornite.
- Fornite agli studenti le descrizioni degli indizi e chiedete loro di creare le proprie immagini di intelligenza artificiale basate su tali indizi, concentrandosi su dettagli chiave come i tipi di inquinamento, gli elementi visibili e le condizioni dell'acqua. Utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per generare immagini e perfezionare le proprie immagini secondo necessità per garantirne l'accuratezza.
- Gli studenti condividono le immagini generate con l'insegnante e devono indovinare quale fiume stavano presentando. Se l'immagine generata dall'intelligenza artificiale è abbastanza buona da essere indovinata dall'insegnante, riceveranno il codice seguente: ImagePrompt (da non condividere in anticipo con gli studenti).

Descrizione	Richiesta di immagine AI
Una foto del fiume Reno con fabbriche industriali sulle rive e acqua visibilmente inquinata. L'acqua è torbida e ci sono tracce di rifiuti chimici che galleggiano vicino alla riva.	Crea l'immagine di un fiume con fabbriche industriali lungo le rive e acqua inquinata e torbida con tracce di rifiuti chimici che galleggiano vicino alla riva.
Una foto del Rio delle Amazzoni con rifiuti di plastica che galleggiano sulla superficie e un'area deforestata visibile sullo sfondo. L'acqua è torbida e piena di detriti.	Crea l'immagine di un fiume con rifiuti di plastica galleggianti, con un'area disboscata sullo sfondo. L'acqua è torbida, con detriti visibili in superficie.
Un'immagine satellitare del fiume Mississippi che mostra la fioritura di alghe verdi nell'acqua. Le alghe ricoprono ampie zone del fiume, con effetti visibili sulla vita acquatica.	Crea un'immagine satellitare di un fiume con grandi fioriture di alghe verdi che ricoprono sezioni d'acqua, con chiari segni dell'impatto ambientale sulla vita acquatica.
Immagini di pesci con segni visibili di inquinamento, come pelle scolorita, lesioni o deformità. L'acqua in cui nuotano è torbida e inquinata.	Crea l'immagine di un pesce in acqua torbida con segni visibili di inquinamento, come pelle scolorita, lesioni o deformità. L'acqua è torbida e inquinata.
Un fiume con acqua torbida e marrone, forse con segni visibili di rifiuti industriali come chiazze di petrolio, plastica o detriti metallici sparsi sulla superficie.	Crea l'immagine di un fiume con acqua marrone torbida, che mostra segni visibili di rifiuti industriali come chiazze di petrolio, plastica e detriti metallici sulla superficie
Una foto di un fiume con bottiglie di plastica, sacchetti e reti da pesca che galleggiano sulla superficie. Le rive del fiume sono disseminate di più spazzatura.	Crea l'immagine di un fiume con bottiglie di plastica, sacchetti e reti da pesca galleggianti, e altri rifiuti sparsi lungo le rive.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Fornire agli studenti i prompt dell'IA basati sulle descrizioni degli indizi, guidandoli a utilizzarli per generare immagini degli scenari forniti. Successivamente, esamineranno le immagini generate per verificare se corrispondono agli indizi e apportare modifiche se necessario.

4. Domanda a risposta multipla basata su indizio (5 minuti) - Fase 3 della escape room

- Gli studenti esaminano tutte le immagini
- generate dall'intelligenza artificiale in Google Forms: River Rescue: Sfida di
- sensibilizzazione sull'inquinamento. Gli studenti completano il quiz e, dopo averlo inviato, riceveranno un feedback cliccando su **"Visualizza punteggio"**. Se hanno sbagliato qualche domanda,
- possono reinviarla. Il codice successivo è ACBCAB (da non condividere in anticipo con gli studenti).

5. Lavoro di squadra: analisi interattiva dei dati (45 minuti)

- Fase finale della sfida dell'escape room: gli studenti che hanno indovinato tutti e tre i codici possono scegliere lo scenario su cui vorrebbero lavorare, poi il secondo gruppo... L'insegnante controllerà i propri codici oppure potrà decidere di svolgere anche questa parte digitalmente.
- Gli studenti lavorano in gruppo per elaborare uno scenario assegnato/scelto ([link al modello](#)). _____
- Gli studenti raccolgono e rivedono tutti gli indizi forniti.
- Successivamente, effettuano ricerche con l'intelligenza artificiale inserendo prompt personalizzati in base agli indizi per generare soluzioni.
- Gli studenti decidono in gruppo qual è la soluzione migliore per lo scenario dato e sviluppano un piano d'azione fattibile (ad esempio, biorisanamento, raccomandazioni politiche, normative più severe, coinvolgimento della comunità...).
- Gli studenti presentano i risultati al gruppo o alla classe: ogni gruppo presenta il proprio scenario, i risultati della ricerca e la soluzione proposta alla classe. Valutazione del lavoro di gruppo

Valutazione del lavoro di gruppo

- ☐ comprensione dello scenario di utilizzo
- ☐ dell'IA per la collaborazione
- ☐ nella ricerca e lo sviluppo di soluzioni di
- ☐ discussione di gruppo, sviluppo
- ☐ di un piano d'azione, presentazione
- ☐ dei risultati

	Scenario	Indizio dell'immagine	Indizio dei dati	Rapporto	Richiesta di intelligenza artificiale
				Indizio frammento	
1	Il fiume Reno, che scorre attraverso l'Europa, è fortemente inquinato da rifiuti industriali, scarichi agricoli e acque reflue cittadine. L'acqua, una volta limpida, ora è marrone e i pesci stanno scomparendo rapidamente. Le persone nelle vicinanze dicono che l'acqua ha uno strano odore e provoca eruzioni cutanee al tatto.	Una foto del Fiume Reno con industriale fabbriche sul banche e visibilmente inquinato acqua.	I livelli di metalli pesanti (piombo, mercurio) sono 10 volte sopra la sicurezza limiti. Pesce specie, come il salmone, hanno drasticamente ridotto in numero.	Le fabbriche sono stati dumping rifiuti non trattati nel fiume per anni, e le autorità locali hanno non è riuscito a far rispettare norme adeguate per lo smaltimento dei rifiuti.	Quali sono i migliori metodi per rimuovere pesante metalli dal fiume acqua? Come può l'industriale le zone si riducono inquinamento nei fiumi come il Reno?
2	Il Rio delle Amazzoni, il fiume più grande del mondo per portata, è alle prese con l'inquinamento da plastica e effetti della deforestazione. I rifiuti derivanti dalle attività minerarie illegali stanno avvelenando l'acqua e sostanze chimiche tossiche si infiltrano nel fiume. Le comunità locali segnalano un forte calo delle popolazioni ittiche e di molte specie di piante e animali sono a rischio.	Una foto del Rio delle Amazzoni con rifiuti di plastica che galleggiano in superficie, e un'area deforestata visibile nel sfondo.	Rifiuti di plastica su la riva del fiume ha aumentato del 60% in passato decennio. I livelli di mercurio derivanti dall'attività mineraria illegale hanno raggiunto 0,1 mg/L (livello di sicurezza: 0,002 mg/L).	La distruzione della foresta pluviale è causando sedimentazione in il fiume, che colpisce pesce locale e piante	Come può deforestazione essere fermato per proteggere il Rio delle Amazzoni? Quali sono i migliori modi per rimuovere la plastica e le sostanze tossiche sostanze chimiche da un fiume come il Amazon?
3	Il fiume Mississippi, che attraversa gli Stati Uniti, è soggetto a una crescita di alghe causata da un eccesso di fertilizzanti provenienti dalle fattorie vicine. Le alghe consumano l'ossigeno presente nell'acqua, uccidendo pesci e altri organismi acquatici. Gli agricoltori locali sono stiano perdendo i raccolti a causa dei cambiamenti delle acque e l'acqua potabile sta diventando pericolosa.	Un satellite immagine del Mississippi Fiume che mostra alghe verdi fiorisce nel acqua.	I livelli di azoto nell'acqua sono 20 volte superiore a raccomandato limiti. I livelli di ossigeno nel fiume hanno lasciato cadere a livelli pericolosi per la vita acquatica.	Fertilizzanti da le fattorie vicine si riversano nel fiume, provocando la crescita di alghe e morie di pesci. C'è poco regolamentazione della qualità dell'acqua in agricoltura.	Quali sono i migliori metodi per ridurre deflusso agricolo in fiumi come il Mississippi? Come possono le alghe fiorisce essere controllato a ripristinare i livelli di ossigeno in ambienti inquinati fiumi?
4	Il fiume Ember, vicino a fabbriche, è diventato marrone. I test mostrano alti livelli di metalli nocivi come piombo e	immagini di pesci con visibile segni di inquinamento	Livello di mercurio: 0,12 mg/L (EPA limite: 0,002 mg/L).	Le fabbriche vicine non sono adeguate acque reflue	Cosa sono modi sostenibili per rimuovere i materiali pesanti

	mercurio e i pesci stanno morendo. Le persone che vivono nelle vicinanze segnalano problemi alla pelle dovuti al contatto con l'acqua.	un fiume con marrone torbido acqua, forse con visibile segni di rifiuti industriali	Livello di pH: 5,2 (acido)	trattamento strutture. Un abitante del posto dice: "Le nostre fabbriche erano costruito decenni fa senza moderno filtrazione	metalli da acqua inquinata? Come può industrie essere incoraggiati ad adottare le acque reflue trattamento
5	Il fiume Azzurro è intasato con rifiuti di plastica, con detriti visibili sulla superficie e microplastiche rilevate nell'acqua. La fauna selvatica è in calo a causa dell'ingestione di plastica e dell'impigliamento.	Una foto di un fiume con bottiglie di plastica, sacchetti e reti da pesca.	80% dei rifiuti proviene da vicino comunità. Concentrazione di microplastiche: 5 parti per milione.	Rifiuti locali le strutture di gestione sono sopraffatto e pubblico consapevolezza le campagne sono sparso.	Come possiamo ridurre l'inquinamento da plastica nei fiumi? Cosa sono efficaci modi per prevenire le microplastiche entrare nei sistemi idrici?

Generato con l'aiuto di ChatGPT

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Fornire agli studenti i prompt dell'IA basati sulle descrizioni degli indizi, guidandoli a utilizzarli per generare immagini degli scenari forniti. Successivamente, esamineranno le immagini generate per verificare se corrispondono agli indizi e apportare modifiche se necessario.

6. Circoli di discussione (10 minuti)

- Facilitare la discussione: dopo le presentazioni, incoraggiare una discussione aperta.
 - Perché pensi che questa soluzione funzionerà?
 - Quali sfide potrebbero derivare da questa soluzione?
 - Ci sono altri approcci da prendere in considerazione?
- Promuovere la riflessione:
 - quale soluzione sembra più fattibile e perché?
 - Come possiamo implementare queste soluzioni nella vita reale?
- Alla fine, riassumere le principali soluzioni discusse e sottolineare la risoluzione collaborativa dei problemi.

Materiali didattici:

- Strumenti
 - digitali: [ChatGPT](#), Bing o piattaforme simili
 - strumenti di generazione di immagini AI (ad esempio, [DALL-E](#), [A metà viaggio](#), o simili)
- Ausili visivi:
 - [diapositive stampate o digitali \(link al modello\)](#)
 - [Moduli Google](#): Quiz ambientale: verifica della consapevolezza
 - [Moduli Google](#): River Rescue: elenco degli scenari della sfida di
 - [sensibilizzazione sull'inquinamento \(link al modello\)](#)

Valutazione:

- valutazione del lavoro di gruppo

Durata:

100 minuti

Attività 9: Scav Hunt AI e IoT

Descrizione:

Questa attività prevede che gli studenti utilizzino un Modulo Google per partecipare a una caccia al tesoro interattiva incentrata sui concetti di intelligenza artificiale e IoT. Gli studenti iniziano inserendo il proprio indirizzo email per ricevere in seguito i risultati. Ogni domanda nel modulo contiene un indizio che li conduce a uno specifico indizio visivo nel loro ambiente. Una volta individuato l'indizio visivo, gli studenti scansionano il codice QR associato per accedere a una risorsa come un articolo, un video, un grafico o un'infografica. Utilizzando le informazioni fornite, gli studenti rispondono alla domanda corrispondente nel Modulo Google e procedono all'indizio successivo. Al termine, inviano le loro risposte e hanno la possibilità di rivederle. Questa attività combina pensiero critico, ricerca e competenze tecnologiche in un formato coinvolgente.

Istruzioni:

Prima della ScavHunt:

- L'insegnante prepara degli indizi visivi stampati con i relativi codici QR (per un uso multiplo) e li posiziona in classe o nell'area designata.
- T assicura che gli indizi siano nascosti o posizionati in punti in cui gli studenti devono cercarli attivamente.
- Se ci sono più gruppi, T assegna a ciascun gruppo di iniziare da una domanda diversa nel modulo Google per evitare il sovraffollamento in una posizione ([ScavHunt: 6 gruppi: collegamento al modello](#)).
- Al termine della caccia al tesoro, invita gli studenti a inviare le loro risposte nel modulo Google e a rivedere i risultati.

Durante la caccia agli Scav:

- Gli studenti inseriscono il loro indirizzo email nel [modulo Google](#) per ricevere i risultati in seguito.
- Leggono il primo indizio nel modulo, che li indirizza verso un indizio visivo specifico.
- Dopo aver trovato l'indizio visivo, scansionano il codice QR ad esso collegato.
- Il codice QR fornisce una risorsa (articolo, video, grafico o infografica) con le informazioni necessarie.
- Gli studenti utilizzano la risorsa per rispondere alla domanda nel modulo Google.
- Inseriscono la risposta e cliccano su **Avanti** per passare all'indizio successivo.
- Una volta completati tutti gli indizi, cliccano su **Invia** e hanno la possibilità di visualizzare i risultati.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Sistema di tutoraggio: abbinamento di studenti con difficoltà di apprendimento con compagni che li supportano, favorendo la collaborazione.
- Pre-attività: consentire agli studenti di esercitarsi a scansionare i codici QR e a porre domande.
- Tempo extra: offrire agli studenti più tempo per completare l'attività al proprio ritmo.
- Posizioni preselezionate: disposizione degli indizi visivi nello stesso ordine in cui appaiono nel modulo Google per ridurre la confusione.

Materiali didattici:

- [Caccia agli Scavi](#) (visivi) descrizioni e compiti di indizi ([link al modello](#))
- ScavHunt: [codici QR e indizi visivi \(link al modello\)](#)
- [Link](#) del rispondente di Google Forms
- [ScavHunt: 6 gruppi: collegamento al modello](#)
- [Note](#) dell'insegnante

Valutazione:

- Formativo (durante l'attività): checklist di
 - osservazione: l'insegnante monitora il modo in cui gli studenti si avvicinano agli indizi, trovano elementi visivi e interagiscono con le risorse. L'insegnante prende appunti sulle capacità di collaborazione, coinvolgimento e risoluzione dei problemi degli studenti.

Durata:

60 minuti

Descrizione:

In questa entusiasmante lezione, gli studenti approfondiranno la vita di grandi scienziate e inventrici, analizzandone i successi e creando un video collaborativo. Utilizzeranno tecniche di intelligenza artificiale per dare vita a personalità storiche, narrare le loro esperienze e creare slide personalizzate. L'attività finale consisterà nello sviluppo di un quiz interattivo che le altre classi potranno utilizzare per scoprire di più su queste donne fonte di ispirazione.

Istruzioni:

1. Introduzione (10 minuti)

- T presenta il compito.
- Gli studenti fanno brainstorming su famosi scienziati e sui loro successi.
- T chiede:
 - **Quante di loro sono donne?**
 - **Chi è Hedy Lamarr?**
- Gli studenti usano ChatGPT o altri chatbot per cercare altre scienziate/inventrici.

1. Ricerca e pianificazione (20 minuti)

- Gli studenti scelgono una scienziata da un elenco fornito oppure ne suggeriscono una loro.
- Gli studenti conducono ricerche utilizzando risorse guidate (articoli, video e strumenti di ricerca basati sull'intelligenza artificiale come ChatGPT).
- Gli studenti si concentrano
 - sugli aspetti chiave: Background (infanzia, personalità e primi interessi).
 - Principali risultati e il loro impatto.
 - Una citazione memorabile o un insegnamento morale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti usano un [modello per celebrare le scienziate](#) per scrivere appunti sul loro scienziato.

3. Creazione di diapositive (60 minuti)

- Gli studenti creano un video utilizzando Canva.
- Gli studenti progettano una diapositiva raffigurante una strada che prende il nome dal loro scienziato.
- Gli studenti scrivono un'introduzione avvincente utilizzando uno dei seguenti spunti:

"Vivo in via [Nome dello scienziato]. Sapevi che prende il nome da...?"

"Hai mai sentito parlare di [nome dello scienziato]? Lei è..."

"Sono davvero orgoglioso di vivere in una strada che porta il nome di..."

"Sono felice di vivere in una strada che porta il nome di questa donna incredibile/ la mia preferita..."

- Gli studenti aggiungono alla diapositiva un avatar di se stessi generato dall'intelligenza artificiale.
- Gli studenti progettano una diapositiva con una stanza virtuale ispirata allo scienziato (gli studenti decorano una stanza a tema sulla vita e i successi del loro scienziato: libri, strumenti o invenzioni associati allo scienziato, ritratto animato dello scienziato utilizzando Deep Nostalgia)
- Gli studenti scrivono una narrazione che spiega la storia dello scienziato.
 - Costruire una storia: infanzia, personalità, interessi, successi...
 - Conclusione: citazione ispiratrice; una morale; una domanda retorica; perché la ammiri...
 - Gli studenti registrano una breve narrazione per entrambe le diapositive utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per la modulazione vocale ([Vocaroo](#)) Al text-to-speech ([lettori naturali](#)) sintesi vocale) per creare un video.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti usano un modello ([Celebrazione delle scienziate](#)) per scrivere una narrazione per le loro diapositive.
- L'insegnante valuta il lavoro degli studenti:

Criteri	3 punti	2 punti	1 punto
Nome della via Introduzione	Apertura avvincente e creativa che utilizza uno degli spunti forniti con un buon collegamento e coinvolgimento personale	Introduzione adeguata che segue il suggerimento con qualche approfondimento personale	Sforzo minimo in introduzione, manca di creatività o connessione personale
Scienziato Sfondo Narrativa	Narrazione completa che include dettagli sull'infanzia, la personalità, gli interessi e i risultati significativi con un ricco contesto storico	Biografia scientifica di media profondità con alcuni dettagli chiave sulla vita dello scienziato	Limitato o esplorazione superficiale del scienziato sfondo
Progettazione di diapositive	Diapositiva progettata professionalmente con Avatar generato dall'intelligenza artificiale, stanza virtuale ben curata che riflette la vita dello scienziato e visivamente accattivante	Diapositiva dal design moderato con alcuni elementi del contesto dello scienziato	Sforzo di progettazione minimo, mancanza di rappresentazione ponderata
Narrazione Qualità	Narrazione chiara e coinvolgente che utilizza la modulazione vocale dell'intelligenza artificiale che comunica efficacemente la storia dello scienziato con risonanza emotiva	Comprensibile narrazione con base informazioni sul scienziato	Non chiaro o monotono narrazione poco chiara
Ispiratore Conclusione	Buona affermazione conclusiva con una citazione efficace, una morale significativa o una domanda retorica stimolante	Conclusione soddisfacente con una citazione o un'intuizione pertinente	Conclusione debole o generica, priva di significato riflessione
Tecnico Esecuzione	Integrazione impeccabile di strumenti di intelligenza artificiale, modulazione vocale fluida e presentazione professionale	Utilizzo funzionale degli strumenti di intelligenza artificiale con minori difficoltà tecniche incongruenze	Sfide tecniche significative o scarsa esecuzione

Guida al punteggio:

- **Punti totali possibili: 18**
- **16-18 punti:** eccezionale
- **13-15 punti:** competente
- **10-12 punti:** sviluppo
- **Meno di 10 punti:** necessita di miglioramenti significativi

4. Progettazione del quiz di classe (10 minuti)

- Gli studenti creano una domanda del quiz relativa al loro scienziato (a scelta multipla, vero/falso o a risposta breve).
- Gli studenti compilano le domande in un quiz interattivo utilizzando strumenti come [Kahoot](#), Google Slides o Google Forms. Usano le loro diapositive per gli elementi visivi.

5. Presentazione e riflessione (15 minuti)

- Gli studenti guardano insieme il video finale della lezione.
- Gli studenti giocano al quiz.
- Gli studenti riflettono sul loro apprendimento
 - discutendo: 3 cose che
 - hanno imparato 2 cose che hanno
 - trovato interessanti 1 domanda che hanno ancora

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione Internet
- Strumenti digitali:
 - [Lettori naturali](#)
 - [Kahoot](#)
 - [Vocaroo](#)
 - [ChatGPT](#)
- Materiali digitali:
 - [Celebrazione delle scienziate](#)
 - [HerStory Makers: Rubrica dedicata alle scienziate](#)

Valutazione:

Valutazione formativa:

- 3 cose che hanno imparato
- 2 cose che hanno trovato interessanti
- 1 Domanda che hanno ancora

Valutazione sommativa:

- [HerStory Makers: Rubrica dedicata alle scienziate](#)

Durata:

115 minuti

Chiusura: Galleria Passeggiata

Descrizione:

Gli studenti parteciperanno a una passeggiata in galleria, presentando i propri lavori ed esplorando i progetti dei colleghi. Questa attività interattiva favorisce la riflessione, il feedback tra pari e l'apprezzamento di diverse prospettive. Gli studenti lasceranno commenti costruttivi, discuteranno i punti chiave e rifletteranno sul proprio percorso di apprendimento. La sessione si concluderà con una discussione in classe, riflessioni individuali e una celebrazione della creatività e dell'impegno.

Istruzioni:

1. Configurazione (10 minuti)

Gli studenti espongono i loro lavori del modulo (ad esempio, poster sull'identità cosmica, sketch e fumetti sui sistemi corporei, progetti di pianeti abitabili, appunti di dibattiti o campagne di conservazione, video di scienziate...) in giro per la stanza o su una piattaforma virtuale condivisa se lavorano online.

2. Passeggiata nella Galleria (30 minuti)

- Gli studenti camminano per la stanza (o navigano nella galleria digitale) per visualizzare ogni progetto.
 - Gli studenti prendono appunti su ciò che trovano interessante, stimolante o di riflessione.
 - Gli studenti utilizzano post-it, fisici o virtuali ([muro di lino](#)), per lasciare feedback positivi o domande ai creatori.
- Esempi di richieste di feedback: ***cosa ti ha***
 - ***ispirato a scegliere questo design/ approccio?***
 - ***Mi piace come tu...!***
 - ***Questo mi ha fatto pensare a...***

3. Riflessione e discussione (10 minuti)

Discussione di tutta la classe

- L'insegnante chiede agli studenti di condividere un progetto che li ha colpiti di più e di spiegare perché.
- Gli studenti discutono di come la passeggiata nella galleria li abbia aiutati a vedere la varietà di approcci e la creatività nelle esplorazioni scientifiche.

Riflessione individuale

- Gli studenti scrivono una breve
 - risposta: *qual è stato il momento di cui sono stati più orgogliosi nella creazione del progetto?*
 - ***Cosa hai imparato osservando il lavoro degli altri?***
 - ***Come utilizzerai ciò che hai imparato in futuro?***

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione Internet
- Strumento digitale: [parete in linoleum](#)

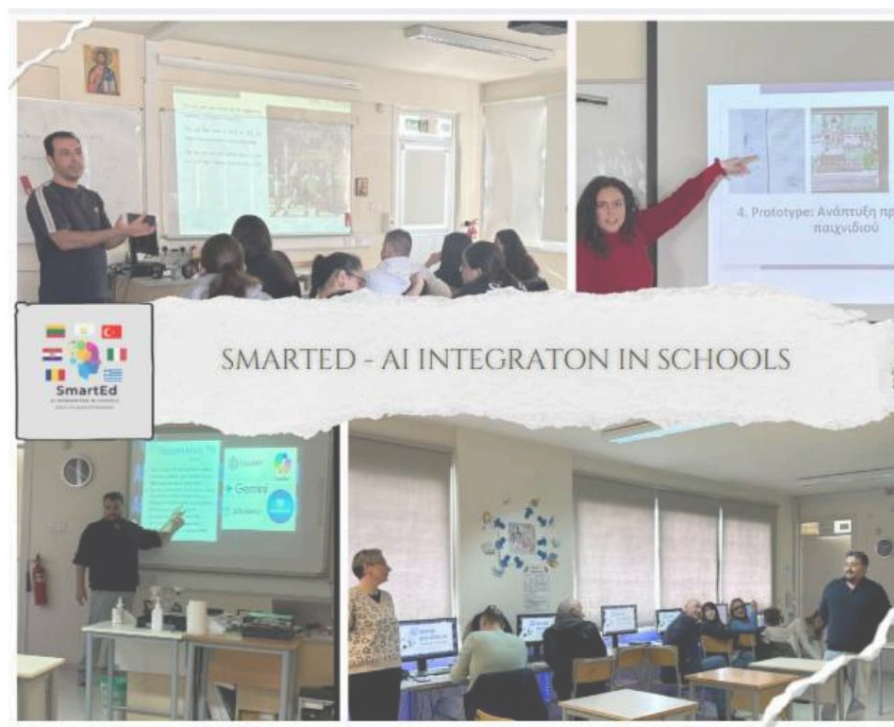
Valutazione:

- Valutazione formativa: gli studenti riflettono sul lavoro svolto nel modulo.

Durata:

50 minuti

Studi sociali accessibili: promuovere la comprensione dei concetti di studi sociali attraverso materiali didattici accessibili e coinvolgenti



Autori: Vassiliki Koukounidou, Michalis Livitziis, Constantia Symeou

Istituzione: Liceo di Aradippou, Cipro

1. Descrizione del modulo

Questo modulo fonde studi sociali, educazione civica, scienza ed etica per offrire agli studenti percorsi accessibili, creativi e coinvolgenti su questioni globali. Inizia con un rompighiaccio sui diritti umani e prosegue con diverse attività che combinano giochi di ruolo, dibattiti, poesia, discorso democratico, progetti di sostenibilità, scienza del clima, educazione finanziaria ed etica dell'intelligenza artificiale. Gli studenti esplorano la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, analizzano le esperienze dei rifugiati, esaminano i principi democratici, riflettono sulla scienza rinascimentale, indagano il cambiamento climatico e valutano criticamente il ruolo dell'intelligenza artificiale nella società. Il modulo si conclude con una riflessione collaborativa che collega tutte le esperienze. Intrecciando storia, giustizia sociale, scienza e tecnologia, promuove empatia, creatività e cittadinanza attiva, garantendo al contempo inclusione e accessibilità.

2. Contenuto e attività del modulo

Contenuto: lezioni di studi sociali adattivi e risorse multimediali

- Lezioni di studi sociali adattivi
 - Gli studenti esplorano la Dichiarazione universale dei diritti umani (DUDU), la democrazia e i valori civici attraverso risorse differenziate che si adattano a studenti diversi.
- Espressione creativa e gioco di ruolo
 - Gli studenti utilizzano il teatro, la narrazione, la poesia e la performance per incarnare i concetti dei diritti umani, esperienze dei rifugiati e principi democratici, garantendo coinvolgimento emotivo e creazione di empatia.
- Prospettive storiche
 - Attraverso la storia di Galileo e del Rinascimento, gli studenti esaminano il conflitto tra scienza, religione e società, collegando le lotte passate alle questioni contemporanee della conoscenza e libertà.
- Educazione ambientale e alla sostenibilità
 - Gli studenti studiano l'uso di energia, acqua e piante nella loro scuola e propongono soluzioni ecocompatibili soluzioni e studiare il cambiamento climatico globale attraverso l'analisi dei dati e metodi scientifici.
- Educazione finanziaria e cittadinanza responsabile
 - Gli studenti imparano le basi della spesa, del risparmio e del processo decisionale responsabile, applicando conoscenze alle sfide della vita reale con simulazioni assistite dall'intelligenza artificiale.
- Intelligenza artificiale, etica e cittadinanza digitale
 - Gli studenti esplorano in modo critico le opportunità e i rischi dell'intelligenza artificiale nella società, discutono dilemmi etici e riflettono sul ruolo della tecnologia nella vita civica.
- Apprendimento multimediale e potenziato dall'intelligenza artificiale
 - L'integrazione di strumenti di intelligenza artificiale, tour virtuali, patchwork digitali, nuvole di parole, dibattiti interattivi e narrazioni multimediali migliora l'accessibilità e la creatività per tutti gli studenti.

Attività: Interpretazione di eventi storici, visite virtuali di siti storici

- Riscaldamento ed energia: "Trova qualcuno che..."
 - Gli studenti giocano a un gioco di bingo sui diritti umani per creare connessioni e generare slogan o poster basati sull'intelligenza artificiale che promuovano l'uguaglianza e la giustizia.
- Arazzo dei diritti umani
 - I gruppi creano un patchwork digitale o una cronologia interattiva delle tappe fondamentali dei diritti umani, utilizzando multimedialità e intelligenza artificiale per visualizzare i progressi.
- Diritti umani sul palco
 - Gli studenti drammatizzano gli articoli della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani attraverso scenette o giochi di ruolo, mostrando come i diritti siano protetti o violati in contesti reali o fittizi.

- Il rifugio come diritto umano
 - Gli studenti analizzano la poesia dei rifugiati, interagiscono con un personaggio rifugiato AI e co-creano poesie, canzoni o spettacoli di spoken word che riflettono l'articolo 25.
- Democrazia in azione
 - Attraverso compiti creativi e dibattiti strutturati, gli studenti esplorano i principi democratici e la loro applicazione nella società contemporanea.
- Galileo e il Rinascimento
 - Gli studenti indagano le scoperte scientifiche di Galileo, i conflitti con la Chiesa e l'influenza sulla scienza moderna, creando poster, fumetti o storie digitali.
- Sostenibilità a scuola
 - Gli studenti verificano le pratiche di sostenibilità della loro scuola (energia, acqua, piante), progettano l'intelligenza artificiale soluzioni migliorate e proposte di miglioramenti ecocompatibili.
- Cambiamenti climatici nel tempo
 - Utilizzando dati scientifici (carote di ghiaccio, anelli degli alberi, grafici), gli studenti confrontano il clima passato e presente modifiche, presentando visivamente i risultati.
- Sfida di educazione finanziaria
 - Attraverso scenari interattivi e suggerimenti basati sull'intelligenza artificiale, gli studenti mettono in pratica decisioni finanziarie responsabili, la gestione del budget e la spesa etica.
- Intelligenza artificiale ed etica
 - Gli studenti discutono sulle opportunità e sui rischi dell'intelligenza artificiale nella società, utilizzando strumenti digitali per presentare argomentazioni e riflettere sulle implicazioni etiche.
- Comprendere i principi della democrazia
 - Gli studenti esplorano i principi democratici fondamentali: sovranità popolare, stato di diritto, uguaglianza, partecipazione e diritti, attraverso l'intelligenza artificiale interattiva e gli strumenti digitali.
- Il nostro percorso di apprendimento
 - Gli studenti riflettono sul loro percorso di apprendimento utilizzando prompt di intelligenza artificiale, generando parole collaborative nuvole e creare un'immagine o una citazione di chiusura condivisa.

3. Obiettivi del modulo

- a. Introdurre gli studenti ai concetti fondamentali degli studi sociali, tra cui diritti umani, democrazia, responsabilità civica e cittadinanza etica. b. Promuovere empatia e consapevolezza critica confrontandosi con le esperienze dei rifugiati, le lotte per i diritti umani e le storie degli attivisti. c. Esplorare prospettive storiche e scientifiche (Galileo, cambiamento climatico) e collegarle alle sfide contemporanee in materia di sostenibilità e giustizia. d. Promuovere un processo decisionale responsabile e l'alfabetizzazione in ambiti quali sostenibilità, gestione finanziaria ed etica dell'intelligenza artificiale. e. Integrare arti creative, giochi di ruolo e strumenti digitali (inclusa l'intelligenza artificiale) per migliorare l'accessibilità, la creatività e l'inclusione. f. Sviluppare capacità di collaborazione, problem solving e comunicazione attraverso progetti di gruppo, dibattiti e attività riflessive.

4. Risultati di apprendimento del modulo

- a. Identificare e spiegare i principi fondamentali dei diritti umani e i valori democratici, collegandoli a situazioni del mondo reale. b. Dimostrare empatia ed espressione creativa producendo giochi di ruolo, poesie, spettacoli o progetti multimediali su questioni di giustizia sociale. c. Analizzare contributi scientifici storici (ad esempio, Galileo) e dati ambientali per spiegare l'impatto della scienza sulla società e sui cambiamenti climatici. d. Proporre soluzioni sostenibili per la loro scuola e comunità e presentarle utilizzando strumenti digitali o
- Formati potenziati dall'intelligenza artificiale.
- e. Applicare i concetti di alfabetizzazione finanziaria a scenari simulati, prendendo decisioni responsabili ed etiche. f. Discutere criticamente le opportunità e i rischi dell'intelligenza artificiale nella società, dimostrando ragionamento etico e senso civico. consapevolezza. g. Riflettere sul loro percorso di apprendimento personale e collettivo, articolando modi per agire in modo responsabile, cittadini attivi.

5. Parole chiave

Diritti umani, democrazia, giustizia, uguaglianza, educazione civica, Galileo, Rinascimento, Sostenibilità, Cambiamento climatico, Educazione finanziaria, Etica dell'intelligenza artificiale, Attivismo, Empatia, Creatività Espressione, Gioco di ruolo, Dibattito, Narrazione, Inclusione, Accessibilità, Apprendimento multimediale

6. Metodologia

Apprendimento basato sull'indagine, apprendimento collaborativo, gioco di ruolo e pedagogia basata sul dramma, Integrazione delle arti creative, ricerca storica e scientifica, apprendimento basato su progetti (PBL), Gamification, apprendimento digitale e potenziato dall'intelligenza artificiale, istruzione differenziata

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed energizzanti:

Descrizione:

Per introdurre il modulo, gli studenti saranno coinvolti in un'attività di riscaldamento sociale per attivare le conoscenze pregresse e la curiosità sui diritti umani. Questo esercizio interattivo fungerà da attività rompighiaccio per aiutare gli studenti a conoscersi reciprocamente, considerando al contempo i vari aspetti dei diritti umani. Partecipando a questa attività di riscaldamento, gli studenti inizieranno a considerare i diritti umani come rilevanti per ogni individuo e accessibili.

Istruzioni:

1. Trova qualcuno che... (25 minuti)

- L'insegnante introduce l'attività "Trova qualcuno che...": gli
 - studenti ricevono un foglio in stile bingo con spunti "Trova qualcuno che..." basati su temi relativi ai diritti umani.
 - Gli studenti camminano in giro ponendo domande ai compagni di classe per riempire le caselle.
 - Devono trovare una persona diversa per ogni scatola.
 - Una volta completato, gli studenti riflettono: quali diritti sono emersi più spesso? Ce n'è qualcuno che ti ha sorpreso?

Trova qualcuno che... carte

Istruzioni: Cammina per la classe e parla con i tuoi compagni. Trova qualcuno che corrisponda a ciascuna descrizione e scrivi il suo nome nella casella. Puoi usare ogni persona una sola volta. Cerca di riempire l'intera griglia!

_____ può nominare _____ <u>un diritto</u> _____ <u>umano.</u>	_____ ha guardato _____ <u>un video sui diritti</u> _____ <u>umani.</u>	_____ sa cosa _____ <u>libertà di</u> _____ <u>espressione</u> _____ <u>significa.</u>	_____ ha aiutato _____ <u>qualcuno in cura</u> _____ <u>ingiustamente.</u>	_____ può nominare un _____ <u>attivista per i</u> _____ <u>diritti umani.</u>
_____ ha sentito parlare di _____ <u>le Nazioni</u> _____ <u>Unite.</u>	_____ crede a tutto _____ <u>i bambini</u> _____ <u>dovrebbero</u> _____ <u>andare a scuola.</u>	_____ sa cosa _____ <u>un rifugiato è.</u>	_____ ha _____ <u>ha partecipato a</u> _____ <u>un dibattito in classe.</u>	_____ può nominare un _____ <u>proprio nel</u> _____ <u>CRC</u> _____ <u>.(Diritti dei</u> _____ <u>bambini).</u>
_____ ha visto un _____ <u>protestare o</u> _____ <u>marciare in TV.</u>	_____ può spiegare _____ <u>il diritto</u> _____ <u>all'acqua pulita.</u>	_____ pensa _____ <u>l'assistenza sanitaria è una</u> _____ <u>diritto umano.</u>	_____ ha letto o _____ <u>ho sentito una</u> _____ <u>storia sull'equità.</u>	_____ ha sentito parlare di _____ <u>Martin Lutero</u> _____ <u>Re Jr.</u>
_____ ha imparato _____ <u>su Malala.</u>	_____ ha scritto _____ <u>o parlato di</u> _____ <u>giustizia.</u>	_____ crede _____ <u>tutti</u> _____ <u>dovrebbero sentirsi</u> _____ <u>sicuro.</u>	_____ possiamo _____ <u>immaginare un</u> _____ <u>mondo in</u> _____ <u>cui i diritti sono tutelati.</u>	_____ ha mai _____ <u>ha aiutato un</u> _____ <u>compagno di classe in</u> _____ <u>Bisogno.</u>
_____ può nominare un _____ <u>giusto, pensano che</u> _____ <u>sia la</u> _____ <u>cosa più importante.</u>	_____ ha parlato di _____ <u>diritti con la</u> _____ <u>famiglia.</u>	_____ può pensare di _____ <u>uno slogan per</u> _____ <u>un diritto umano.</u>	_____ ha visto o letto _____ <u>notizie</u> _____ <u>sull'essere umano</u> _____ <u>diritti.</u>	_____ vorrei _____ <u>contribuire a</u> _____ <u>proteggere i</u> _____ <u>diritti in futuro.</u>

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T include suggerimenti visivi insieme ai suggerimenti lessicali in modo che le esigenze degli Ss con disabilità visiva. I prompt possono anche essere semplificati o modificati in base alle esigenze agli studenti con bisogni educativi speciali in classe. Alcuni suggerimenti sono:

- Fornire immagini/icone per ciascun diritto umano.
- Offrire carte modificate con meno scatole.
- Fornisci degli inizi di frase: "Conosci il diritto di...?"



2. Creare slogan (20 minuti)

- Ispirati da una delle domande, gli studenti creano slogan che sostengono la necessità di pari diritti umani, utilizzando generatori di testo basati sull'intelligenza artificiale come ChatGPT. Gli studenti possono includere immagini per enfatizzare ulteriormente i loro slogan, utilizzando generatori di immagini basati sull'intelligenza artificiale come DALL-E, nonché per scopi di differenziazione.
- Gli studenti caricano i loro slogan sul Padlet Wall.
- Gli studenti assegnano stelle e commentano gli slogan dei loro compagni.

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet Carte "Trova qualcuno che..." Strumenti digitali: [Le mie cartelle del](#)
- [bingo gratuite](#) per creare le carte [Padlet](#) "Trova qualcuno che..." per presentare e
- [valutare](#) gli slogan [DALL-E](#) o [Canva](#) AI per generare
- [immagini personalizzate](#) [ChatGPT](#) per brainstorming e
- [suggerimenti](#) di testo [Canva](#), [Looka](#) e [progetta l'intelligenza artificiale](#) (per la [progettazione di loghi](#) e slogan)

Valutazione:

Valutazione formativa: gli studenti assegnano stelle e scrivono commenti

Durata:

45 minuti

La parte principale:

Attività 1: Esplorare l'arazzo dei diritti umani

Descrizione:

Gli studenti esploreranno la **Dichiarazione universale dei diritti umani** e i momenti chiave della storia umana storia dei diritti. Gli studenti lavoreranno in gruppi per creare un patchwork digitale o interattivo una cronologia che rappresenterà visivamente i loro risultati. L'attività coinvolge tutti gli studenti unendo momenti storici chiave con creatività, offrendo molteplici modi di partecipare e esprimersi.

Istruzioni:

1. Introduzione ai diritti umani (10 minuti)

- L'insegnante (T) introduce il concetto di diritti umani utilizzando i seguenti brevi video:
 - ["Quali sono i diritti umani universali?" Dichiarazione](#)
 - [universale dei diritti umani - Aggiungi la tua voce](#)
- L'insegnante chiede agli studenti (S) di compilare un questionario Mentimeter per sollecitare la loro comprensione del concetto di diritti umani e della Dichiarazione dei diritti umani, basata sulla video che hanno appena guardato:
 - [Quiz sui diritti umani](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti lavorano con altri studenti in gruppi o in coppie, dove ricevono supporto dai pari.

2. Esplorazione di gruppo (20 minuti)

- Gli studenti sono divisi in gruppi di 4. L'insegnante spiega che lavoreranno nei loro gruppi per esplorare Diritti umani e raccogliere informazioni su aspetti importanti dei diritti umani. Gli studenti saranno forniti alcuni video e domande per guidare la loro esplorazione. Gli studenti sono liberi di usare qualsiasi risorsa disponibile online per trovare le informazioni di cui hanno bisogno. Gli studenti usano [ChatGPT](#) o un chatbot simile per il brainstorming personalizzato.
 - [La storia dell'uomo Diritti video](#)
- Gli studenti riceveranno le seguenti domande:
 - Quali sono stati i momenti più importanti nella storia umana che hanno portato alla istituzione della Dichiarazione dei diritti dell'uomo?
 - Cosa sono i diritti umani e perché è stata redatta la Dichiarazione dei diritti umani?
 - Quali paesi hanno firmato per primi la Dichiarazione dei diritti umani?

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T forma i gruppi e ci sono 4 S per gruppo. Gli S possono usare i sottotitoli e regolare la riproduzione velocità per la visualizzazione del video, se necessario. L'insegnante assegna i ruoli o dà agli studenti la possibilità di scegliere il proprio ruolo. Ciò aiuta a distribuire i compiti e riduce la pressione per gli studenti che potrebbero avere difficoltà con leggere, scrivere o parlare.

- **Lettore** (legge materiali/domande)
 - **Searcher** (utilizza ChatGPT, La storia dei diritti umani, I diritti umani in due _____ minuti o web)
 - **Prenditore di appunti** (scrive/disegna i punti chiave)
 - **Oratore** (si prepara a condividere con la classe)
 - Gli studenti utilizzano frasi pre-scritte per completare, come:
 - **"Un grande evento prima della Dichiarazione è stato** _____ **Perché** _____. **Un altro importante perché** ...
 - **"I diritti umani sono. Ne abbiamo bisogno perché** _____."
 - **"La Dichiarazione dei diritti umani è stata stabilita nel** _____."
- "Un paese che ha firmato per primo è stato** _____. **Un altro era** _____."

3. Creazione del patchwork o della cronologia dei diritti umani (20 minuti)

- Gli studenti lavorano in gruppo per creare una "patch" digitale con immagini, testo e voce. Gli studenti usano [Padlet](#), [Canva](#), o [Genialmente](#) per creare la loro cronologia digitale, utilizzando le informazioni che hanno raccolte finora sui diritti umani e sulla Dichiarazione dei diritti umani. Più avanzate oppure gli studenti digitalmente competenti possono utilizzare Timeline JS per creare la loro cronologia digitale. Ogni patch visiva può includere: 1 punto
 - chiave o citazione
 - 1 immagine generata o scelta dall'intelligenza artificiale, utilizzando [DALL-E](#) o [Bing Image Creator](#) AI per la generazione immagini personalizzate
 - Narrazione vocale o audio creato dal testo, utilizzando [Vocaroo](#) o [ElevenLabs](#) _____
 - Un mini poster digitale su Canva (esporta come immagine)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante dà agli studenti la possibilità di creare un mini poster che include un'immagine con un breve testo o simboli e audio, con l'aiuto di frasi pre-scritte e prompt ChatGPT. Gli studenti usano _____ Canva AI, Vocaroo, [Luvvoice](#) o qualche altro strumento di intelligenza artificiale per la conversione del testo in voce.

- Gli studenti utilizzano frasi pre-scritte come:
 - "Abbiamo imparato che _____" / "Un diritto importante è _____" / "Questa immagine mostra _____"
 - "Tutti dovrebbero _____. Questo è un diritto umano."

4. Riflessione (10 minuti)

- Si carica tutte le patch su [Padlet](#) intitolato **"Noi, il popolo: una coperta per i diritti umani"**.
 - Gli studenti esplorano il lavoro degli altri e valutano la rispettiva cronologia assegnando delle stelle (da 1 a 5 stelle). Una [lista di controllo](#).
- Gli studenti riflettono su ciò che hanno imparato attraverso questa attività utilizzando i seguenti suggerimenti. Pubblicano su _____
 - [Padlet](#) Una cosa che ho imparato sui diritti umani è..."
 - "Un diritto che ritengo sia il più importante oggi è... perché..."

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet Una [lista di controllo](#)
- Strumenti digitali:
 - [diritti umani Quiz](#) [Mentimeter](#) [ChatGPT](#)
 - per il brainstorming personalizzato [Padlet](#), [Canva](#),
 - [Genialmente o Timeline JS](#) per la creazione di timeline [DALL-E](#) o [Bing Image](#)
 - [Creator](#) Intelligenza artificiale per la generazione di immagini personalizzate
 - [Vocaroo](#) per la creazione di audio
 - [ElevenLabs](#) per creare audio dal testo [Luvvoice](#) per
 - creazione di sintesi vocale Aiuti visivi: "Quali
- [sono i diritti](#)
 - [umani universali?"](#) Video TED-Ed [La Dichiarazione Universale dei Diritti](#)
 - [Umani - Aggiungi il tuo](#) Video vocale [La storia dell'uomo](#) Video sui [diritti Diritti umani in](#)
 - [due video di due minuti](#) _____
 - _____

Valutazione:

- Valutazione formativa: una [lista di controllo](#).

Durata:

60 minuti

Attività 2: Diritti umani sul palco: esplorare e mettere in scena i 30 diritti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti approfondiranno la loro comprensione dei 30 articoli della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (DUDU) esplorando esempi concreti e contesti storici, utilizzando strumenti multimediali e di intelligenza artificiale coinvolgenti. Lavorando in piccoli gruppi, gli studenti scriveranno e metteranno in scena un breve gioco di ruolo o sketch basato sui diritti loro assegnati, mostrando come tali diritti siano tutelati o violati in scenari reali o immaginari. La performance finale si collega direttamente alle Scienze Sociali, incoraggiando gli studenti a riflettere criticamente sul ruolo del governo, del diritto, della responsabilità civica e della cittadinanza globale nella tutela dei diritti umani.

Istruzioni:

1. Come si manifestano questi diritti nella vita reale? (10 minuti)

- L'insegnante introduce l'attività inquadrando i diritti umani come principi fondamentali della giustizia sociale e della vita civica, essenziali per una democrazia funzionante e una società giusta. L'insegnante spiega che gli studenti lavoreranno da soli all'inizio e poi si sposteranno in coppia con la persona seduta accanto a loro per comprendere i diritti umani nella Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (DUDU).
- T mostra il seguente video: [Gioventù per i diritti umani](#) L'insegnante
- chiede agli studenti di visitare il seguente link utilizzando i loro smartphone, tablet o laptop, per esplorare i 30 articoli della Dichiarazione dei diritti umani in una forma semplificata: [Dichiarazione universale dei diritti umani semplificata – Versione per i giovani](#)
- L'insegnante chiede agli studenti di compilare un questionario Think-Pair-Share su [Canva](#) con i seguenti spunti di discussione: Quale diritto
 - ti ha sorpreso di più?
 - Quale di queste è ritenuta la più importante nel mondo di oggi?
 - Ci sono diritti che ritieni vengano talvolta ignorati o violati?
 - In che modo i governi o le società proteggono (o non proteggono) questi diritti?
- L'insegnante chiede agli studenti di condividere le idee della coppia sul [Muro interattivo dei diritti umani](#) tramite il link su [Mentimeter](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T abilita i sottotitoli quando il video viene visualizzato e consente agli studenti di guardarlo una seconda volta se necessario con un partner.

- T fornisce una presentazione con i 30 articoli, semplificati come presentati in Youth for [Diritti umani](#). La presentazione è corredata da un audio che accompagna i 30 articoli presenti nella Dichiarazione Universale dei Diritti Umani si rivolge agli studenti con difficoltà di lettura. Gli studenti possono utilizzare i loro dispositivi intelligenti per guardare la presentazione da solo o in coppia.
 - [Presentazione - Diritti umani per tutti.mp4](#)
- T spiega che ogni articolo della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani ha un suo breve video e possono scegliere 2-3 da guardare da soli o in coppia.
 - [Gioventù per i diritti umani](#)
- L'insegnante mette in coppia gli studenti e fornisce i seguenti spunti per aiutarli a orientarsi nella discussione:
 - Collaborare intenzionalmente con gli studenti (ad esempio, coppie con abilità miste)
 - Utilizza una scheda di suggerimento o frasi iniziali come:
 - *"Penso che questo diritto sia importante perché..."*
 - *"Questo diritto mi ha sorpreso perché..."*
 - *"L'ho visto in azione quando..."*
- **Gli studenti possono usare** Vocaroo per creare le loro risposte e condividerle sul modello Canva [per il questionario Pensa-Coppia-Condividi](#),
- l'insegnante chiede agli studenti di condividere le idee della loro [coppia sul Muro Interattivo dei Diritti Umani](#) attraverso il collegamento su [Mentimeter](#)

2. Ricerca di gruppo: indagine sui diritti (15 minuti)

- Gli studenti sono divisi in piccoli gruppi (3-4 studenti per gruppo). Ogni gruppo sceglie di esaminare 2-3 articoli della [Dichiarazione Universale dei Diritti Umani](#) da esplorare.
- L'insegnante pone le seguenti domande per guidare gli studenti nell'attenzione rivolta all'aspetto sociale dell'esplorazione:
 - Cosa tutela questo diritto?
 - Questo diritto è mai stato negato nella storia? A chi? Da chi?
 - Quali istituzioni civiche (ad esempio, legge, governo, istruzione) sostengono questo diritto?
 - Perché questo diritto è ancora attuale oggi?
- Gli studenti assumono ruoli all'interno dei loro gruppi:
 - Visualizzatore: guarda il video del diritto assegnato
 - Lettore – legge ad alta voce la versione semplificata (può essere trovata su [DUDU semplificata – Gioventù Versione](#))
 - Assistente AI: utilizza [ChatGPT](#) o qualsiasi altro strumento di intelligenza artificiale per ottenere esempi o riformulare i contenuti
 - Prenditore di appunti/Designer: scrive o disegna idee per preparare lo sketch usando la [Magia Strumento multimediale in Canva](#) o [AutoDraw](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante assegna i gruppi e assegna a ciascun gruppo un articolo della Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo semplificata
– Versione per i giovani.

- Gli studenti di ogni
 - gruppo: Guardano il breve video sui diritti umani tratto dalla Dichiarazione
 - universale dei diritti umani. Leggono la versione semplificata dell'articolo dal video semplificato Presentazione - Diritti umani per tutti.mp4. Parlano insieme
 - di questi diritti.
- L'insegnante pone le seguenti semplici domande per guidare la discussione di gruppo: cosa consente
 - alle persone di fare questo diritto?
 - A qualcuno è mai stato impedito di avere questo diritto?
 - Perché questo diritto è importante oggi?
- L'insegnante fornisce agli studenti degli spunti per iniziare delle frasi o degli spunti per aiutarli a formulare le loro idee. Gli spunti possono essere stampati su carta o proiettati sulla lavagna:
 - "Questo diritto significa che le persone possono..."
 - "Questo diritto è stato tolto quando..."
 - "Questo diritto è importante perché..."
- T assegna ruoli accessibili agli Ss in ogni gruppo
 - Video Watcher: guarda il video sull'articolo e la versione semplificata dell'articolo da Presentation - Human Rights for All.mp4 Idea Finder: usa i suggerimenti forniti dall'insegnante in ChatGPT o _____
 - qualsiasi altro strumento di intelligenza artificiale per ottenere esempi e generare idee Drawer o Writer: scrive o disegna le idee chiave per lo sketch su carta, strumento
 - Magic Media in Canva o AutoDraw Speaker: esprime oralmente le idee del gruppo e le registra su Speech Texter _____
 - _____

3. Produzione creativa: sceneggiatura e prove di giochi di ruolo (20 minuti)

- Gli studenti lavorano in gruppo per scrivere e provare un gioco di ruolo o uno sketch di 2-3 minuti in cui l'articolo da loro scelto viene messo in azione.
- L'insegnante spiega agli studenti che il loro gioco di ruolo o sketch può assumere varie forme:
 - Uno studente a cui viene negato un diritto (ad esempio, istruzione, espressione) e che cerca aiuto Un servizio
 - giornalistico che riporta una violazione del diritto Una scena in tribunale che
 - discute di una violazione dei diritti umani Un evento storico o una società
 - immaginaria in cui il diritto è stato negato.
- L'insegnante fornisce agli studenti una lista di controllo per tenere a mente quali elementi devono includere nel loro gioco di ruolo o sketch - Chekclist
- Gli studenti possono utilizzare lo strumento Magic Media in Canva o AutoDraw per annotare il loro copione o generare idee
- gli studenti possono usare Speech Texter, Vocaroo o Elevenlabs per registrare conversazioni o narrare i loro copioni

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T. dà agli studenti l'opportunità di scegliere se vogliono preregistrare il loro copione usando la voce
strumenti di registrazione come Vocaroo o Elevenlabs.

- L'insegnante dà agli studenti l'opportunità di registrare la loro performance e di aggiungere che hanno preregistrato sceneggiatura, creazione di un video che può essere proiettato nella lezione, utilizzando CapCut.

4. Vetrina (10 minuti)

- Gli studenti eseguono scenette dal vivo o caricano video su un Padlet condiviso intitolato:
"I diritti umani sul palco: storie di studenti"

5. Riflessione (5 minuti)

- Gli studenti rispondono su un Padlet condiviso :
 - "Quale problema reale ha mostrato il tuo sketch?"
 - "In che modo questo articolo si collega all'equità o alla giustizia?"
 - "Cosa si può fare oggi per proteggere questo articolo?"

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet
 - Canva modello per il questionario Think-Pair-Share Checklist per la
 - scrittura di giochi di ruolo Una lista di
 - controllo per la valutazione di gruppo
- Strumenti digitali:
 - Muro interattivo dei diritti umani su Mentimeter
 - Vocaroo per registrare le idee degli studenti (da discorso ad audio)
 - ChatGPT per l'esplorazione di gruppo (riformulazione dei contenuti, ricerca di informazioni)
 - Strumento Magic Media in Canva o Disegno automatico per idee di disegno
 - Speech Texter per registrazione delle idee degli studenti (da discorso a testo)
 - Elevenlabs per registrare conversazioni o narrare copioni
 - Padlet per condivisione di video di sketch preregistrati Aiuti
- visivi:
 - Gioventù per l'umanità Video sui diritti
 - umani DUDU semplificato - Video sulla versione per i
 - giovani Presentazione - Diritti umani per tutti.mp4
 - Brevi video della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani per l'esplorazione di gruppo di ciascun articolo

Valutazione:

- Valutazione formativa: una lista di controllo

Durata:

60 minuti

Descrizione:

Questa attività esplora l'articolo 25 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, che garantisce il diritto a un riparo adeguato, Attraverso la poesia sui rifugiati, la performance e l'espressione creativa basata sull'intelligenza artificiale. Utilizzando le poesie **"Homesick"** di Shukria Rezaei e **"Tent #50"** di Rashid Hussein, gli studenti analizzano la vita reale gli impatti della perdita di un alloggio a causa di guerre, sfollamenti e disuguaglianze. Utilizzeranno quindi strumenti di intelligenza artificiale scrivere ed eseguire strofe o canzoni originali, immaginando l'esperienza dello spostamento e collegandolo alle realtà globali e locali.

Questa attività sviluppa l'empatia, la comprensione degli studi sociali e le capacità creative attraverso formati accessibili (scrittura di canzoni, note vocali, prompt visivi), collegando al contempo il concetto di rifugio alla cittadinanza globale, alla storia e alla responsabilità civica.

Istruzioni:

1. Comprendere il diritto al riparo (10 minuti)

- (T) introduce [l'articolo 25 della Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo](#), spiegando che significa che tutti hanno il diritto di cibo, vestiario, alloggio e assistenza medica.
- T spiega come questo diritto sia essenziale per la giustizia sociale, l'uguaglianza e la vita civica.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T introduce [l'articolo 25 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani](#), spiegando che significa che tutti hanno il diritto di cibo, vestiario, alloggio e assistenza medica.

- T mostra l'articolo 25 attraverso la Dichiarazione [universale dei diritti dell'uomo semplificata - Versione per i giovani e presentazione - Diritti umani per tutti.mp4](#)

2. Esplorare le poesie sullo spostamento (15 minuti)

- T divide gli Ss in gruppi.
- T condivide una versione digitale delle poesie ["Homesick" di Shukria Rezaei e "Tenda n. 50" di Rashid Hussein](#) attraverso un breve video con la lettura delle due poesie.
- Gli studenti leggono ogni poesia ad alta voce o riproducono la versione audio ["Homesick" di Shukria Rezaei e "Tenda n. 50" di Rashid Hussein](#).
- Gli studenti rispondono alle seguenti domande nei loro gruppi, utilizzando [Canva: Quali](#)
 - sentimenti vengono espressi in ogni poesia?
 - Perché pensi che la persona si senta in questo modo?
 - Cosa ci dice questo sul diritto all'alloggio come diritto umano?
- Gli studenti condividono le loro idee su [Padlet](#) e discuterli oralmente in classe per analizzare i punti principali delle poesie idee e i loro legami con l'alloggio come diritto umano.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante divide gli studenti in gruppi. I gruppi possono essere di abilità mista, per promuovere l'inclusione e accessibilità.

- T condivide una versione digitale delle poesie ["Homesick" di Shukria Rezaei e "Tenda n. 50" di Rashid Hussein](#) attraverso un breve video con la lettura delle due poesie.
- Gli studenti leggono ogni poesia ad alta voce o riproducono la versione audio ["Nostalgia di casa" di Shukria Rezaei e "Tenda n. 50" di Rashid Hussein](#).
- Gli studenti scelgono tra le frasi iniziali già scritte: "Questa
☐ poesia parla di sentirsi _____ perché _____."
☐ "Lo scrittore ha perso la testa e si è sentito _____."
- Gli studenti possono anche usare un [elenco di emoticon](#) per esprimere la loro opinione. Poi gli studenti condividono le loro idee su [Padlet](#) per la discussione in classe.

3. Parlare con una ragazza rifugiata (15 minuti)

- Gli studenti visitano [il chatbot di Mizou – Ragazza adolescente rifugiata](#) sui loro dispositivi.
- Gli studenti pongono domande su:
 - ☐ La sua vita prima dello sfollamento
 - ☐ Perché ha dovuto lasciare casa
 - ☐ Le sue sfide attuali
 - ☐ Dove è stata sfollata
 - ☐ I suoi sentimenti durante e dopo

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce agli studenti domande pre-scritte come le seguenti:

- ☐ "Dove vivevi prima?"
- ☐ "Perché hai lasciato casa tua?"
- ☐ "Cosa ti manca di più?"
- ☐ Quali sfide stai affrontando attualmente?
- ☐ Dove sei stato sfollato?
- ☐ Quali sono stati i tuoi sentimenti durante e dopo aver lasciato casa?
- Gli studenti possono digitare le domande oppure possono usare il pulsante vocale nel chatbot di Mizou [chatbot – Ragazza adolescente rifugiata](#) per intervistare la ragazza.

4. Creare una poesia e trasformarla in una canzone (20 minuti)

- Gli studenti sono divisi in gruppi di 5. Ispirati dalle poesie e dall'interazione con il chatbot, gli studenti creano le proprie poesie nei loro gruppi.
 - ☐ Gli studenti possono usare [ChatGPT](#) per inventare idee e strofe per le loro poesie. Le poesie dovrebbero sottolineare l'importanza della sicurezza e del riparo come diritto umano nella società odierna (perdere o trovare un rifugio).
 - ☐ Gli studenti possono usare [Canva](#) per registrare la loro poesia e condividere la poesia del loro gruppo su [Padlet](#).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante divide gli studenti in gruppi. I gruppi sono composti da studenti di abilità mista.

- T assegna ruoli accessibili agli Ss in ogni gruppo
 - Ricercatore: utilizza ChatGPT o qualsiasi altro strumento di intelligenza artificiale per cercare idee
 - Disegnatore o scrittore - Scrive o disegna le idee chiave per le strofe delle poesie, Magic Media _____ strumento in Canva o AutoDraw _____
 - Oratore: esprime oralmente le idee del gruppo e le registra su Speech Texter _____
 - Creatore digitale: crea una versione digitale della poesia su Canva e la condivide su _____ Pagaiato
 - Music Creator: usa Suno per trasformare una poesia in una canzone e condividerla su Padlet _____

5. Riflessione: (15 minuti)

- Ogni gruppo esegue la propria poesia/canzone dal vivo per la classe o suona il proprio [Suno](#) registrazione.

Valutazione:

- [Padlet](#) in cui gli studenti commentano le poesie e le canzoni di ogni gruppo utilizzando le stelle.

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet
- [Elenco delle emoticon](#) per esprimere i sentimenti delle poesie
- Strumenti digitali:
 - [Canva](#) a registrare le idee del gruppo
 - [Padlet](#) per condividere le idee del gruppo e la discussione in classe
 - [Chatbot Mizou – Ragazza adolescente rifugiata –](#) intervista
 - [ChatGPT](#) per scrivere poesie
 - [Strumento Magic Media in Canva o AutoDraw](#) disegnare o scrivere la poesia del gruppo
 - [Speech Texter](#) per registrare le idee del gruppo
 - [Suno](#) trasforma le poesie in canzoni
- Ausili visivi:
 - [Articolo 25 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani](#)
 - [Video della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani semplificata](#)
 - [– Versione per i Giovani Presentazione - Diritti umani per tutti.mp4](#)
 - [“Nostalgia di casa” di Shukria Rezaei e “Tenda n. 50” poesie di Rashid Hussein](#) in formato digitale

Durata:

75 minuti

Attività 4: Influenza delle idee scientifiche di Galileo sul Rinascimento

Descrizione:

Gli studenti esploreranno il modo in cui le idee di Galileo sfidarono le concezioni tradizionali durante il Rinascimento. Gli studenti lavoreranno in gruppi per creare un artefatto digitale utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per rappresentare Galileo impatto. L'attività li aiuterà a comprendere i principali contributi scientifici di Galileo e come il pensiero scientifico da lui introdotto abbia influenzato la società.

Istruzioni:

1. Verifica della realtà rinascimentale (10 minuti)

- L'insegnante (T) introduce un breve quiz interattivo utilizzando un libro intitolato "[Scienza o Superstizione?](#)".
- T mostra un breve videoclip di 2 minuti che presenta Galileo Galilei dal **Museo Galileo** in Firenze, Italia: [GalileosAstronomy](#) .
- Agli studenti viene chiesto di discutere brevemente in gruppo e di scrivere un'ipotesi su [Google Docs](#) su "[Perché mettere in discussione le stelle sarebbe pericoloso nel 1600?](#)" in modo che l'insegnante (T) possa accedere alle loro idee iniziali.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti con difficoltà visive utilizzano [Microsoft Immersive Reader](#) per leggere le domande e sottotitoli video ad alta voce.

2. Galileo al telescopio (15 minuti)

- L'insegnante divide gli studenti in piccoli gruppi (3-4 per gruppo)
- Ogni gruppo dovrà:
 - Utilizza il web per approfondire **un** argomento.
 - Evidenzia i punti chiave
 - Identifica 2 modi in cui l'idea di Galileo ha sfidato la norma e 1 conseguenza, e scrivi sui [Google Docs](#) corrispondenti _____
- L'insegnante assegna a ciascun gruppo uno dei seguenti argomenti di interesse di Galileo:
 1. [Il telescopio di Galileo e la scoperta delle lune di Giove](#) _____
 2. [Conflitto con la Chiesa cattolica](#) _____
 3. [Supporto della teoria eliocentrica copernicana](#) _____
 4. [Influenza sul metodo scientifico e sulla sperimentazione](#) _____

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Invece di utilizzare il web aperto (che può essere opprimente o distrarre alcuni studenti), gli studenti con bisogni speciali possono utilizzare **Khanmigo** come assistente di ricerca. _____

1. Gli studenti pongono domande in base all'argomento assegnato per orientare la loro comprensione.
2. Gli studenti utilizzano i **suggerimenti strutturati** per riassumere e strutturare la loro risposta su [Documenti Google](#).

3. Prodotto digitale con strumenti di intelligenza artificiale: "Galileo reimmaginato" (15 minuti)

- Gli studenti usano DALL-E per realizzare un manifesto in stile rinascimentale che promuovesse le idee di Galileo emerse nella fase precedente.

Requisiti del prodotto:

- ☐ Includere almeno un fatto storico
- ☐ Mostra un chiaro cambiamento nel pensiero o nella visione del mondo
- Gli studenti caricano su un [Padlet di classe condiviso o Google Drive 1-2](#)
- gruppi condividono brevemente (1 minuto per gruppo) la loro creazione
- Il resto dei gruppi utilizza un [protocollo di valutazione](#) per valutare i manufatti dei loro compagni di classe.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti usano l'intelligenza artificiale Curipod per creare modelli di narrazione visiva (fumetti, one-pager) con spunti come:

"Crea un fumetto su Galileo che difende le sue idee sulla posizione della Terra nell'Universo."

4. Riflessione: "Cosa difenderesti?" (Gioco di ruolo) (5 minuti)

- Gli studenti riflettono separatamente sul seguente scenario: "Se fossi vissuto ai tempi di Galileo, avresti difeso le sue idee? Perché o perché no?", scrivendo in questo [modulo di Google](#). T incoraggia alcuni [studenti a condividere](#)
- le loro risposte ad alta voce, fingendo di essere persone di quell'epoca.
- T valuta la capacità degli studenti di esprimere le proprie idee e la loro percezione delle circostanze di quell'epoca.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Trasforma le idee in ChatGPT tramite la voce utilizzando strumenti di conversione da voce a testo come [Google Docs Voice](#).
[Digitazione](#)

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet Strumenti
- digitali: quiz
 - interattivo utilizzando un libro intitolato "[Scienza o superstizione?](#)" _____
 - [Documenti](#) _____
 - [Google Lettore immersivo Microsoft](#)
 - **Schede di attività per esplorare** gli argomenti principali di Galileo:
 1. [Il telescopio di Galileo e la scoperta delle lune di Giove](#) _____
 2. [Conflitto con la Chiesa cattolica](#) _____
 3. [Supporto della teoria eliocentrica copernicana](#) _____
 4. [Influenza sul metodo scientifico e sulla sperimentazione](#) _____
 - [Khanmigo](#) come assistente di ricerca
 - [DALL-E](#) per realizzare un manifesto in stile rinascimentale
 - [Padlet o Google Drive](#) a condividere il loro poster
 - [Curiodalità AI](#) per creare modelli di narrazione visiva
 - [Google Modulo](#) per la riflessione
 - [Digitazione vocale di Google Docs](#)
- [Protocollo di valutazione](#) per la valutazione del poster da parte dei colleghi
- Aiuti visivi:
 - videoclip di presentazione di Galileo Galilei dal **Museo Galileo** di Firenze, Italia:
[GalileoAstronomia](#) _____

Durata:

45 minuti

Descrizione:

Gli studenti esploreranno il modo in cui la loro scuola utilizza energia, acqua e gestisce le piante, influenzando il cambiamento climatico. Gli studenti utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per fare brainstorming e sviluppare idee innovative su come la scuola possa migliorare questi aspetti.

Istruzioni:

1. Introduzione (10 minuti)

- L'insegnante (T) avvia un brainstorming su: **Che cosa è il**
 - **cambiamento climatico?**
 - **In che modo la nostra scuola utilizza energia, acqua e piante per influenzare il cambiamento climatico?**
- **Gli studenti usano Miro per esprimere le loro idee iniziali.**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce supporti visivi agli studenti (icone o semplici infografiche realizzate in [Canva](#)) per accompagnare termini come "cambiamento climatico", "energia", "acqua".

2. Esplorazione delle soluzioni (20 minuti)

- L'insegnante divide gli studenti in piccoli gruppi (3-4 persone). A ciascun gruppo viene assegnata un'area di interesse:
 - Energia
 - Acqua
 - Piante
- Gli studenti che lavorano in gruppo usano [ChatGPT](#) A:
 - Identificare i possibili problemi ambientali nella loro scuola in relazione alla loro area di interesse
 - Richiedi soluzioni eco-compatibili

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre prompt pre-scritti per [ChatGPT](#) per aiutare [gli studenti](#) con difficoltà di elaborazione del linguaggio, ad esempio: "Scrivi 3 semplici modi in cui una scuola può risparmiare elettricità".

3. Soluzioni progettuali (30 minuti)

- Gli studenti che lavorano nei loro gruppi usano [DALL·E](#) o [il generatore di immagini AI di Canva](#) per creare un'idea visiva per risolvere i problemi individuati in relazione alla loro area di interesse.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti con difficoltà di scrittura utilizzano l'input vocale tramite strumenti di conversione da voce a testo come [la digitazione vocale di Google Docs](#) per consentire agli studenti di creare testo per la conversione di testo in immagini tramite intelligenza artificiale.

4. Crea un video pitch della soluzione (15 minuti)

- Gli studenti scrivono un breve script con [ChatGPT](#) per promuovere la loro soluzione.
- Gli studenti usano [Lumen5](#) o [Canva Video per](#) generare immagini e voiceover.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti con difficoltà di scrittura utilizzano l'input vocale tramite strumenti di conversione da voce a testo come [la digitazione vocale di Google Docs](#) per consentire agli studenti di creare testo per la conversione di testo in video tramite intelligenza artificiale.

5. Riflessione: presentazioni e feedback (15 minuti)

- Ogni gruppo di studenti presenta le proprie diapositive o video
- La classe (T e Ss) fornisce un feedback rapido

Materiali didattici:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet
- Strumenti digitali:
 - [ChatGPT per](#) Ss da esplorare
 - **[Miro per gli studenti per esprimere le loro idee iniziali](#)**
 - [DALL·E](#) o [il generatore di immagini AI di Canva](#) per creare un'idea visiva
 - Gli studenti usano [Lumen5](#) o [Canva Video per](#) generare immagini
 - [Digitazione vocale di Google Docs](#)

Durata:

90 minuti

Descrizione:

Gli studenti (S) apprenderanno i metodi utilizzati dagli scienziati per studiare i climi del passato (ad esempio, carote di ghiaccio, anelli degli alberi, strati di sedimenti). Successivamente, studieranno i modelli dei cambiamenti climatici storici (cicli glaciali/interglaciali, cambiamenti improvvisi) e utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per ricercare, analizzare e visualizzare dati sui trend climatici passati e presenti, confrontando la velocità e le cause dei cambiamenti climatici passati con quelli attuali. Infine, gli S presenteranno i risultati in modo chiaro e coinvolgente utilizzando formati visivi o verbali generati dall'intelligenza artificiale.

Istruzioni:

1. Introduzione e incipit (10 minuti)

- L'insegnante (T) pone una domanda provocatoria:
"Come facciamo a sapere com'era il clima della Terra 10.000 o addirittura 100.000 anni fa?"
- Gli studenti usano [Figjam](#) per presentare le loro idee iniziali.
- T mostra un video di 1 minuto della NASA: "[Come facciamo a sapere che il clima sta cambiando?](#)"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce risposte multiple o frasi utilizzando [Curipod](#) per discussioni strutturate, come:

"Gli scienziati possono scoprire di più sui climi del passato osservando..."

- A) Carote di ghiaccio B)
Fossili C) Computer
D) Tutti i precedenti"

2. Studiare il clima nel passato (15 minuti)

- L'insegnante chiede agli studenti di lavorare in gruppo e di indagare su come gli scienziati studiano il clima antico e come lavorano utilizzando [ChatGPT](#). Gli
- studenti spiegano brevemente 3 modi in cui hanno scoperto la scrittura in un [modulo Google](#), in modo che il T possa verificare la propria comprensione e fornire un feedback se necessario.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T incoraggia gli studenti più talentuosi a verificare le proprie risorse con [Perplexity](#).
- T fornisce agli studenti con difficoltà icone visive generate dall'intelligenza artificiale utilizzando [DALL·E](#) o [Flaticon AI](#) per:
 - ☐ carote di ghiaccio
 - ☐ anelli degli alberi
 - ☐ strati di sedimenti

3. Confronto tra il cambiamento climatico del passato e quello attuale (20 minuti)

- T fornisce agli studenti dati/grafici precaricati sui livelli di CO₂ e sulla temperatura da 800.000 anni fa a oggi:
 - NASA: CO₂ e temperatura in 800.000 anni: [grafico + spiegazione](#) _____

O

- T fornisce dati grezzi per gli studenti su Google Sheet: [NASA: CO₂ e temperatura per oltre 800.000 anni](#) creando i grafici stessi.
- Gli studenti usano [Flourish](#) o [Fogli Google con GPT per Fogli](#) per creare grafici di dati climatici per confrontare il riscaldamento climatico attuale con i cambiamenti passati.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce un grafico predefinito in [Google Slides](#).
- Gli studenti chiedono a [ChatGPT](#) di descrivere questo grafico in parole semplici.

4. Riflessione: presentazione dei risultati e valutazione (15 minuti)

- Gli studenti usano [Canva Magic Design](#) o [Gamma.app](#) per generare una presentazione semplice basata sui risultati dell'attività precedente.
- Gli studenti si presentano alla classe e ricevono feedback dai compagni di classe e dall'insegnante.

Materiali didattici:

- [Confettura di fichi per](#) Gli studenti presenteranno le loro
- idee iniziali. Video di 1 minuto della NASA: "[Come facciamo a sapere che il clima sta cambiando?](#)"
- [Curiopode](#) per la discussione strutturata
- [ChatGPT](#)
- [Google form](#)
- [Perplexity per](#) gli studenti per verificare le loro risorse
- icone generate dall'intelligenza artificiale visiva utilizzando [DALL-E](#), o
- [Flaticon AI](#) NASA: CO₂ e temperatura in oltre 800.000 anni: [grafico + spiegazione Flourish](#) o
- [Fogli Google con GPT per Fogli](#) per creare grafici di dati climatici Grafico predefinito in [Google](#)
- [Slides Canva Magic Design](#) o [Gamma.app](#)
- [per generare una presentazione semplice](#) _ _ _

Durata:

60 minuti

Descrizione:

Gli studenti indagano le ragioni storiche, geografiche, economiche e sociali che hanno portato alla Rivoluzione Industriale in Inghilterra, sviluppando una comprensione più approfondita di come i complessi cambiamenti sociali si sviluppino nel tempo. Attraverso questa esplorazione, esaminano il ruolo delle risorse naturali, dell'innovazione tecnologica, delle reti commerciali coloniali, dello sviluppo agricolo e dei cambiamenti demografici, temi centrali del curriculum di studi sociali.

Istruzioni:

1. Introduzione (5 minuti)

- L'insegnante (T) pone come domanda guida: "Quali paesi potrebbero aver avviato per primi la rivoluzione industriale nel XVIII secolo e perché?"
- Gli studenti (S) usano [il mentimetro con](#) un word cloud basato sull'intelligenza artificiale, in cui ogni studente invia una parola o una breve frase (ad esempio, "carbone", "colonie", "tecnologia"). L'intelligenza artificiale raggruppa e visualizza i risultati in un word cloud dinamico, evidenziando le idee più comuni in classe.

2. Fattori che hanno portato alla rivoluzione industriale (20 minuti)

- T conferma che la Rivoluzione industriale ebbe luogo prima in Inghilterra.
- Gli studenti vengono divisi in 5 gruppi e ogni gruppo studia la situazione dell'Inghilterra in relazione a uno dei seguenti fattori: risorse naturali, geografia, rivoluzione agricola, commercio e tecnologia.
- Ogni gruppo di studenti utilizza uno strumento di ricerca basato [sull'intelligenza artificiale](#) (ad esempio, [Perplexity AI](#)) per costruire 2 argomenti concreti, in relazione al fattore assegnato, sul perché la Rivoluzione industriale abbia avuto luogo prima in Inghilterra.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce agli studenti prompt già pronti e strutturati da utilizzare nello strumento di intelligenza artificiale.
 - Esempi:
 - **"Spiega in parole semplici come [fattore] ha aiutato l'Inghilterra ad avviare la Rivoluzione Industriale. Fornisci due brevi motivazioni."**
 - **"Elenca 2 esempi facili da capire di come [fattore] abbia reso l'Inghilterra più forte."**

3. Diventiamo giornalisti! Presentazione dei risultati (20 minuti)

- Agli studenti viene assegnato il ruolo di giornalisti. Utilizzano uno strumento di generazione di immagini basato sull'intelligenza artificiale (ad esempio, [Bing Image Creator](#)) per creare un poster visivo che illustri il loro contributo.
- Gli studenti presentano il loro poster al resto della classe. Gli altri studenti prendono appunti.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti non devono fare una lunga presentazione orale. Opzioni:

- Presentare con una frase preparata (ad esempio, "Questa è una miniera di carbone. Il carbone ha dato energia all'Inghilterra").
- Utilizza la sintesi vocale [NaturalReader per](#) leggere ad alta voce la didascalia.

4. Riflessione

- Gli studenti commentano l'importanza di ogni fattore presentato dai loro compagni.
- T fornisce punti di messa a fuoco per guidare la riflessione degli studenti utilizzando una [parete Padlet](#).
- Valutare la comprensione degli studenti attraverso i loro poster e post.

Materiali didattici:

- [Mentimetro](#)
- [Perplexità AI](#)
- [Creatore di immagini Bing](#)
- [Lettore naturale](#)
- [Parete da pagaia](#)

Durata:

45 minuti

Descrizione:

Gli studenti esplorano le implicazioni etiche dell'Intelligenza Artificiale (IA) utilizzando il metodo socratico. Riflettono su dilemmi del mondo reale attraverso conversazioni guidate sull'IA e dialoghi tra pari. Questa attività promuove il pensiero critico e l'inclusività, incoraggiando gli studenti a mettere in discussione, ragionare e articolare le proprie idee con il supporto di strumenti digitali.

Istruzioni:

1. Introduzione all'etica e all'intelligenza artificiale (10 minuti)

T introduce il concetto di etica nella tecnologia e spiega brevemente il metodo socratico (porre domande per esplorare le idee).

T mostra i seguenti brevi video:

- [Youtube Cos'è l'etica dell'intelligenza artificiale? \(spiegazione di 2 minuti\)](#)
- [Youtube Il dilemma morale delle auto a guida autonoma – TED-Ed](#)

T lancia un sondaggio Mentimeter con affermazioni come:

- ☐ "L'intelligenza artificiale non dovrebbe mai prendere decisioni di vita o di morte"
- ☐ "Va bene se l'intelligenza artificiale raccoglie dati senza chiedere"

T discute i risultati in diretta e presenta Socrate spiegando:

"Socrate era un filosofo che poneva domande profonde per aiutare le persone a pensare con chiarezza. Oggi, penseremo come Socrate per chiederci come l'intelligenza artificiale dovrebbe o non dovrebbe essere utilizzata."

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T incoraggia gli studenti

- per utilizzare video sottotitolati (attivare i sottotitoli tramite le impostazioni di YouTube). per
- utilizzare la regolazione della velocità di riproduzione su YouTube (ad esempio, 0,75x) per una comprensione più semplice.

T

- fornisce un opuscolo di definizione semplificato (ad esempio, etica = "distinguere il bene dal male"). offre riassunti video
- stampati o digitali con elementi visivi. consente risposte verbali o illustrate per
- l'attività Mentimeter (gli studenti possono scegliere emoji o immagini se scrivere è difficile).

2. Dialogo socratico individuale con ChatGPT (15 minuti)

Gli studenti scelgono una domanda etica fornita da T (ad esempio, "L'intelligenza artificiale dovrebbe essere utilizzata per valutare gli studenti?" o "È giusto che l'intelligenza artificiale sostituisca i lavori umani?"). Quindi usano [ChatGPT](#) con questo prompt:

"Tu sei Socrate. Fammi delle domande su questo problema etico, così potrò rifletterci più a fondo."

Gli studenti scrivono:

- 2–3 domande poste da [ChatGPT](#) Una breve
- riflessione: "Cosa ho capito o riconsiderato attraverso le domande?"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T

- consente l'uso di strumenti di conversione da voce a testo come [Voice In](#) o [Google Docs](#) digitazione vocale.
- fornisce inizi di frasi per supportare la scrittura, come: "Una domanda che mi ha fatto pensare era..." incoraggia brevi riflessioni (1-2
- frasi) utilizzando strumenti come [ChatGPT](#) o [Vocaroo](#) per le risposte vocali. consente [agli studenti di lavorare in coppia](#) per leggere o discutere
- insieme le risposte di ChatGPT.

3. Podcast sulla tavola rotonda sull'etica dell'intelligenza artificiale (20 minuti)

Gli studenti registrano brevi riflessioni audio in stile podcast in gruppi. Ogni gruppo svolge il ruolo di "Tavola rotonda sull'etica dell'IA" e risponde a una domanda etica chiave emersa dalla discussione su ChatGPT.

AI Ethics Role Cards – Socratic Dialogue

Case 1 – AI in Education

Scenario:

A school is using AI to grade student essays. Some students say it's faster and more fair. Others worry the AI doesn't understand creativity or context.

? Ethical Question:

Is it ethical to let AI grade students' work instead of teachers?

Case 2 – AI and Surveillance

Scenario:

A city uses facial recognition AI to track crime. It has reduced theft, but some citizens feel constantly watched and fear mistakes in identification.

? Ethical Question:

Should we trade privacy for safety using AI surveillance?

Case 3 – AI and Jobs

Scenario:

A company replaces 100 human workers with AI robots. The company saves money, but the workers are left without jobs.

? Ethical Question:

Is it fair to replace humans with AI if it improves business profits?

Case 4 – AI in Healthcare

Scenario:

Hospitals use AI to diagnose patients faster than doctors. But the AI sometimes makes mistakes with people from minority backgrounds.

? Ethical Question:

Can we trust AI in making life-and-death decisions in healthcare?

Case 5 – AI and Social Media

Scenario:

Social media platforms use AI to recommend content. Many teens say it keeps them engaged, but it can also lead to addiction and spread harmful ideas.

? Ethical Question:

Should there be limits on how AI is used in social media for teens?

Ogni mini-podcast include:

- La questione etica che hanno scelto
- Una sintesi di diversi punti di vista o tensioni
- L'opinione in evoluzione del gruppo, utilizzando le idee di [ChatGPT](#) o intuizioni personali
- Una citazione o una domanda conclusiva per far riflettere il pubblico

T fornisce passaggi chiari e un modello di struttura del podcast. Le registrazioni finali vengono caricate su un Padlet intitolato: "Voci sull'etica dell'intelligenza artificiale".

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T

- fornisce un modello con strutture di frasi come: "La domanda che abbiamo discusso era...", "Un'idea che avevamo era...", "Ci stiamo ancora chiedendo..." consente agli studenti di registrare
- una breve parte ciascuno o anche di contribuire scrivendo la sceneggiatura. incoraggia l'uso di [Vocaroo](#) o
- [ElevenLabs](#) per la voce o la sintesi vocale. abbina attentamente gli studenti per garantire il
- supporto dei pari nella lettura, nella scrittura o nella registrazione.

4. Dialogo socratico nell'Agorà e riflessione (15 minuti)

Gli studenti iniziano con un breve tour virtuale dell'Agorà di Atene, il luogo di nascita del dialogo socratico, utilizzando questo video guidato (non è necessario guardare l'intero video):

[Agorà di Atene – Guida 3D](#)

L'insegnante divide gli studenti in gruppi di 3 e li invita a immaginare di essere giovani filosofi che incontrano Socrate per discutere dell'etica dell'intelligenza artificiale.

Gli studenti interagiscono quindi con un Socrate virtuale utilizzando uno strumento di intelligenza artificiale come [Character.AI – il personaggio di Socrate](#), ponendo domande come:

- "È giusto lasciare che l'intelligenza artificiale prenda decisioni sul futuro delle persone?"
- "Come possiamo sapere se un'IA sta agendo in modo etico?"
- "Dovremmo sempre fidarci degli strumenti di intelligenza artificiale a scuola o al lavoro?"

Dopo aver chiacchierato con Socrate, gli studenti formano piccoli gruppi (3-4) per continuare la discussione utilizzando queste domande socratiche guidate:

- Qual è il problema etico in questo caso?
- Chi è interessato da questo utilizzo dell'intelligenza artificiale?
- Qual è lo scenario peggiore?
- Cosa cambieremmo per renderlo più etico?

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T

- fornisce domande socratiche semplici e chiare e modella un dialogo di esempio utilizzando l'intelligenza artificiale attrezzo.
 - *È giusto che un computer decida cosa succede nella vita di qualcuno?*
 - *Come possiamo sapere se un computer sta facendo la cosa giusta?*
 - *Possiamo sempre credere a ciò che ci dice un computer a scuola o al lavoro?*
- condivide il video di Agora con sottotitoli e una mappa semplificata che mostra i luoghi principali.
- accoppia gli studenti per supportarli durante le discussioni e aumentare la loro sicurezza.
- consente l'uso di registrazioni vocali o brevi video tramite [Vocaroo](#) o [ElevenLabs](#) per riflessioni.
- offre una checklist semplificata per la valutazione tra pari con stelle o simboli (ad esempio, 🌟, 😊, faccina sorridente) per aiutare gli studenti a valutare i loro pari.

5. Riflessione: valutazione tra pari e feedback (5 minuti)

Gli studenti completano quindi una valutazione tra pari della partecipazione reciproca al dialogo socratico,

valutazione:

- Con quanta chiarezza hanno espresso le loro questioni o idee etiche?
- Quanto bene hanno ascoltato e reagito alle idee degli altri?
- Quanto sono state ponderate e rispettose le loro riflessioni?

Per ogni lavoro di un collega, assegna una valutazione in stelle da 1 (minima) a 5 (massima) per quanto segue:

Criterio	1	2	3	4	5
Chiarezza etica domande/idee	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟
Qualità dell'ascolto e risposte	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟
Premura e rispetto	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟

Materiali didattici:

- Dispositivi connessi a Internet
- Schede di ruolo stampate* e domande di avvio
- Lista di controllo per il lavoro di gruppo e le riflessioni

Strumenti digitali:

- [Mentimetro](#) - per sondaggi in tempo reale o quiz
- [ChatGPT](#) – per [Padlet di interrogativi](#)
- [socratici](#), [Canva](#), [Genialmente](#) – per presentazioni digitali
- [DALL·E](#), [Bing Image Creator](#), [Character.AI – Personaggio di Socrate](#) – per immagini generate dall'intelligenza artificiale
- [Vocaroo](#), [ElevenLabs](#), [Luvvoice](#) – per la creazione audio
- [Voiceln](#) - per lo strumento di conversione da voce a testo

Durata:

65 minuti

Attività 9: Educazione finanziaria: fare scelte finanziarie intelligenti con l'intelligenza artificiale

Descrizione:

Gli studenti esaminano i concetti fondamentali dell'alfabetizzazione finanziaria – budgeting, risparmio, spesa e distinzione tra bisogni e desideri – attraverso una lente di studi sociali, considerando come le scelte economiche plasmano le vite individuali, le comunità e le società. Il dialogo guidato e le attività collaborative aiutano gli studenti a esplorare l'impatto delle decisioni finanziarie personali e civiche, mentre gli strumenti di intelligenza artificiale consentono loro di simulare scenari di vita reale e di riflettere criticamente sulle abitudini finanziarie. Questa lezione enfatizza la cittadinanza responsabile, il processo decisionale informato e la collaborazione inclusiva, supportata da strumenti digitali che collegano la finanza personale a sistemi sociali ed economici più ampi.

Istruzioni:

1. Introduzione all'educazione finanziaria (10 minuti)

T introduce il concetto di educazione finanziaria e spiega perché è essenziale imparare a gestire le questioni finanziarie. Viene stimolata una breve discussione sulle decisioni finanziarie della vita reale.

T mostra i seguenti brevi video:

- [Che cosa è l'educazione finanziaria?](#)
- [Bisogni vs. Desideri](#)

T lancia uno [Slido](#) sondaggio con affermazioni come:

- o ***“So come fare un budget mensile”***
- o ***“Va bene spendere tutto il tuo stipendio se dopo ti senti felice”***
- o ***“Risparmio regolarmente”***

Vengono discussi i risultati in tempo reale, per arrivare a questa introduzione:

“Oggi useremo strumenti di intelligenza artificiale gratuiti e situazioni di vita reale per capire come fare scelte finanziarie intelligenti.”

T

- consente i sottotitoli e una riproduzione più lenta su YouTube (0,75x).
- fornisce un documento visivo con i termini chiave (budget, risparmio, spesa) tramite icone.

Financial Literacy



Budget

A plan for how to use your money.

Tip: Write down what you earn and what you spend.



Saving

Keeping money to use later.

Tip: Save a little money each week for something important.



Spending

Using money to buy things you need or want.

Tip: Think before you spend—do you really need it?

- distribuisce riassunti stampati/digitali di video con immagini dettagliate passo dopo passo.
- consente agli studenti di utilizzare risposte emoji o segnali visivi (ÿÿ, ÿ, ,) in [Slido](#) sondaggi.

2. Al Budget Coach con Poe – Claude o Gemini (15 minuti)

Agli studenti vengono forniti semplici profili di personaggi (ad esempio, "Sei Alex. Guadagni 100 € a settimana e vuoi (Risparmia per una bicicletta, paga la bolletta del telefono e compra degli spuntini.)

Gli studenti usano [Poe](#) con un modello di intelligenza artificiale selezionato come [Claude](#) (Antropico) o [Gemelli](#) e inserisci questo prompt:

"Comportati come un consulente finanziario per adolescenti. Aiutami a pianificare come spendere e risparmiare i miei soldi con spiegazioni semplici."

Gli studenti scrivono:

- 2-3 consigli forniti dall'IA
- Una cosa che hanno imparato o su cui hanno cambiato idea

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T

- fornisce l'accesso alle opzioni di conversione da voce a testo in [Chrome](#) (clic destro > "Input vocale").
- usa inizi di frase: "L'IA ha detto che avrei dovuto...", "Non sapevo che..."
- consente agli studenti di registrare un promemoria vocale utilizzando [il registratore vocale online](#)
- offre supporto a partner o adulti per aiutarli a leggere/comprendere le risposte dell'IA.

3. Gioco di simulazione di spesa intelligente (20 minuti)

Gli studenti praticano la stesura del budget facendo scelte di spesa e sperimentandone le conseguenze in un scenario realistico e interattivo.

Gli studenti lavorano in piccoli gruppi utilizzando un gioco gratuito basato sul web in cui simulano la vita da uno stipendio all'altro. Ogni gruppo riceve una scheda del profilo di budget per adolescenti e un foglio di budget per pianificare e monitorare le spese, i risparmi e i risultati. Gli studenti rivedono il loro profilo, pianificano il loro primo mese budget, prendere decisioni di spesa nel gioco e registrare i risultati sul foglio. I gruppi possono adeguare le proprie scelte per il round successivo in base a ciò che accade nel gioco.

[Gioca Spento](#) - *(Gli adolescenti sono messi nella situazione di dover vivere da uno stipendio all'altro e di dover affrontare sfide finanziarie realistiche)*

Jordan – The Concert Planner
 Age: 17
 Income: €50 (part-time job at a café)
 Fixed Expense: €10 phone plan
 Wants & Challenge: Save for concert tickets (€80), buy snacks after school Finds it hard to save — spends quickly
 Goal: Create a plan to save €80 in 4 weeks while still enjoying small treats.

Amina – The Responsible Sibling
 Age: 17
 Income: €60 (babysitting + allowance)
 Fixed Expense: €20 for groceries to help family
 Wants & Challenge: Buy new sneakers (€70), save for university Balancing family support with saving
 Goal: Prioritize between short-term wants and long-term savings.

Luca – The Gamer on a Budget
 Age: 17
 Income: €40 (dog walking + weekend tutoring)
 Fixed Expense: €15 mobile gaming subscription
 Wants & Challenge: Buy a new game (€60) and a controller (€30) Always tempted by in-app purchases
 Goal: Decide what to spend on now and what to wait for.

Sofia – The Saving Star
 Age: 17
 Income: €70 (freelance art + parents' support)
 Fixed Expense: €20 for art supplies
 Wants & Challenge: Start saving for driving lessons (€400 total) Has many smaller distractions (online sales, coffee)
 Goal: Build a savings plan for driving lessons while staying motivated.

Theo – The Last-Minute Spender
 Age: 17
 Income: €55 (school tutoring)
 Fixed Expense: €25 monthly bus pass (paid upfront)
 Wants & Challenge: Buy birthday gifts for friends (€15), upgrade headphones (€90) Often spends before planning
 Goal: Learn how to spread spending across weeks and prioritize.

Budget Planning Sheet

Use this sheet to plan how you will spend and save your money each week. Fill in the amounts below.

Category	Amount (€)
Weekly Income (e.g., part-time job, allowance)	
Fixed Expenses (e.g., phone bill, transport)	
Wants (e.g., snacks, games, clothes)	
Savings Goal (e.g., concert ticket, driving lessons)	
Leftover / Extra	
Notes or Reflection	

Reflection Questions:

1. What is one thing you could do differently to save more money?
2. Was it hard to decide between wants and needs? Why or why not?
3. What did you learn from this budgeting activity?

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza pannelli di pianificazione visiva (ad esempio, icone trascinabili) prima del gioco

SMART SPENDING VISUAL PLANNING BOARD

INCOME

FIXED EXPENSES

 Rent

 Transportation

 Groceries

 Phone / Internet

VARIABLE SPENDING

 Entertainment

 Shopping

 Eating Out

 Hobbies

SAVINGS / EMERGENCY

 Unexpected Expenses

- consente agli studenti di disegnare o interpretare le loro scelte invece di scriverle
- offre una versione di gioco semplificata (gli studenti possono lavorare in coppia)
- incoraggia le note vocali utilizzando [SpeakPipe](#) Registratore vocale

4. Financial Wisdom Wall: remix di consigli basati sull'intelligenza artificiale e riflessione in classe (15 minuti)

Gli studenti creano una classe collaborativa, il "Financial Wisdom Wall", con i migliori consigli finanziari ricevuti tramite strumenti di intelligenza artificiale, esperienze personali o discussioni di gruppo.

Passaggi:

- Ogni studente (o coppia) sceglie un consiglio finanziario che ha trovato utile, tra quelli offerti dal coach dell'intelligenza artificiale, dal gioco di budgeting o dalla conversazione di gruppo.
- Riscrivono il consiglio con parole proprie e aggiungono: Un motivo per cui
 - pensano che sia utile Un elemento visivo (disegno, emoji o immagine)
- Gli studenti pubblicano i loro consigli su un [Padlet condiviso](#) o su un poster fisico in categorie come: Spesa
 - intelligente Obiettivi di
 - risparmio Evitare
 - debiti Bisogni vs.
 - Desideri
- Gli studenti completano un foglio di riflessione con le seguenti domande:
 - "Quali scelte abbiamo fatto come squadra?"
 - "Quali sono state le nostre sfide più grandi?"
 - "Cosa abbiamo imparato sul denaro?"

Le risposte del gruppo vengono condivise tramite [un Wakelet](#) pannello intitolato: **"Decisioni finanziarie intelligenti"**

T guida una riflessione di gruppo conclusiva, chiedendo:

- "Qual è una cosa nuova che proverai con i soldi dopo oggi?"
- "L'IA ti ha dato buoni consigli? Perché sì o perché no?"
- "In futuro, ti fideresti degli strumenti di intelligenza artificiale per ottenere assistenza finanziaria?"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T

- consente agli studenti di contribuire utilizzando disegni, adesivi o emoji. fornisce strutture di
- frasi: "Un buon consiglio è..." / "Questo mi è stato utile perché..." supporta voci audio utilizzando [il](#)
- [registratore vocale gratuito Veed.io](#) o icone [visive su Padlet](#). [abbina gli studenti ad amici](#) per aiutarli con la lettura/scrittura.
-

Materiali didattici:

- Dispositivi con internet
- Schede ruolo (profili di budget per adolescenti)
- Schede di pianificazione del budget
- Modelli di riflessione di gruppo e feedback tra pari (cartacei o digitali)

Strumenti digitali:

- [Slido](#) – sondaggi studenteschi in
- diretta [Poe \(Claude o Gemelli\)](#) – coach di intelligenza
- artificiale gratuito [Perplexity.ai](#) –
- consulenti AI gratuiti [Play Spent](#) – simulazione
- basata sul gioco [Wakelet](#) –
- condividere l'apprendimento [SpeakPipe](#). [Registratore vocale online](#) –
- riflessioni audio [Clipchamp](#) – strumento di registrazione video accessibile

Durata:

60 minuti

Attività 10: Comprendere i principi della democrazia

Descrizione:

Gli studenti esplorano i principi democratici fondamentali – sovranità popolare, stato di diritto, uguaglianza, partecipazione e diritti – attraverso l'intelligenza artificiale interattiva e strumenti digitali. Questa lezione combina l'esplorazione collaborativa con la riflessione critica per aiutare gli studenti a comprendere le applicazioni e le sfide della democrazia nel mondo reale.

Istruzioni:

1. Attivazione della mentalità democratica (10 minuti)

L'insegnante (T) introduce il concetto di democrazia e inizia ponendo la domanda centrale: "Cosa rende una società veramente democratica?". Gli studenti condividono le prime riflessioni in coppia prima di contribuire a una discussione con l'intera classe.

T mostra questi brevi video:

- TED-Ed: "Democrazia - Una breve introduzione" https://ed.ted.com/best_of_web/Rgalhs2w/

- Philo osserva: "Che cos'è la democrazia?" <https://www.youtube.com/watch?v=GPvZZOZkR0>

T lancia un [Pol.is](#) sondaggio con affermazioni provocatorie come: - "Tutti in una democrazia hanno pari influenza".

- "La democrazia garantisce automaticamente la giustizia."

- "Il voto è il fulcro della democrazia."

Vengono discussi i risultati in tempo reale, per poi arrivare a

questa introduzione: ***"Oggi utilizzeremo strumenti di intelligenza artificiale e attività collaborative per approfondire cosa fa funzionare o fallire la democrazia".***

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T

- abilita i sottotitoli e la riproduzione più lenta (0,75x).
- fornisce un opuscolo con icone e termini chiave sulla democrazia.

What is Democracy?

Democracy is a system of government where people have the power to make decisions about how they are governed.

Central Question: ? *What makes a society truly democratic?*

Key Principles of Democracy

Principle	Icon	Simple Definition	Example
Popular Sovereignty		People have the power to make decisions through voting or participation.	Citizens vote for school council representatives.
Rule of Law		Everyone must follow the same laws, including leaders.	A principal cannot punish a student unfairly; rules apply to all.
Equality		Every person has the same rights and opportunities.	Boys and girls have the same access to education.
Participation		People take part in decision-making and civic life.	Students join committees or clubs to influence school policies.
Rights		Everyone has protections and freedoms, like speech and privacy.	Students can express opinions safely in class discussions.

Emoji Responses for Quick Reflection

-  = I agree / This is true
-  = I disagree / This is false
-  = Voting / People's choice

Icons Quick Reference

-  Voting / Popular Sovereignty
-  Law / Rule of Law
-  Equality / Fairness
-  Participation / Engagement
-  Rights / Protection

- fornisce riassunti video semplificati con elementi visivi di supporto.
- accetta risposte emoji (yy, y, y, yy).

2. Sfida dello scenario (15 minuti)

Gli studenti vengono divisi in gruppi e sottoposti a brevi dilemmi democratici (ad esempio, "Il consiglio scolastico vuole vietare i telefoni. È democratico?").

Dilemmi democratici

- Divieto di utilizzo dei telefoni: il consiglio scolastico vuole vietare l'uso dei telefoni a scuola. È una misura democratica?
- Scelta dei compiti: gli studenti possono scegliere quali compiti svolgere. È democratico?
- Menù della mensa: gli studenti votano il menù del pranzo, ma il preside sceglie l'opzione finale. È democratico?
- Codice di abbigliamento: la scuola introduce una rigida politica sulle uniformi senza chiedere il parere degli studenti. È democratico?
- Orari degli eventi scolastici: la scuola programma gli eventi durante la pausa pranzo senza il contributo degli studenti. È democratico?

In gruppi, inseriscono lo scenario in uno strumento di intelligenza artificiale gratuito come [Perplexity.ai](https://perplexity.ai) o [You.com](https://you.com)

Chatta con il prompt:

"Analizza questa situazione: quali principi democratici vengono rispettati o ignorati?"

Invece di accettare semplicemente le risposte dell'IA, i gruppi devono:

1. Identificare quali principi democratici sono stati evidenziati dall'IA.
2. Valutare il ragionamento dell'IA: è d'accordo o in disaccordo?
3. Considera quali prospettive l'IA potrebbe aver perso

Ciò fa comprendere che l'intelligenza artificiale può informare, ma non sostituire, il giudizio umano su complesse questioni democratiche.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T

- Fornisce dilemmi semplificati con elementi visivi o icone.

Scenario	Visual/Icon	Sentence Starter
Phone Ban: School says no phones		"The AI said this is democratic because... I think..."
Choose Homework		"The AI said this is democratic because... I think..."
Vote on Lunch Menu		"The AI said this is democratic because... I think..."
Uniform Rules		"The AI said this is democratic because... I think..."
Event During Lunch		"The AI said this is democratic because... I think..."

- Offre l'inizio della frase: "L'IA ha detto che questo è democratico perché..." / "Penso che..."
- Consente la riflessione delle note vocali tramite [SpeakPipe](#).
- Abbina gli studenti ai compagni per il supporto alla navigazione tramite intelligenza artificiale.

3. Democrazia creativa in azione (20 minuti)

Gli studenti lavorano in gruppo per progettare una breve attività, un poster o una spiegazione che insegni un principio democratico (ad esempio, stato di diritto, uguaglianza, partecipazione).

Possono utilizzare strumenti di intelligenza artificiale (ad esempio, [Canva Magic Design](#), [Twee AI](#), o [You.com Chat](#)) per aiutare a generare esempi, elementi visivi o domande guida, ma devono adattare il risultato con parole proprie.

Opzioni attività (scegline una):

- Crea un mini-quiz (3 domande) su un principio.
- Crea un'infografica/un poster visivo che illustri il principio in azione.
- Scrivi uno scenario "Cosa succederebbe se...?" che mostri cosa succede quando il principio viene ignorato.

I gruppi caricano/condividono il loro prodotto su una bacheca digitale collaborativa (ad esempio, [Padlet](#)).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T

- Fornire bacheche di scelta con icone chiare e descrizioni dei ruoli.
- Consentire disegni, giochi di ruolo o registrazioni vocali al posto del testo scritto.
- Semplificare i ruoli (ad esempio, ricercatore, progettista, presentatore).

Role Cards for Group Work & Debate

Role	Description
Researcher	Finds relevant information using AI or resources. Sentence starter: 'According to the source...'
Designer	Creates visuals, posters, or creative elements. Sentence starter: 'Here' s how we can show this idea...'
Presenter	Explains group findings to the class. Sentence starter: 'Our group discovered that...'
Facilitator	Keeps the group on task and ensures fairness. Sentence starter: 'Let' s make sure everyone shares...'
Timekeeper	Tracks time and helps the group stay focused. Sentence starter: 'We have 5 minutes left, so let' s...'
Challenger	Asks critical questions and tests ideas. Sentence starter: 'But what if...?' or 'How would this work if...?'

4. Discorso democratico e sintesi (15 minuti)

Gli studenti usano [Kialo Edu](#) per un dibattito strutturato.

Esempio di argomento: *"Lo stato di diritto o la partecipazione dei cittadini sono più cruciali per la democrazia?"*

I risultati della riflessione vengono condivisi. Questo formato di dibattito incoraggia gli studenti a sviluppare le proprie argomentazioni reciproche, considerando prospettive multiple: un'abilità democratica di per sé.

Gli studenti rivedono brevemente le creazioni dei colleghi dal [Padlet consiglio](#) di amministrazione, individuando le connessioni tra i diversi principi democratici e le applicazioni nel mondo reale.

L'insegnante guida gli studenti a compilare un modello di riflessione e ad articolare come la loro comprensione della democrazia si è evoluta nel corso della lezione, sottolineando sia la complessità della governance democratica sia il loro ruolo di futuri cittadini.

Student Reflection Template

What did I learn today about democracy? _____

Which principle of democracy did my group focus on? _____

How did AI help me in this activity? _____

Did I agree with the AI's reasoning? Why or why not? _____

What challenges did I face? _____

One new insight I discovered: _____

If I could change one thing in this activity, it would be: _____

Materiali didattici:

- Dispositivi con internet
- Schede ruolo (profili)
- Modelli di riflessione per studenti
- Schede di riferimento sui principi della democrazia

Democracy Principle Reference Cards

Principle	Definition & Example
Popular Sovereignty	Power comes from the people. Example: Citizens voting in elections.
Rule of Law	Everyone must follow the law, including leaders. Example: A president cannot break the law without consequences.
Equality	All people have equal rights and opportunities. Example: Equal access to education regardless of background.
Participation	Citizens actively take part in decision-making. Example: Attending town hall meetings.
Rights	Fundamental freedoms are protected. Example: Freedom of speech and religion.

Strumenti digitali:

- [Pol.is](#) – piattaforma di sondaggi consensuali che raccoglie e visualizza le opinioni del gruppo in tempo reale [Twee AI](#) –
- [Generatore](#) di fogli di lavoro e attività basato sull'intelligenza artificiale
- [You.com](#) – un assistente di ricerca e chat che fornisce riepiloghi, spiegazioni e risposte creative [Perplexity.ai](#) – per analizzare
- [scenari e fornire](#) ragionamenti su domande complesse [Canva Magic Design](#) – strumento di progettazione assistito
- [dall'intelligenza artificiale](#) per creare elementi visivi, infografiche e presentazioni [SpeakPipe](#) – una piattaforma di registrazione vocale
- [che consente](#) agli utenti di inviare riflessioni o risposte audio [Padlet](#) – lavagna digitale collaborativa [Kialo Edu](#) – piattaforma di dibattito
- [strutturata](#) per mappare gli argomenti ed
- [esplorare](#) molteplici prospettive

Durata:

60 minuti

Chiusura: Il nostro percorso di apprendimento: riflessioni conclusive

Descrizione:

Gli studenti consolidano l'apprendimento dalle 10 attività riflettendo sui concetti chiave e tracciando collegamenti tra i temi. Gli strumenti di intelligenza artificiale vengono utilizzati per rendere la riflessione interattiva, creativa e inclusiva.

Istruzioni:

1. Richiesta di riflessione sull'IA (10 min):

gli studenti usano [ChatGPT](#) (o un chatbot AI approvato in classe come [Perplexity AI](#)) con il seguente suggerimento:

"Riassumi in

un breve paragrafo ciò che ho imparato sui diritti umani, la democrazia, il cambiamento climatico, la scienza, l'alfabetizzazione finanziaria e l'etica dell'intelligenza artificiale. Poi, suggerisci un modo in cui posso applicare questo apprendimento nella mia comunità o a scuola".

2. Nuvola di parole collettiva (10 min):

Utilizzo [del mentimetro](#) o [sondaggi ovunque](#), gli studenti inseriscono il loro "apprendimento chiave" o la "prossima azione". La visualizzazione assistita dall'intelligenza artificiale genera una nuvola di parole in tempo reale per la classe, evidenziando i temi comuni.

3. Immagine/citazione di chiusura generata dall'intelligenza

artificiale (10 min): come classe, gli studenti suggeriscono una frase efficace che catturi il modulo (ad esempio, **"Equità per**

tutti"). a. Per un'immagine, usa: [DALL-E \(OpenAI\)](#) o [Bing Image Creator](#) b. Per

un **preventivo**, utilizzare [ChatGPT](#) con un suggerimento del tipo **"Scrivi una citazione in stile socratico sull'equità e la democrazia per gli studenti delle scuole superiori".**

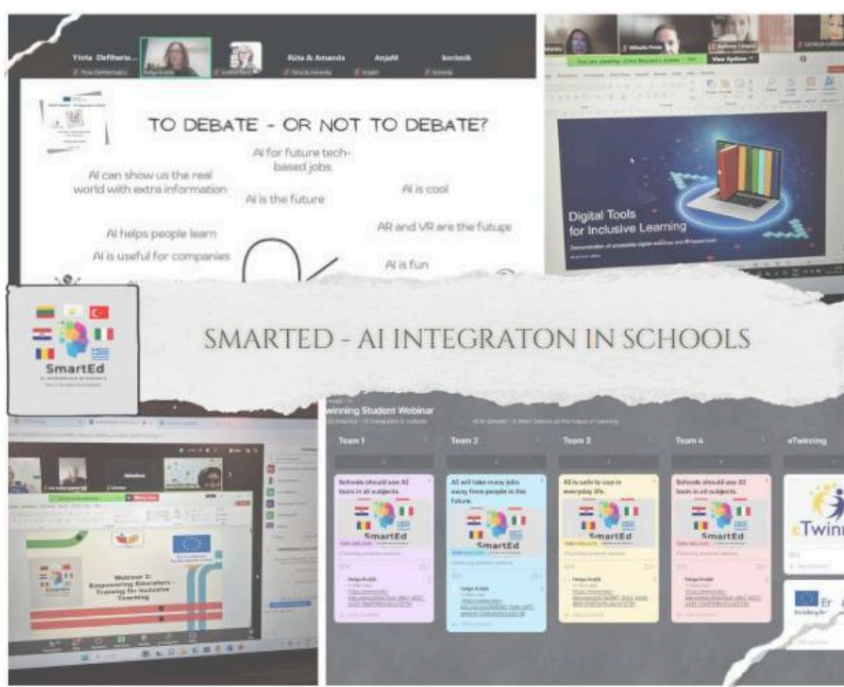
Materiali didattici:

- Dispositivi connessi a Internet (laptop, tablet o smartphone)
- [Mentimetro Sondaggio ovunque](#)
- [ChatGPT](#) o [Perplexity AI](#)
- [DALL-E](#) o [Bing Image Creator](#)

Durata:

30 minuti

Vetrina di arti creative per incoraggiare la creatività e l'espressione personale attraverso attività artistiche e musicali adattive



Autore: Mihaela Cojocar **Istituzione:** ASSOCIAZIONE PER L'ISTRUZIONE E LA FORMAZIONE ASEF BACAU, Romania

1. Descrizione del modulo

Questo modulo è progettato per ispirare la creatività, l'espressione personale e il benessere emotivo attraverso esperienze artistiche e musicali adattive. Utilizzando strumenti basati sull'intelligenza artificiale, gli studenti con diverse abilità, compresi quelli con bisogni speciali, saranno guidati nella creazione di brani artistici e musicali personalizzati in un ambiente inclusivo e accessibile. Il modulo supporta gli insegnanti nell'integrazione di tecnologie adattive per promuovere il coinvolgimento, l'espressione e le esperienze artistiche collaborative in tutti i livelli di apprendimento e background.

2. Contenuto e attività del modulo

C: Progetti artistici adattivi, strumenti di composizione musicale virtuale e gallerie d'arte multimediali

A: Espressione artistica attraverso vari media e performance musicali virtuali

3. Obiettivi del modulo

- a. Introdurre strumenti assistiti dall'intelligenza artificiale che supportino l'espressione creativa nelle arti visive e nella musica
- b. Per garantire che gli studenti con diverse abilità possano partecipare e godere delle arti attraverso tecnologie adattive
- c. Promuovere ambienti di classe inclusivi in cui la creatività viene celebrata e il contributo di ogni studente è valorizzato

4. Risultati di apprendimento del modulo

- a. Gli studenti saranno in grado di utilizzare strumenti di arte digitale adattiva per creare opere artistiche personalizzate
- b. Gli studenti dimostreranno la loro creatività musicale utilizzando strumenti virtuali e software di composizione
- c. Gli studenti presenteranno il loro lavoro in formati multimediali, riflettendo idee ed emozioni individuali
- d. Gli studenti collaboreranno e apprezzeranno le differenze artistiche all'interno di diversi gruppi di pari

5. Parole chiave

Apprendimento adattivo, intelligenza artificiale nell'istruzione, arti inclusive, strumenti di arte digitale, composizione musicale, creatività, multimedia, bisogni speciali, accessibilità, espressione degli studenti

6. Metodologia

Istruzione differenziata: attività personalizzate e opzioni di strumenti basate sui profili di apprendimento individuali e sui punti di forza creativi degli studenti

Apprendimento potenziato dalla tecnologia: utilizzo di app basate sull'intelligenza artificiale per disegnare, comporre e curare l'arte che si adatta automaticamente ai livelli di abilità e alle preferenze

Apprendimento basato su progetti: gli studenti lavorano su compiti creativi a lungo termine che culminano in una mostra o in una performance

Apprendimento collaborativo: gli studenti creano insieme opere digitali o si supportano a vicenda nello sviluppo artistico in gruppi con abilità miste

Pratica riflessiva: studenti e insegnanti si impegnano nel feedback e nell'autovalutazione per costruire fiducia e migliorare le tecniche creative

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed energizzanti:

Descrizione:

Questa breve sessione introduce gli studenti al tema della creatività e dell'espressione in un ambiente inclusivo e rilassato. Aiuta gli studenti ad attivare la loro immaginazione e a sentirsi a proprio agio nell'esprimere idee in formato visivo o uditivo. L'attività è adattata a diversi livelli di abilità utilizzando supporti visivi, suoni, movimento o semplici strumenti di interazione basati sull'intelligenza artificiale per garantire la piena partecipazione.

Istruzioni:

Attività: "Disegna la musica"

- Chiedi agli studenti di fare musica usando questi strumenti di intelligenza artificiale

[Musicful](#) [BandLab](#) [Beatoven.ai](#) [aimusic.so](#)

- Chiedete agli studenti di usare strumenti di disegno digitale (o carta) per abbozzare tutto ciò che viene loro in mente mentre ascoltano: forme, colori, scene o emozioni.
- Gli studenti poi raccontano brevemente cosa hanno disegnato e perché.

Variazione per esigenze diverse:

- Fornire scelte basate sui simboli per gli studenti con capacità motorie limitate (ad esempio, scegliendo icone o forme predefinite).
- Per gli studenti ipovedenti, concentrarsi sull'interpretazione uditiva attraverso risposte verbali o musicali.

Energizzatore opzionale:

- Utilizza un gioco ritmico basato sull'intelligenza artificiale (come [Blob Opera](#)) dove gli studenti imitano suoni o movimenti in un formato divertente e poco impegnativo.

Materiali didattici:

- Clip musicali generate dall'intelligenza artificiale (ad esempio, [Soundraw](#), [Amper Music](#), o [YouTube](#))
- Strumenti di disegno digitale (ad esempio, [Sketchpad](#), [Disegno automatico](#), [Microsoft Paint](#), o app per tablet)
- Tavole visive/simboliche per studenti non verbali Accesso
- a strumenti musicali interattivi come [Chrome Music Lab](#)

Durata:

20 minuti

La parte principale:

Attività 1: Esprimersi attraverso la musica e l'arte

Descrizione:

Questa attività utilizza la musica come catalizzatore per l'espressione artistica. Gli studenti ascolteranno una traccia strumentale generata dall'intelligenza artificiale e tradurranno ciò che sentono in rappresentazioni visive o emozionali. Successivamente, svilupperanno il loro lavoro dando un titolo alla loro opera, riflettendo sulle emozioni e contribuendo a una galleria o mostra digitale collettiva. Ogni fase è progettata con opzioni adattive per garantire la piena partecipazione di tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni speciali.

Istruzioni:

1. Disegna la musica (15 minuti)

- T (insegnante) suona una [traccia strumentale generata dall'intelligenza artificiale](#) (1–2 minuti, calmo e riflessivo). Chiedete agli studenti di disegnare liberamente ciò che la musica fa loro provare o immaginare: colori, forme, oggetti o scene.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre forme o texture simboliche pre-disegnate (ad esempio, linee ondulate per la calma, zigzag per l'energia). Per gli studenti con difficoltà motorie, utilizzare app con disegno vocale o touchpad. Gli studenti con disabilità visive possono descrivere emozioni o utilizzare materiali testurizzati.

2. Dai un titolo alla tua opera d'arte (5-7 minuti)

- Gli studenti completano il disegno e poi ogni studente assegna al proprio pezzo un titolo che rifletta l'emozione, la scena o la storia che ha immaginato.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce schede emozionali o immagini per facilitare la generazione del titolo. Permette descrizioni verbali o selezioni da un elenco. Se necessario, utilizza strumenti di CAA (comunicazione aumentativa e alternativa).

3. Mappatura dei colori e delle emozioni (10 minuti)

- Gli studenti identificano i colori chiave nel loro disegno e li collegano alle emozioni (ad esempio, blu = calma, rosso = eccitazione). Discutete in gruppo su come diversi suoni possano influenzare i colori.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce tabelle di colori che descrivono le emozioni con semplici elementi visivi. Utilizzate schede di colori tattili o offrite supporto audio per i nomi dei colori e le parole che descrivono le emozioni.

4. Abbinamento musicale e remix (15 minuti)

- In piccoli gruppi, gli studenti ascoltano alcuni brevi brani musicali (generati dall'intelligenza artificiale o selezionati dall'insegnante). Ne scelgono uno che corrisponda al loro disegno o ne remixano gli elementi utilizzando uno strumento come Google Music Lab.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T limita le scelte a 2-3 percorsi. Per gli studenti con difficoltà cognitive o di attenzione, guidateli con domande sì/no o con una scala visiva:

- *Questa musica ti sembra simile alla tua immagine?*

5. Vetrina e riflessione (10-12 minuti)

- Ogni studente presenta alla classe il proprio disegno, il titolo e il brano musicale scelto. La classe riflette su come la musica e l'arte possano esprimere pensieri e sentimenti in modo diverso.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T consente la presentazione non verbale (ad esempio, immagini sullo schermo + musica). Per chi non si sente a suo agio a parlare, leggete ad alta voce le descrizioni. Incoraggiate il supporto tra pari o la presentazione di gruppo.

Materiali didattici:

- Clip musicali generate dall'intelligenza artificiale (ad esempio, da [Musicful.ai](#), [Soundraw](#), [Beaton](#))
- Strumenti di disegno digitale o carta stampata e materiali artistici
- Tabelle di mappatura emozioni-colori
- Schede di forme o simboli predefinite
- Tablet/laptop con strumenti di remix musicale (ad esempio, [Google Music Lab](#))
- Proiettore o lavagna interattiva per condividere il lavoro

Durata:

60 minuti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti creeranno un racconto breve, una poesia o una narrazione visiva e lo abbineranno a una traccia musicale autoselezionata o generata dall'intelligenza artificiale che si adatti al tono o al tema della loro storia. Questa attività rafforza la narrazione, la consapevolezza emotiva e il pensiero artistico, promuovendo al contempo l'inclusione offrendo molteplici modi per esprimere le idee: attraverso parole, immagini o musica.

Istruzioni:

1. Story Spark – Scegli un tema (10 minuti)

- T presenta 3-4 stimoli visivi (ad esempio, una [foresta](#), [una città di notte](#), [una tempesta](#), [una festa](#)). Chiedete agli studenti di sceglierne uno e di iniziare a pensare a un racconto breve o a una narrazione visiva.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza immagini ad alto contrasto o oggetti tattili per gli studenti con disabilità visiva. Per gli studenti con difficoltà cognitive, offrire scelte semplificate e inizi di frase (ad esempio, " **Nella foresta, ho visto...**").

2. Crea la tua storia o scena (15 minuti)

- Gli studenti scrivono o disegnano un breve racconto, un fumetto o una scena descrittiva ispirati al tema scelto. Possono lavorare da soli o in coppia.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T consente la registrazione audio anziché la scrittura. Offri organizzatori visivi o modelli di storie. Gli studenti possono utilizzare dispositivi di CAA o disegnare invece di scrivere.

3. Scegli o genera una colonna sonora (10-12 minuti)

- Gli studenti selezionano una traccia musicale che si adatti all'atmosfera della loro storia. Possono scegliere tra tracce pre-approvate o utilizzare uno strumento di intelligenza artificiale (ad esempio, [Musicful.ai](#)) o [AIMusic.so](#)) per generarne uno in base a un suggerimento emotivo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre 2-3 tracce già pronte con simboli o tag emozionali (ad esempio, **felice**, **misterioso**).

Se necessario, fornire assistenza nella digitazione di prompt per strumenti musicali basati sull'intelligenza artificiale.

4. Presentazione della storia + audio (10–12 minuti)

- Gli studenti condividono la loro storia o immagine con la classe mentre suonano la musica selezionata. L'enfasi è sulla connessione e l'espressione emotiva, non sulla performance.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono suonare la loro musica e mostrare la loro storia/immagine senza parlare. Un compagno o l'insegnante può leggerlo o descriverlo per conto loro.

5. Riflessione e feedback tra pari (10 minuti)

- Gli studenti danno un commento positivo su ciò che hanno sentito o immaginato durante la presentazione. Usa strutture di frasi semplici:
 - La tua musica mi ha fatto sentire...
 - Mi è piaciuto il modo in cui la tua storia e la tua musica si sono sposate.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce inizi di frase o icone per le emozioni. Utilizza feedback visivi o tattili metodi (ad esempio, carte con il pollice in su, carte emoji).

Materiali didattici:

- Strumenti musicali di intelligenza artificiale (ad esempio, [Musicful.ai](#), [AIMusic.so](#))
- Tablet/laptop o materiali stampati
- Proiettore o altoparlanti per presentazioni

Durata:

55–60 minuti

Attività 3: Costruisci un muro dell'umore con suoni e colori

Descrizione:

In questa attività multisensoriale, gli studenti esplorano la connessione tra suono, colore ed emozione. Lavorano individualmente o in gruppo per creare un **"Mood Wall"** collaborativo utilizzando loop sonori ed espressioni cromatiche generate dall'intelligenza artificiale. L'attività promuove la creatività, l'alfabetizzazione emotiva e l'espressione sensoriale, offrendo al contempo modalità flessibili e adattabili per la partecipazione di tutti gli studenti.

Istruzioni:

1. Abbinamento di suoni e colori – Introduzione (10 minuti)

- L'insegnante riproduce 3 brevi loop musicali generati dall'intelligenza artificiale (ad esempio, calmo, energico, misterioso). Chiedi agli studenti:
 - **Quale colore pensi che corrisponda a questo suono?**
- Discutere le risposte.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza tabelle di colori delle emozioni, campioni di colori tattili o descrizioni audio. Per gli studenti non verbali, offrite schede di colori delle emozioni preimpostate da abbinare a ciascun suono.

2. Il mio suono, il mio colore (10–12 minuti)

- Gli studenti scelgono o generano un loop musicale basato sull'intelligenza artificiale e selezionano da 1 a 3 colori che meglio rappresentano le emozioni che la musica suscita in loro. Creano un piccolo pannello visivo con colori, simboli o parole chiave.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce forme pretagliate e adesivi colorati. Consente l'uso di app di disegno assistito o di riconoscimento vocale. Offre una lavagna con emozioni e abbinamenti di colori.

3. Aggiungi al muro (5 minuti)

- T attacca i propri pannelli visivi a una parete condivisa dell'aula o a una lavagna digitale etichettata "Il nostro Mood Wall." Se digitale, usa strumenti come [Padlet](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce supporto ai colleghi o agli insegnanti per posizionare o caricare i pezzi. Utilizzare lavagne tattili o digitali avatar se appropriato.

4. Cammina e senti (10 minuti)

- In piccoli gruppi, gli studenti esplorano il Mood Wall e selezionano 2 brani che risuonano con loro. Condividono con quali colori e suoni si identificano e perché.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante usa frasi strutturate o grafici delle emozioni per il feedback. Gli studenti possono esprimere scelte utilizzando token, gesti o dispositivi AAC.

5. Rifletti e chiudi (10 minuti)

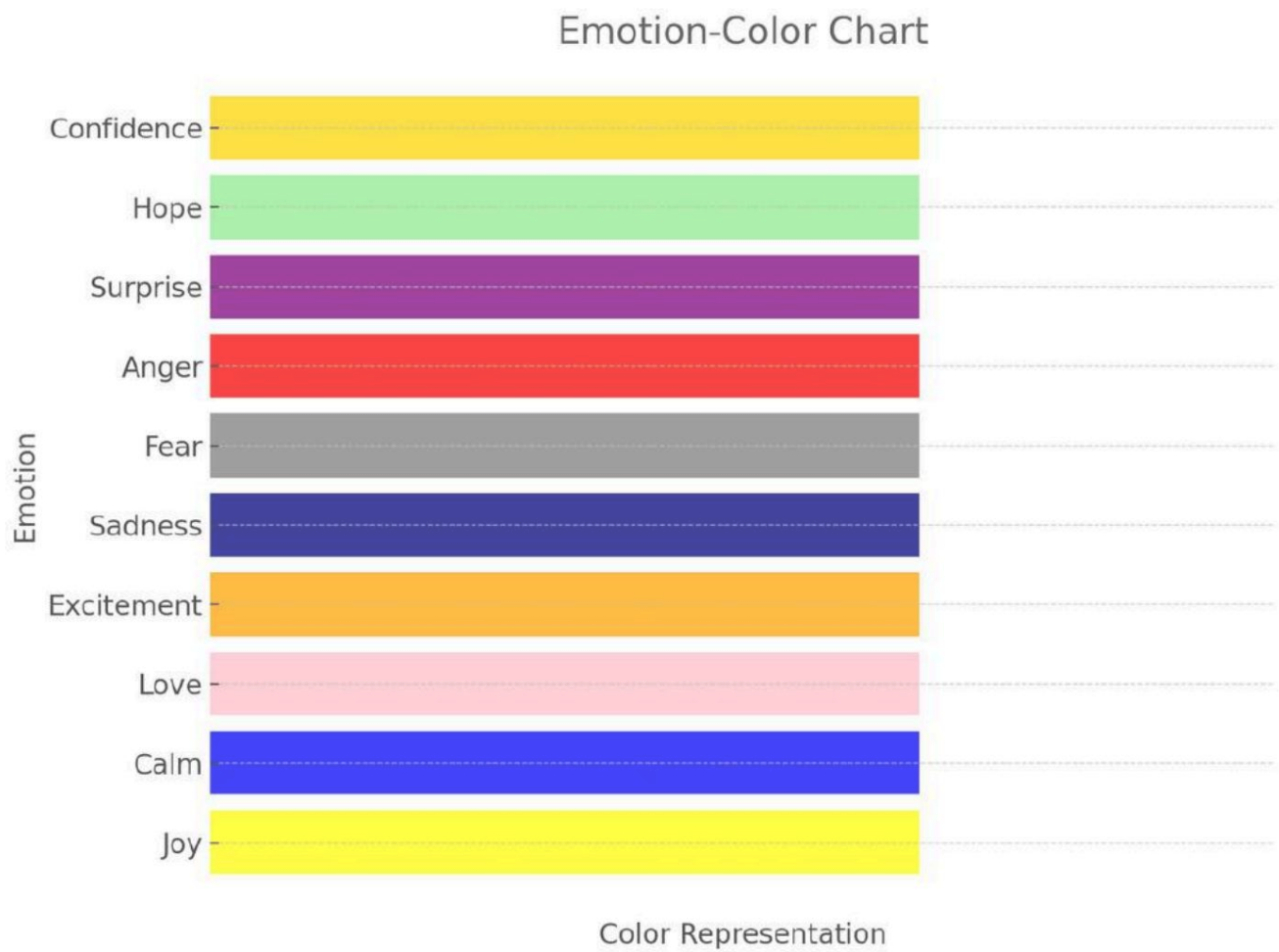
- Riflessione di tutta la classe su come suoni e colori contribuiscano a esprimere le emozioni. L'insegnante chiede:
"Cosa hai imparato su te stesso attraverso questa attività?"
"Che effetto ti ha fatto vedere le diverse espressioni di ognuno?"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce una forma di riflessione semplificata (ad esempio, "Ho ___ quando ho sentito ___"). Usa immagini, emoji, sentito o suggerimenti fisici come cubi di emozioni per supportare l'espressione.

Materiali didattici:

- Loop musicali AI (ad esempio, generati da Musicful.ai o AIMusic.so) [MUSICA](#) Tabelle dei colori
- colori delle emozioni



- Materiali artistici (carta, pennarelli, adesivi colorati, forme pretagliate)
- Materiali tattili (campioni di tessuto, carte testurizzate)
- Strumenti digitali ([Padlet](#), proiettore/altoparlanti)

Durata:

55 minuti

Descrizione:

Questa attività combina il movimento del corpo e la modellazione digitale dell'argilla per aiutare gli studenti a esprimere emozioni e storie in modi creativi e non verbali. Si concentra sulle **arti adattive**, consentendo agli studenti di scegliere la loro forma di espressione preferita – movimento fisico o scultura virtuale – utilizzando tecnologie accessibili. Questo supporta studenti con esigenze diverse, tra cui difficoltà motorie, sensoriali o comunicative.

Istruzioni:

1. Riscaldamento del movimento: senti la forma (10 minuti)

- T guida gli studenti in una semplice routine di movimento ispirata a forme ed emozioni (ad esempio, "allungati come un albero", "arricciati come una nuvola triste", "muoviti come un'onda gioiosa").

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T consente movimenti da seduti, gesti con le dita/mani o espressioni facciali, anziché azioni che coinvolgono tutto il corpo. Utilizza immagini o simboli per dimostrare ogni forma/emozione.

2. Scegli un'emozione da scolpire (5 minuti)

- Gli studenti scelgono un'emozione da una tabella (ad esempio, Gioia, Rabbia, Curiosità, Pace) e viene chiesto loro: "Come apparirebbe questa emozione se avesse una forma?"

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Per supportare la selezione, l'insegnante utilizza carte tattili, simboli colorati o audio preregistrati.

3. Modellazione digitale dell'argilla (15 minuti)

- Utilizzando un'applicazione web semplice e gratuita come [SculptGL](#), Gli studenti scolpiscono una forma che esprime l'emozione scelta. Possono allungare, modellare, intagliare o gonfiare la loro forma virtuale in argilla.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T consente il lavoro di gruppo per gli studenti che necessitano di assistenza. Utilizza un'interfaccia touchscreen o un mouse/joystick adattato. Offri modelli di forme predefiniti che gli studenti possono modificare.

4. Condividi la scultura e il movimento (10 minuti)

- Gli studenti mostrano la loro scultura alla classe e (facoltativamente) la abbinano a un movimento o a un suono che riflette la loro creazione.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono utilizzare un dispositivo di output vocale, una descrizione pre-scritta o semplicemente mostrare il lavoro con un sorriso o un gesto. Un compagno può assistere nella presentazione.

5. Creare il Giardino delle Emozioni Digitali (10 minuti)

- Tutte le sculture vengono salvate (screenshot o esportazioni) e aggiunte a una diapositiva digitale condivisa o a un muro Padlet intitolato **"Il nostro giardino delle emozioni"**, un collettivo visivo di arte adattiva.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'assistente si occupa del caricamento. Per gli studenti che non sono in grado di scolpire digitalmente, è possibile fotografare e aggiungere una foto stampata di una forma in argilla fatta a mano.

Materiali didattici:

- Strumento gratuito di scultura digitale: [SculptGL](#)
- Tabella delle scelte emotive (versioni visive, tattili o audio)

Emotion	Color	Symbol/Icon	Keyword
Joy	Yellow	😊	Happy
Calm	Blue	☐	Peaceful
Anger	Red	☐	Frustrated
Sadness	Navy	☐	Lonely
Surprise	Purple	⚡	Shocked
Fear	Gray	☐	Worried
Excitement	Orange	☐	Energetic
Love	Pink	❤️	Caring
Confidence	Gold	☐	Brave
Curiosity	Teal	☐	Inquisitive

- Proiettore o schermo per mostrare modelli 3D
- Ampio spazio aperto o con posti a sedere per il movimento
- Facoltativo: riprodurre musica di sottofondo rilassante durante la scultura

Durata:

50 minuti

Attività 5: Senti la storia – Collage di suoni e texture

Descrizione:

In questa attività ricca di stimoli sensoriali, gli studenti creano e condividono un breve racconto o una poesia combinando suoni ambientali, materiali testuali e registrazioni vocali. L'obiettivo è incoraggiare **l'espressione artistica non visiva**, fondendo elementi tattili e uditivi. Il prodotto finale è un "collage sonoro e sensoriale" che racconta una storia senza basarsi su immagini o testo.

Istruzioni:

1. Sensory Starter – Esplora le texture (10 minuti)

- L'insegnante distribuisce una varietà di materiali testurizzati (tessuto, carta vetrata, pluriball, cotone, stagnola, ecc.). Gli studenti esplorano e descrivono come ogni trama possa rappresentare una sensazione o un luogo (ad esempio, cotone = nuvole, stagnola = tempesta, carta vetrata = deserto).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T consente agli studenti di interagire con le texture utilizzando mani, gomiti o strumenti di supporto. Per gli studenti con sensibilità sensoriale, è consigliabile lasciare che osservino gli altri o descrivano invece di toccare direttamente.

2. Story Spark – Scegli una scena (5–7 minuti)

- Ogni studente sceglie un ambiente (ad esempio, foresta, spiaggia, montagna, città, mondo dei sogni). Immaginano un breve momento o una storia che potrebbe accadere lì.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre la possibilità di scegliere le scene tramite grandi schede stampate, campioni audio o messaggi vocali. Se necessario, è possibile utilizzare pannelli di comunicazione.

3. Costruisci il collage di suoni e texture (15-20 minuti)

- Gli studenti raccolgono 2-3 texture e registrano gli effetti sonori corrispondenti utilizzando **un'app gratuita per la soundboard** (ad esempio [Chrome Music Lab](#)). Quindi narrano o descrivono la scena con texture + suono + parola parlata (o solo suoni ambientali).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Per gli studenti non verbali, utilizzate clip audio, dispositivi di supporto vocale o frammenti di storie preregistrati. Lasciate che gli studenti lavorino in coppia per aiutarli a registrare i suoni o a organizzare i materiali.

4. Presentare la storia sensoriale (10 minuti)

- Ogni studente (o coppia) presenta il proprio collage riproducendo i suoni e permettendo agli altri di percepire le texture mentre la storia viene narrata o suonata. L'attenzione è rivolta all'esperienza condivisa, non alla performance.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Chi non è in grado di presentare, può farsi assistere da compagni o insegnanti. Le storie possono anche essere condivise come postazioni, che i compagni di classe possono alternare in silenzio.

5. Rifletti e rispondi (5-7 minuti)

- Ss: Rifletti usando gli inizi delle frasi:
 - **La consistenza che mi ha sorpreso è stata...**
 - **Il suono mi ha fatto pensare a...**
 - **Mi sentivo _____ quando ho sentito/ sentito...**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce carte con le emozioni, strisce di frasi o un formato sì/no. Lasciate che gli studenti disegnano o usino simboli per rispondere invece di scrivere.

Materiali didattici:

- Una varietà di materiali testurizzati (ritagli di tessuto, carta, plastica, cotone, ecc.)
- Dispositivi di registrazione di base (telefoni, tablet, laptop)
- Strumenti audio gratuiti: [Chrome Music Lab, Noisli ...](#) _____
- Cuffie o altoparlanti Istruzioni
- stampate per la scena:

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">☐ Una foresta tranquilla all'alba☐ Una strada cittadina trafficata☐ Una spiaggia sabbiosa con onde☐ Una cima di montagna innevata☐ Una grotta misteriosa | <ul style="list-style-type: none">☐ Un prato soleggiato con fiori☐ Una giornata piovosa al parco☐ Una tranquilla sera nel deserto☐ Un oceano in tempesta☐ Un magico mondo da sogno |
|---|---|

Durata:

60 minuti

Descrizione:

Gli studenti progetteranno un personaggio che rappresenti il loro io interiore, reale o immaginario, utilizzando suggerimenti descrittivi per generare un ritratto visivo con uno strumento di intelligenza artificiale gratuito. L'attività promuove la creatività, l'esplorazione dell'identità e la libertà espressiva attraverso mezzi digitali accessibili. Si adatta a studenti con esigenze diverse offrendo molteplici modalità di espressione e strumenti semplificati.

Istruzioni:

1. Chi sono dentro? – Foglio di brainstorming (10-12 minuti)

- T distribuisce o proietta un foglio di suggerimenti con domande come:
 - ***Se fossi un colore, sarei...***
 - ***Se fossi un animale, sarei...***
 - ***Cosa sogno di fare?***
 - ***Cosa mi fa sentire potente?***
- Gli studenti riflettono e scrivono, disegnano o condividono verbalmente le idee

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Utilizzare una lavagna visiva o simboli per supportare le risposte. Consentire risposte verbali, gesti o strumenti di CAA. I compagni possono assistere nel brainstorming.

2. Creazione di prompt: descrivi il tuo personaggio (8-10 minuti)

- Gli studenti trasformano le risposte in una semplice frase descrittiva,
 - ad esempio: ***Un uccello colorato con ali musicali, in piedi in un tranquillo giardino all'alba.***

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre modelli di inizio frase o di completamento. Fornisci anche dati di parole con elementi visivi (ad esempio, "calmo", "forte", "magico").

3. Genera il personaggio con l'IA (10-15 minuti)

- Gli studenti utilizzano un generatore di immagini AI gratuito come:
 - [Pastelli](#)
 - [Creatore di immagini Bing](#)
 - [Allevatore d'arte](#)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono scegliere tra prompt predefiniti o chiedere a un compagno/insegnante di digitare. Utilizzare l'input vocale, se disponibile. Per gli studenti ipovedenti, utilizzare lettori di schermo e strumenti di zoom.

4. Condivisione della storia del personaggio (10 minuti)

- Gli studenti presentano il loro personaggio con un nome e una breve spiegazione. Ad esempio: **Questa è Ray. È tranquilla ma forte. Le sue ali suonano musica quando è felice.**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono indicare immagini, riprodurre effetti sonori o condividere tramite registrazioni audio. Un compagno può narrare per loro.

5. Galleria digitale o stampata (5-10 minuti)

- T visualizza tutti i caratteri generati su una lavagna digitale ([Padlet](#), [Presentazioni Google](#)) oppure stampale e appendile come un **muro di identità creativa**.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T garantisce immagini ad alto contrasto per una maggiore visibilità. Utilizzate caratteri grandi o etichette tattili. Gli studenti possono contribuire dando un nome o decorando lo spazio della galleria.

Materiali didattici:

- Foglio di lavoro per il brainstorming o schede di spunti
 - **Se fossi un colore, sarei...**
 - **Se fossi un animale, sarei...**
 - **Cosa sogno di fare?**
 - **Cosa mi fa sentire potente?**
- Accesso agli strumenti di immagine AI ([Craiyon](#), [Creatore di immagini Bing](#), o [Artbreeder](#))
- Tablet o computer
- Proiettore o stampante per la visualizzazione finale

Durata:

55 minuti

Attività 7: Il palcoscenico sonoro: creare un'opera teatrale audio collaborativa

Descrizione:

In questa attività, gli studenti creano e mettono in scena una breve opera audio senza l'ausilio di elementi visivi. Scrivono o improvvisano un semplice copione e lo danno vita utilizzando strumenti vocali basati sull'intelligenza artificiale, effetti sonori e musica di sottofondo. Questo formato adattivo consente a tutti gli studenti, inclusi coloro che non sanno scrivere, che non sanno parlare e che hanno disabilità visive, di contribuire in modo significativo a una performance condivisa.

Istruzioni:

1. Selezione del tema: quale storia racconteremo? (5-7 minuti)

- L'insegnante presenta 3-4 carte tematiche (ad esempio, ***Persi nello spazio***, ***La porta nascosta***, ***Sotto l'oceano***, ***Un giorno al contrario***). Gli studenti votano o ne scelgono una in collaborazione.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza schede tematiche basate su immagini, oggetti tattili o registrazioni audio per presentare le opzioni. Per votare, usa simboli o gesti.

2. Costruisci i ruoli e le scene della storia (10-12 minuti)

- Ss: In gruppi di 4-5, gli studenti decidono: Chi
 - sono i personaggi?
 - Dove inizia e finisce la storia?
 - Qual è il problema o la sorpresa principale?
- Annotano le idee o le registrano utilizzando i promemoria vocali.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce modelli di storie, schede dei personaggi o icone. Utilizzate la sintesi vocale o chiedete ai vostri compagni di fungere da scrivani.

3. Creare lo script audio (10-15 minuti)

- Ss: I gruppi scrivono o dettano brevi dialoghi e suoni di scena (ad esempio, schizzi d'acqua, voce di robot, passi). Gli strumenti vocali di intelligenza artificiale possono narrare o dare voce ai personaggi, se necessario.
- Strumenti di intelligenza artificiale da utilizzare:
 - [ElevenLabs.io](https://elevenlabs.io)
 - [Voicemod Testo in ChatGPT](#)
 - per generare brevi dialoghi di scena se gli studenti sono bloccati

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono selezionare battute preregistrate o clip audio. Utilizzare tecnologie assistive per registrare i suoni. Per gli studenti non verbali, assegnare ruoli sonori creativi (ad esempio, creatori di rumore di sottofondo).

4. Registra la riproduzione audio (10-12 minuti)

- Ogni gruppo registra la propria performance utilizzando un registratore mobile, uno strumento online (come [Vocaroo](#)) o un tablet in classe. Possono usare voci generate dall'intelligenza artificiale o registrare le proprie.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante assegna ruoli di supporto tecnico. Per gli studenti con difficoltà di linguaggio, le opzioni vocali dell'IA consentono la piena partecipazione. Fornire angoli silenziosi e cuffie.

5. Festa di ascolto e riflessione (10 minuti)

- T: Ascoltate la riproduzione audio di ogni gruppo. I compagni di classe forniscono un feedback semplice utilizzando dei prompt:
 - *Mi piaceva il suono di...*
 - *Quel personaggio mi ha fatto sentire...*
 - *La storia mi ha sorpreso quando... un*

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante usa carte con segnali visivi per esprimere emozioni o risposte. Permette feedback non verbali (ad esempio, carte emoji, applausi, simboli di faccine felici/tristi).

Materiali didattici:

- Schede tematiche della storia (basate su immagini)

Spazio perduto	La porta nascosta	Sotto l'oceano
Un giorno al contrario	Un messaggio in una bottiglia	La città che non dorme mai
Attraverso lo specchio	Il robot che ha imparato a Ridere	Un mondo senza colori
L'orologio che ha congelato il tempo	Intrappolato in un gioco da tavolo	L'ascensore per il nulla

- Tablet o dispositivi mobili con microfono
- Strumenti vocali AI gratuiti: [ElevenLabs.io](#), [Voicemod Testo in Canzone](#), [Vocaroo](#)
- Effetti sonori predefiniti (facoltativo: [ZapSplat](#))

Durata:

55 minuti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti utilizzano uno strumento di intelligenza artificiale per generare una breve poesia basata su un sentimento, uno stato d'animo o una parola a loro scelta. Quindi creano una risposta **visiva adattiva** – attraverso collage, forme astratte, texture o editing digitale – che rifletta le emozioni suscitate dalla poesia. Questo incoraggia l'esplorazione emotiva e l'interpretazione creativa, andando oltre la scrittura o il disegno tradizionali.

Istruzioni:

1. Emozione che inizia: cosa provi oggi? (5-7 minuti)

- L'insegnante utilizza una lavagna colorata/emozionale o una nuvola di parole per aiutare gli studenti a scegliere un **sentimento** o **uno stato d'animo** (ad esempio, calmo, eccitato, solo, orgoglioso, confuso, curioso).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce schede emotive visive/tattili. Permettete agli studenti di indicare, scegliere simboli o utilizzare strumenti di CAA per selezionare le emozioni.

2. Genera una poesia con l'intelligenza artificiale (10-12 minuti)

- Gli studenti inseriscono le loro emozioni o sentimenti in uno **strumento di poesia basato sull'intelligenza artificiale** come:
 - [Versetto per versetto \(Google\)](#) __ .
 - [ChatGPT](#) (suggerimento: **scrivi una breve poesia sulla curiosità**)
 - [Generatore di poesie](#)
- L'intelligenza artificiale genera una breve poesia (4-6 versi) in base all'input.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce spunti emotivi preimpostati per l'input dell'IA. Utilizzare la digitazione vocale o supportare la digitazione secondo necessità. Leggere la poesia ad alta voce per supportare chi non legge.

3. Risposta visiva: interpretare la poesia in modo creativo (15-20 minuti)

- Ss: Utilizzare supporti digitali o fisici per interpretare la poesia:
 - **Arte astratta** con blocchi di colore, motivi o scarabocchi
 - **Collage** con foto, ritagli di riviste o adesivi digitali
 - **Arte digitale** utilizzando strumenti di base come Canva, Sketchpad o Paint
- L'obiettivo è esprimere le **sensazioni che la poesia suscita in loro**, piuttosto che illustrarle letteralmente.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre materiali pretagliati, modelli o app di disegno accessibili. Consenti l'uso di simboli, texture o oggetti per creare immagini tattili.

4. Passeggiata in galleria e condivisione delicata (8-10 minuti)

- Gli studenti posizionano le immagini con la poesia generata dall'intelligenza artificiale (digitalmente o su carta) in giro per la stanza. I compagni esplorano in silenzio, lasciando un post-it positivo o un commento digitale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre diverse opzioni per il feedback: adesivi emoji, commenti vocali o risposte visive.
Consentire agli studenti di osservare senza essere pressati a spiegare.

5. Riflettiamo insieme (5 minuti)

- T chiede:
 - È stato più facile o più difficile esprimere una poesia attraverso l'arte?
 - Come ti ha fatto sentire il lavoro di qualcun altro?
 - Come intitoleresti il tuo pezzo?

Materiali didattici:

- Dispositivi con accesso a Internet (per la generazione di poesie tramite intelligenza artificiale)
- Materiali artistici: pennarelli, carta, colla, forbici, riviste
- Strumenti digitali: [Canva](#) [Post-it o](#)
- piattaforma di commenti digitali (ad esempio, [Padlet](#))

Durata:

55 minuti

Attività 9: Design Me – Avatar AI e vetrina di moda adattiva

Descrizione:

Gli studenti progettano un avatar digitale che rappresenta se stessi o un personaggio immaginario utilizzando creatori di avatar basati sull'intelligenza artificiale. Quindi, personalizzano l'avatar con abiti, colori o elementi culturali che esprimono personalità, sentimenti o storie. Questa attività incoraggia la creatività nel design, riflessione personale e pensiero di moda inclusivo, dando spazio a tutti i tipi di corpo, culture, ed espressioni.

Istruzioni:

1. Chi vorresti essere oggi? (5-7 minuti)

- T chiede:
 - Se potessi essere chiunque, indossare qualsiasi cosa e vivere ovunque, che aspetto avresti?
- Utilizzare domande stimolanti:
 - Qual è il tuo colore o motivo preferito?
 - Cosa vuoi che i tuoi vestiti dicano di te?
 - Quale cultura o storia ispira il tuo look?

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza schede di suggerimenti visivi con capi di abbigliamento, colori, bandiere o simboli. Fornire versioni semplificate o illustrate delle domande.

2. Costruisci il tuo avatar AI (15-20 minuti)

- Gli studenti utilizzano un creatore di avatar AI gratuito per progettare un avatar a figura intera o della parte superiore del corpo
- Strumenti suggeriti:
 - [Ready Player Me](#)
 - [Draghi](#)
 - [Personaggio.AI](#)
- Gli studenti personalizzano capelli, viso, vestiti, corporatura e accessori.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce modelli cliccabili o avatar preimpostati da modificare. Consenti agli studenti di lavorare con un collega o un assistente. Se disponibile, utilizzare la funzione di sintesi vocale o il controllo vocale.

3. Aggiungi una storia: spiega il tuo look (10 minuti)

- Gli studenti danno un nome al loro avatar e creano una breve storia:
 - ***Questa è Mira. Indossa il giallo e un foulard con le stelle perché si sta allenando per essere un'esploratrice spaziale e vuole restare in contatto con sua nonna.***

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre inizi di frase o supporti visivi (ad esempio, ***Mi chiamo*** Consenti registrazioni _____. ***Io indosso*** _____ ***Perché*** _____.) audio o narrazione da parte di un partner.

4. Discussione sulla moda adattiva (8 minuti)

- Compiti:
 - Come ***possiamo rendere l'abbigliamento più comodo ed espressivo per tutti?***
 - ***Cosa succederebbe se qualcuno non sapesse usare bottoni o cerniere? Come potremmo progettare diversamente?***
- Discutere idee di abbigliamento adattivo (ad esempio, chiusure in velcro, tessuti adatti ai sensi, culturalmente progetti rispettosi).

5. Galleria virtuale della moda (5 minuti)

- T mostra avatar e retroscena su una lavagna digitale (ad esempio, [Padlet](#), [Presentazioni Google](#), o [galleria stampata](#)). Gli studenti possono esprimere il loro **apprezzamento** o commentare i progetti degli altri.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T utilizza il voto tramite emoji, display stampati con elementi tattili o codici QR per descrivere audio il loro lavoro.

Materiali didattici:

- Dispositivi con accesso a Internet
- Strumenti AI Avatar ([Ready Player Me](#), [Zmoji](#), ecc.)
- Foglio di lavoro o modello digitale per la storia del personaggio
- Opzionale: proiettore per esposizione in galleria

Durata:

50 minuti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti ascoltano musica generata o analizzata dall'intelligenza artificiale e riflettono sulle loro emozioni. Quindi creano **maschere emozionali** espressive che rappresentano le loro reazioni emotive utilizzando colori, forme e texture. Questo combina **la creazione artistica adattiva** con l'interpretazione musicale e supporta sia gli studenti verbali che quelli non verbali.

Istruzioni:

1. Che sensazioni dà la musica? (5–7 minuti)

- T riproduce 2 brevi clip musicali (1-2 minuti ciascuna) generate con strumenti di intelligenza artificiale o da una libreria preimpostata.
- Chiedi agli studenti:
 - come ti fa sentire questa musica?
 - Se questo sentimento avesse un volto, che aspetto avrebbe?

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza carte delle emozioni con volti, fornendo simboli o oggetti tattili per esprimere **felicità, calma, tensione**, ecc. Lascia che gli studenti indichino, gesticolino o utilizzino strumenti di CAA per rispondere.

2. Generare o analizzare una traccia personalizzata (10 minuti)

- Ogni studente sceglie uno stato d'animo/emozione e utilizza uno di questi strumenti per: generare musica
- utilizzando [AIVA](#) o [MusicLM](#) Analizza la musica _____
- utilizzando [Mubert AI Emotion Tagging](#) (alcune tracce gratuite disponibili)
- Poi ascoltano e riflettono sulla loro risposta emotiva.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce una scelta semplificata di tracce (ad esempio, "Calma", "Energetica", "Triste"). Ascolta la traccia ad alta voce o usa le cuffie. Aiuta a selezionare o spiegare l'uso degli strumenti.

3. Crea la maschera emotiva (20 minuti)

- Utilizzando maschere o modelli di carta, gli studenti decorano la propria maschera utilizzando colori, texture e motivi che mostrano le sensazioni che la musica ha suscitato in loro.
- Incoraggia l'espressione creativa: le maschere possono essere simmetriche, selvagge, astratte o minimali.

Adattamento per studenti con bisogni speciali: _____

T utilizza forme pretagliate, materiali tattili (feltro, filato, lamina) e modelli di grandi dimensioni. Permette la progettazione digitale di maschere utilizzando app come Canva o Adobe Express per studenti con limitazioni motorie.

4. Facoltativo: Spettacolo di suoni e maschere (8 minuti)

- Gli studenti presentano la loro maschera e spiegano (verbalmente o non verbalmente) come si collega alla musica. Se si sentono a loro agio, riproducono in sottofondo la traccia generata dall'intelligenza artificiale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali: _____

Gli studenti possono indicare una carta che rappresenta un'emozione, riprodurre un suono o lasciare che un compagno/insegnante descriva la maschera.

5. Riflessione e conversazione di gruppo (5 minuti)

- T pone domande aperte: C'è
 - qualche maschera che ti ha sorpreso?
 - La musica può cambiare il modo in cui ti senti?
 - Era più facile esprimere i sentimenti attraverso la musica o la maschera?

Materiali didattici:

- Accesso agli strumenti musicali AI ([AIVA](#), [Musical M](#), [Mubert](#) o alternative)
- Schede o simboli che stimolano le emozioni
- Modelli di maschere di carta stampabili
- Materiali artistici: colori, texture, piume, filato, carta, colla Cuffie o altoparlanti
- Facoltativo: strumenti di
- progettazione digitale per l'accessibilità (ad esempio, [Canva](#)) _____

Durata:

55 minuti

Chiusura: La mia voce creativa – Riflessioni da 10 viaggi

Descrizione:

Questa attività conclusiva è una sessione di riflessione e celebrazione in cui gli studenti rivisitano i punti salienti di tutte e 10 le attività. Identificano la crescita personale nella creatività, nella comunicazione e nell'espressione emotiva attraverso metodi adattivi e supportati dall'intelligenza artificiale. La sessione include una galleria collettiva, la valutazione dei colleghi, una cronologia di riflessione personale e un simbolico "Certificato di Voce Creativa" per onorare il percorso artistico di ogni studente.

Istruzioni:

- Inizia con una breve discussione di gruppo utilizzando una sequenza temporale visiva o una diapositiva che mostri tutte e 10 le attività. Chiedi agli studenti di indicare quale hanno apprezzato di più e perché.
- Distribuisci le schede di riflessione **My Creative Journey** affinché gli studenti possano completarle individualmente o con il supporto di un adulto.
- Crea un'aula o una galleria digitale per esporre i lavori selezionati di ogni studente.
- Invita gli studenti a camminare e a osservare le creazioni degli altri.
- Facilitare un momento di apprezzamento tra pari in cui ogni studente esprime un commento positivo sul lavoro di un altro studente.
- Concludere con la presentazione di un attestato, riconoscendo i punti di forza creativi unici di ogni studente:
Creativo
 - Visionario Audace
 - Designer
 - Espressivo Narratore...
- Concludete il lavoro in cerchio, chiedendo a ogni studente di condividere una parola che descriva la sua esperienza nella Creative Arts Showcase.

Materiali didattici:

- Cronologia visiva o diapositiva delle 10 attività
- Le mie carte di riflessione **sul viaggio creativo**

My Creative Journey

Reflecting on My Artistic Experiences

1. My favorite activity was:

2. One AI tool I enjoyed using was:

3. I learned I can express myself by:

4. Next time, I want to try:

5. A moment I'm proud of:

6. A new skill I discovered:

- Materiali creati dagli studenti dalle attività precedenti
- Modelli di post-it o messaggi di apprezzamento
- Modelli di certificato di voce creativa
- Proiettore o spazio espositivo per la galleria

Durata:

30 minuti

Percorso di sviluppo personale Per supportare gli studenti nel loro sviluppo personale



Autori: Özkan Çam

Istituzione: ARAXA EDUCATIONAL CONSULTANCY,
Turchia

1. Descrizione del modulo

Questo modulo è progettato per aiutare gli studenti a esplorare la propria crescita personale attraverso la riflessione guidata, la definizione di obiettivi e lo sviluppo del carattere. Utilizzando tecnologie di apprendimento adattivo e suggerimenti basati sull'intelligenza artificiale, gli studenti sono incoraggiati a identificare i propri valori, punti di forza e aree di miglioramento. Il modulo supporta gli studenti nello sviluppo di consapevolezza di sé, intelligenza emotiva e pensiero orientato al futuro. Integrando l'autoriflessione ed esercizi pratici, consente a tutti gli studenti, in particolare a quelli provenienti da contesti diversi o con bisogni speciali, di acquisire fiducia in se stessi e di assumersi la responsabilità del proprio apprendimento e del proprio percorso di vita.

2. Contenuto e attività del modulo

C: Esercizi di autoriflessione adattiva, attività di definizione degli obiettivi e lezioni di formazione del carattere

A: Tenere un diario per l'auto-scoperta e per fissare obiettivi per la crescita personale

3. Obiettivi del modulo

- a. Promuovere l'autoconsapevolezza degli studenti e la capacità di riflettere sulle proprie esperienze b. Supportare gli studenti nel definire e perseguire obiettivi personali in linea con i loro punti di forza e valori
- c. Promuovere lo sviluppo di tratti caratteriali quali resilienza, empatia e responsabilità

4. Risultati di apprendimento del modulo

- a. Gli studenti saranno in grado di riflettere sulle proprie esperienze personali utilizzando strumenti di journaling guidato b. Gli studenti creeranno e monitoreranno obiettivi di sviluppo personale con l'aiuto di strumenti adattivi
- c. Gli studenti dimostreranno una maggiore fiducia in se stessi e motivazione alla crescita d. Gli studenti applicheranno le lezioni di formazione del carattere in contesti scolastici, sociali e di vita reale

5. Parole chiave

Consapevolezza di sé, crescita personale, definizione degli obiettivi, intelligenza emotiva, apprendimento riflessivo, Apprendimento adattivo, resilienza, responsabilizzazione degli studenti

6. Metodologia

Il modulo utilizza strategie di apprendimento adattivo basate su strumenti di intelligenza artificiale per personalizzare il percorso di sviluppo di ogni studente. La metodologia combina scrittura riflessiva, mappe visive, planner digitali interattivi e attività guidate dagli studenti. Gli insegnanti fungono da mentori, guidando gli studenti nell'uso degli strumenti di intelligenza artificiale e promuovendo al contempo discussioni aperte e feedback. Le lezioni sono differenziate per adattarsi ai diversi livelli di alfabetizzazione e alle diverse esigenze emotive, garantendo accessibilità e coinvolgimento per tutti gli studenti, compresi quelli con difficoltà di apprendimento o bisogni speciali.

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed energizzanti: il mio check-in con le emoji

Descrizione:

Questa attività di riscaldamento aiuta gli studenti a entrare in contatto con le proprie emozioni e il proprio stato d'animo attuale prima di immergersi nel lavoro di sviluppo personale. Selezionando o disegnando emoji che riflettono il loro stato d'animo, gli studenti praticano l'autoconsapevolezza e l'espressione emotiva in modo semplice e inclusivo. L'attività supporta anche l'apprendimento adattivo, consentendo agli studenti di riflettere nel formato con cui si sentono più a loro agio: disegno, scrittura o espressione orale.

Istruzioni:

- Chiedi a ogni studente di scegliere 1-2 [emoji](#) che meglio rappresentano come si sentono oggi.
- Date loro 2 minuti per:
 - Scrivi una frase che spieghi perché hanno scelto quegli emoji oppure disegna
 - la loro versione di un emoji che riflette il loro stato d'animo. Invita i volontari a
- condividere con il gruppo (facoltativo, non obbligatorio).

Utilizzando una piattaforma basata sull'intelligenza artificiale, gli studenti possono inserire le proprie emoji preferite in un chatbot o in uno strumento di diario che fornisce affermazioni o suggerimenti personalizzati in base al loro umore.

Materiali didattici:

- [Tabella emoji stampata o digitale](#)
- Schede o diari di riflessione A5

Nome: _____

Data: _____

Fase 1: La mia emoji del giorno

Disegna o cerchia le emoji che mostrano come ti senti oggi:

Passaggio 2: Perché hai scelto questa emoji?

Scrivi 1-2 frasi per descrivere il tuo stato d'animo attuale.

Fase 3: Una parola per descrivere il mio stato d'animo oggi:

Contento

Stanco

Calma

Preoccupato

Orgoglioso

Altro: _____

Richiesta facoltativa: completa la frase:

Oggi voglio sentirmi più _____ entro la fine della giornata.

- Pennarelli o penne
- (Facoltativo) Strumento di journaling AI o interfaccia chatbot adattiva

Durata:

15 minuti

La parte principale:

Attività 1: La mia cronologia di crescita personale

Descrizione:

Questa attività aiuta gli studenti a riflettere sulle proprie esperienze passate, a identificare i momenti chiave del proprio sviluppo e a visualizzare la propria crescita personale attraverso una linea del tempo digitale o fisica. Utilizzando strumenti di diario e di timeline assistiti dall'intelligenza artificiale, gli studenti esplorano chi erano, chi sono ora e chi aspirano a diventare. L'attività supporta tutti gli studenti offrendo formati multipli e un insegnamento differenziato.

Istruzioni:

1. Introduzione – Momenti che mi hanno formato (5 minuti)

- T introduce l'idea che la crescita personale di ognuno è un viaggio, pieno di momenti importanti.
- T fa degli esempi: imparare qualcosa di nuovo, affrontare una sfida, raggiungere un obiettivo.
- L'insegnante chiede agli studenti di pensare a 3 momenti che li hanno aiutati a crescere.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce immagini stampate di eventi campione (ad esempio, "Primo giorno di scuola", "Ho imparato a nuotare") per stimolare le idee.

2. Riflessione – Suggerimenti per la scrittura di un diario tramite intelligenza artificiale (10 minuti)

- Gli studenti utilizzano un assistente di journaling AI (ad esempio, [ChatGPT](#), [Riflettendo](#), o [Wysa](#)) per riflettere sui seguenti spunti: descrivi un momento
 - in cui sei stato orgoglioso di te stesso.
 - Quale sfida ti ha aiutato a crescere?
 - Cosa diresti al te stesso più giovane?
- Gli studenti digitano o dettano le risposte a seconda delle loro preferenze.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante legge i suggerimenti ad alta voce e fornisce supporto con l'inizio delle frasi o con strumenti di conversione da voce a testo.

3. Creazione – Cronologia della crescita personale (15 minuti)

- Sulla base delle voci del diario, gli studenti creano una linea temporale in 3 punti
 - Passato – Presente – Futuro
- Possono utilizzare uno strumento digitale come [Canva](#), [Prezi](#), o [Padlet](#), oppure disegnarlo su carta.
- Ogni punto include una breve frase e un'immagine o un simbolo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce modelli stampabili e icone/immagini da incollare. Gli studenti possono lavorare con i loro compagni o assistenti.

4. AI Companion – Visualizzare il mio futuro (10 minuti)

- Gli studenti scrivono una frase come ***In futuro, voglio essere più sicuro*** in un'intelligenza artificiale visiva o quote generator (e.g., [InspiroBot](#), [Canva Magic Design](#), or [DALL-E](#)) _ _ _ _ _
- L'intelligenza artificiale fornisce un'immagine o una citazione motivazionale che gli studenti aggiungono alla parte "Futuro" di la loro cronologia.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante prepara in anticipo alcuni elementi visivi generati dall'intelligenza artificiale per la selezione. Gli studenti possono scegliere tramite indicare o descrivere.

5. Cerchio di riflessione – Un passo avanti (10 minuti)

- In piccoli gruppi, gli studenti condividono una parte della loro linea temporale.
- Riflettono su un passo che vogliono fare questa settimana per la loro crescita personale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T facilita o modella strutture di frasi come:

- ***Voglio lavorare su*** _ ***Perché*** _.

Se necessario, gli studenti possono disegnare o usare simboli invece di parlare.

Materiali didattici:

- Strumento di journaling AI ([Reflectly](#), o [Wysa](#)) _ _ _
- Modelli di cronologia (cartacei o [Canva/Padlet](#)) _ _ _ _ _
- Computer, tablet o materiale stampato
- Immagini o citazioni AI pregenerate (per l'accessibilità)
- Supportare elementi visivi o icone per gli studenti non verbali

Durata:

50 minuti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti esplorano i loro valori personali interagendo con i valori etici generati dall'intelligenza artificiale dilemmi. Vengono presentate situazioni quotidiane simulate (ad esempio, dire la verità, aiutare qualcuno, gestire la pressione dei pari) e utilizzare strumenti decisionali supportati dall'intelligenza artificiale per considerare risposte diverse. Questo permette loro di capire cosa conta di più per loro e come i loro valori plasmano le loro azioni. L'attività è pienamente inclusiva, con formati alternativi e opzioni di scenario semplificate.

Istruzioni:

1. Introduzione – Cosa sono i valori? (10 minuti)

- T inizia con una breve discussione su cosa siano i "valori"
 - ad esempio, **onestà, gentilezza, correttezza**
- Mostra alcuni esempi pertinenti, ad esempio:
 - **Dire la verità anche quando è difficile.**
- Chiede agli studenti di condividere un valore che per loro è importante.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T utilizza elementi visivi o carte che rappresentano valori (ad esempio, il cuore per la gentilezza, la scala per l'equità).

Gli studenti indicano o scelgono le immagini invece di parlare.

2. Esplorazione dello scenario – “Percorso decisionale dell'IA” (10 minuti)

- I S accedono a un semplice generatore di scenari etici basato sull'intelligenza artificiale (ad esempio, [Kialo Edu](#), [Conundrum.ai](#), o [ChatGPT con suggerimenti preparati](#)).
- Ogni studente riceve un breve scenario, ad
 - esempio: " **Il tuo amico è ingiusto con qualcun altro. Cosa fai?**"
- L'intelligenza artificiale suggerisce 2-3 possibili risposte e pone domande per guidare la riflessione.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

TT fornisce versioni stampate o audio dello scenario con indicazioni visive.

Gli studenti rispondono scegliendo dei simboli o fornendo brevi risposte verbali con supporto.

3. Lavoro di gruppo: quale scelta mi rispecchia? (10 minuti)

- In coppia o in piccoli gruppi, gli studenti discutono le diverse opzioni che hanno visto.
- Ogni studente condivide l'opzione che ritiene più rispecchiare i propri valori e il motivo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce gli inizi delle frasi:

- Ho scelto ____ Perché ____.

Gli studenti possono rispondere utilizzando delle carte di comunicazione o disegnando invece di parlare.

4. Risposta creativa – Il mio poster di valore (15 minuti)

- Gli studenti scelgono un valore che li ha colpiti maggiormente (ad esempio, lealtà, coraggio).
- Utilizzando uno strumento di progettazione digitale (ad esempio, [Canva](#)) o carta, creano un piccolo **poster** con:
 - Una parola o una frase
 - Una frase breve
 - Un'immagine (creata o generata dall'intelligenza artificiale con [DALL-E](#), [Canva AI](#), ecc.)

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T prepara modelli prestampati con spazio per attaccare immagini o scrivere qualche parola con aiuto.

5. Riflessione: come utilizzo questo valore (10 minuti)

- Gli studenti devono rispondere a un breve messaggio, verbalmente, su carta o utilizzando strumenti di intelligenza artificiale:
 - **Un modo in cui posso dimostrare questo valore a scuola è...**
 - **Quando utilizzo questo valore, mi sento...**

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre opzioni linguistiche semplificate e consente l'uso di strumenti di risposta audio o di disegno.

Materiali didattici:

- Strumento per scenari etici dell'IA ([Kialo Edu](#), [Richieste di ChatGPT](#), [Conundrum.ai](#))
- Proiettore o tablet
- Carte valoriali o elementi visivi per il supporto di gruppo
- Canva o materiali da disegno
- Modelli per poster
- Iniziatori di frasi o ausili per la comunicazione

Durata:

55 minuti

Attività 3: Carte Potere – Scoprire i miei punti di forza

Descrizione:

Questa attività aiuta gli studenti a riconoscere i propri punti di forza e ad apprezzare quelli degli altri. Utilizzando strumenti di intelligenza artificiale e il feedback dei colleghi, gli studenti identificano le qualità che possiedono (ad esempio, creatività, pazienza, leadership) e creano "Power Card" che le mettono in risalto. L'attività promuove l'autostima, l'empatia e un ambiente di classe stimolante. Gli strumenti di intelligenza artificiale supportano il processo di scoperta generando suggerimenti personalizzati basati sui contributi degli studenti.

Istruzioni:

1. Introduzione – Quali sono i punti di forza? (10 minuti)

- T spiega cosa sono i punti di forza personali e fornisce degli esempi
 - Ad esempio, ***sono bravo ad aiutare gli***
 - ***altri e mantengo la calma nelle situazioni difficili.***
- Mostra un elenco o un poster di 15-20 punti di forza con immagini/icone.

My Strengths

Discover Your Strengths!

Choose the ones that sound like you.

	Kindness	I care about others and try to be nice.
	Creativity	I enjoy making new things and thinking differently.
	Teamwork	I work well with others and like helping in groups.
	Courage	I try new things even when they're hard or scary.
	Patience	I can wait calmly and don't get upset easily.
	Honesty	I tell the truth and try to do what's right.
	Empathy	I understand how others feel and care about their feelings.
	Leadership	I can help lead others or take charge when needed.
	Responsibility	I get things done and take care of my tasks.
	Optimism	I try to see the good in situations and stay positive.
	Focus	I make people laugh or smile.

- T chiede: ***Di cosa sei orgoglioso di te stesso?***

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza elementi visivi (carte con simboli o foto) e consente agli studenti di indicare o scegliere. Il personale di supporto può fornire supporto nella comunicazione, se necessario.

2. Supporto AI: quali sono i miei punti di forza? (10 minuti)

- Gli studenti inseriscono brevi descrizioni di cose che apprezzano o in cui sono bravi in uno strumento di rilevamento dei punti di forza dell'IA (ad esempio, un [prompt ChatGPT personalizzato](#), o [Modulo Google](#) con feedback adattivo). Ad
 - esempio, **mi piace aiutare gli altri e lavorare in gruppo.**
- L'intelligenza artificiale suggerisce punti di forza come "Lavoro di squadra" o "Empatia" e li spiega in un linguaggio semplice.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce suggerimenti guidati o opzioni di lettura ad alta voce. Gli studenti possono pronunciare le loro risposte utilizzando strumenti vocali. Le risposte dell'intelligenza artificiale possono essere lette ad alta voce da uno screen reader o dall'insegnante.

3. Lavoro creativo – La mia carta del potere (15 minuti)

- Ogni studente sceglie un punto di forza e crea una Carta Potere che include:
 - la loro forza nomina un
 - simbolo o un'immagine (disegnata o generata dall'intelligenza artificiale [utilizzando Canva AI o DALL-E](#)) la frase: **Mostro questa forza quando io...**
- Le carte possono essere fisiche (cartacee) o digitali (utilizzando [Canva](#), Presa della corrente).

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce modelli di schede preimpostati con opzioni visive. Gli studenti possono dettare la loro frase o usare adesivi/ simboli.

4. Condivisione – Galleria dei punti di forza (10 minuti)

- Gli studenti affiggono le loro Power Card sul muro o su una lavagna digitale condivisa (ad esempio, [Padlet](#)).
- Ogni studente visita le cartoline di 2-3 compagni di classe e lascia un post-it o un commento positivo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T guida gli studenti a visitare e commentare utilizzando semplici adesivi, timbri o frasi iniziali preparate con la dicitura "Mi piace perché...".

5. Riflessione – Vedo forza in te (10 minuti)

- A coppie, gli studenti si raccontano a vicenda un punto di forza che vedono nel partner.
- Completano la frase: ***Penso che tu***
 - ***sia*** _____ ***Perché*** _____.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce strutture di frasi stampate e icone di emozioni per aiutare nell'espressione. Gli studenti può sussurrare, scrivere o utilizzare strumenti di comunicazione assistita.

Materiali didattici:

- Elenco dei punti di forza stampabile o digitale con elementi visivi
- Tablet o laptop per l'accesso agli strumenti di intelligenza artificiale
- [Canva](#), [DALL·E](#), o strumenti simili per la creazione visiva
- Modelli di Power Card (cartacei o digitali)
- Post-it, schede di commento o bacheche di commento digitali ([Padlet](#)) _____
- Frasi iniziali pre-scritte per supporto

Durata:

55 minuti

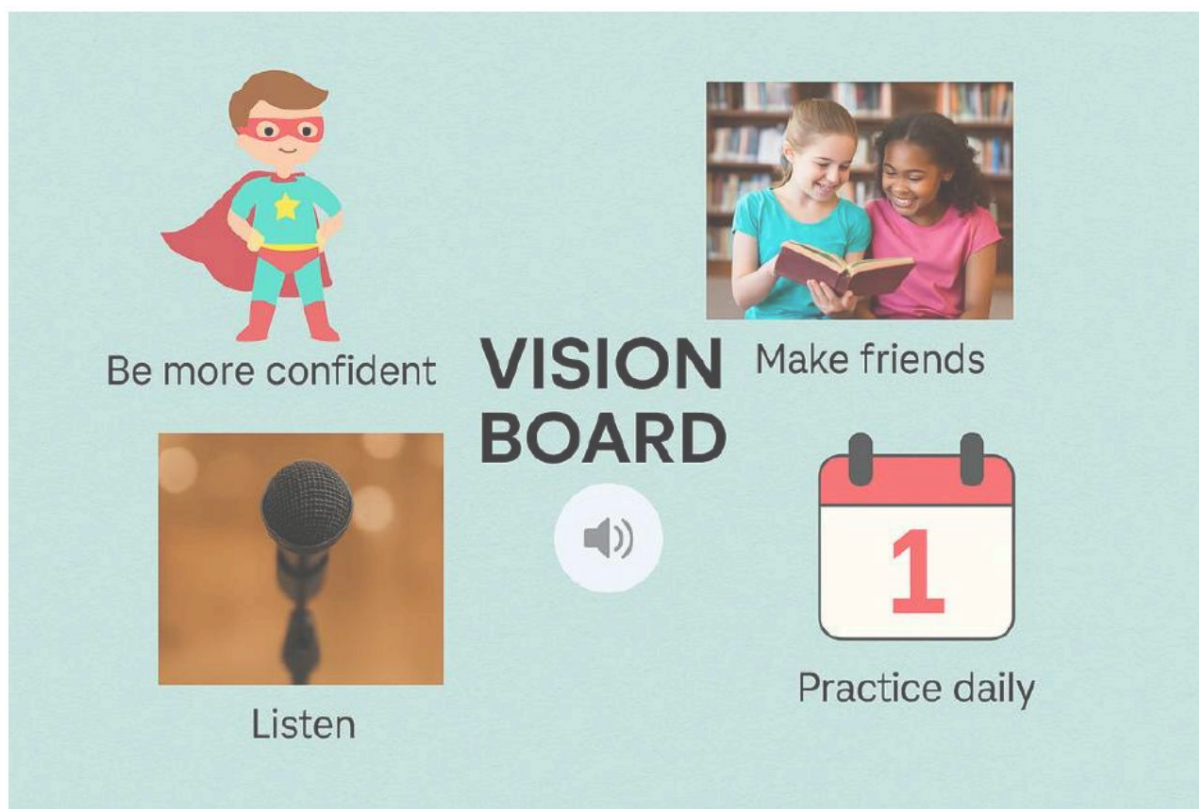
Descrizione:

Questa attività aiuta gli studenti a creare vision board digitali che esprimano i loro obiettivi di crescita personale, combinando elementi visivi, parole chiave e messaggi vocali autoregistrati. Utilizzano strumenti di intelligenza artificiale gratuiti per progettare e articolare le loro speranze per il futuro. Questo rafforza la motivazione, le capacità di pianificazione e l'autoespressione. L'uso di diversi formati multimediali (visivi, audio, testo) garantisce una partecipazione inclusiva per studenti diversi, compresi quelli con bisogni speciali.

Istruzioni:

1. Introduzione – Cos'è una Vision Board? (10 minuti)

- T spiega che una vision board è una raccolta di immagini, parole e idee che rappresentano ciò che vuoi realizzare o diventare.



- Successivamente, T mostra un esempio utilizzando [Canva](#) o una versione stampata.
- Infine, T introduce l'idea di combinare gli strumenti di intelligenza artificiale per creare una visione digitale personalizzata asse.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T mostra esempi sia visivi che fisici. Per gli studenti con difficoltà di elaborazione, utilizzare linguaggio semplificato ed esempi stampati con icone

- ad esempio, = saperne di più, ÿ ÿ = fare amicizia

2. Brainstorming – Obiettivi che contano per me (10 minuti)

- Gli studenti rispondono ad alcuni spunti per la definizione degli obiettivi utilizzando [ChatGPT \(versione gratuita\)](#) o un modulo Google creato dall'insegnante [con prompt adattivi](#), ad esempio:
 - **C'è qualcosa che vorresti migliorare di te stesso?**
 - **Cosa ti fa sentire forte e orgoglioso?**
- L'intelligenza artificiale suggerisce obiettivi semplici in un linguaggio semplice e accessibile a tutti.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce supporto verbale o tecnologie assistive. Gli studenti possono dettare le loro idee invece di digitare, utilizzare strumenti di conversione da voce a testo o disegnare prima le proprie idee.

3. Progettazione – Crea la mia Vision Board (15 minuti)

- Si apre [Canva Free](#) (non è necessario effettuare l'accesso in modalità didattica) oppure utilizzare [Google Slides](#) con modelli predefiniti.
- Cercano o caricano 3-5 immagini che riflettono i loro obiettivi e aggiungono brevi etichette o parole chiave.
 - Ad esempio, **sentiti più sicuro** con l'immagine di un supereroe o di un microfono.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce una versione semplificata del modello con meno sezioni e immagini di grandi dimensioni.

Gli studenti possono lavorare con un pari o un assistente e utilizzare banche di immagini con meno scelte per ridurre il sovraccarico.

4. Integrazione vocale: registra il mio messaggio obiettivo (10 minuti)

- Utilizzo [di Vocaroo](#) (uno strumento di registrazione vocale gratuito, senza accesso), ogni studente registra un breve messaggio
 - vocale: ***Ciao, sono [Nome]. Uno dei miei obiettivi è...***
- Il messaggio viene salvato come collegamento e aggiunto alla bacheca dei desideri tramite collegamento ipertestuale o codice QR.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante può assistere nella registrazione, oppure gli studenti possono scegliere tra una serie di messaggi pre-scritti da leggere o riascoltare. Per gli studenti non verbali, è possibile utilizzare clip audio simboliche o immagini.

5. Condivisione – Galleria Passeggiata e Muro Vocale (10 minuti)

- Gli studenti condividono le loro lavagne in una galleria della classe (sullo schermo, stampate o sul muro con codici QR per l'audio).
- I compagni di classe camminano, guardano e lasciano un complimento utilizzando post-it o un modulo Google.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

Il TT facilita la visione in piccoli gruppi silenziosi. Fornire degli spunti di frase:

- ***Mi piace il tuo obiettivo*** ____.

Le carte di complimenti possono essere composte da emoji o simboli grafici.

Materiali didattici:

- Dispositivi (tablet/laptop)
- Accesso a Internet
- Strumenti di intelligenza artificiale gratuiti, come [ChatGPT](#), [Canva gratuito](#), [Vocaroo](#)
- Post-it o modulo di feedback digitale (Google Form)

Durata:

55 minuti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti creano una breve storia di fantasia in cui sono i protagonisti: un eroe che affronta una sfida personale o un momento di crescita. Con l'aiuto di strumenti di narrazione basati sull'intelligenza artificiale gratuiti, costruiscono una narrazione che riflette i loro punti di forza, i loro valori e i loro obiettivi. La storia diventa uno spazio sicuro e creativo per elaborare le emozioni e aumentare la consapevolezza di sé.

Istruzioni:

1. Introduzione – Abbiamo tutti un eroe dentro (10 minuti)

- T inizia chiedendo:
 - ***cosa significa essere un eroe?***
- Una breve discussione:
 - Gli eroi non sono presenti solo nei film: sono anche persone che continuano a impegnarsi, ad aiutare gli altri o a superare le paure.
- T presenta un semplice esempio: ***uno studente timido che diventa coraggioso parlando in classe.***
- Spiega che gli studenti scriveranno un racconto breve in cui saranno loro stessi gli eroi.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce mini-libri illustrati o vignette a fumetti come esempi. Utilizza supporti visivi come mantelli, stelle o icone emozionali per spiegare idee astratte.

2. Generazione di idee: l'intelligenza artificiale dà vita alla mia storia (10 minuti)

- Ss apre [Storywizard.ai](https://www.storywizard.ai) (strumenti gratuiti di continuazione del testo AI) o [Sassbook AI Story](https://www.sassbook.com) Scrivono.
- un inizio di frase del tipo: ***C'era una volta***
 - ***uno studente che aveva paura di provare cose nuove...***
 - ***Mi sono svegliato e ho scoperto di avere un nuovo potere: il potere di ____.***
- L'IA continua la sua storia, offrendo loro una divertente bozza iniziale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T offre l'inizio di una frase su carta o ad alta voce. Gli studenti possono dettare idee, scegliere prima le immagini o selezionare tra le opzioni di frasi pre-compilate da utilizzare nell'IA.

3. Story Shaping – Il viaggio del mio eroe (15 minuti)

- Gli studenti utilizzano il testo dell'IA e lo modificano per rispecchiare se stessi in modo più accurato.
- Aggiungo un inizio (il problema), una parte centrale (ciò che fa l'eroe) e una fine (ciò che ha imparato).
- Possono scrivere o digitare la versione finale.

Adattamento per studenti con bisogni speciali: _____

T offre modelli per la costruzione di una storia (con indicazioni visive per inizio/parte centrale/fine). Utilizzate testi o disegni supportati da simboli invece del testo completo.

4. Voice It – Racconta la tua storia ad alta voce (10 minuti)

- Gli studenti usano [Vocaroo](#) per registrare la loro storia.
- Facoltativamente, possono caricarlo in una cartella condivisa della classe o stampare un codice QR da incollare i loro quaderni.

Adattamento per studenti con bisogni speciali: _____

T aiuta con la registrazione. Per gli studenti non verbali, utilizzare clip audio con effetti sonori o narrazione simbolica di sfondo. Gli studenti possono anche ascoltare invece di parlare.

5. Story Circle – Celebra il tuo eroe interiore (10 minuti)

- In piccoli gruppi, gli studenti ascoltano a turno le loro registrazioni o leggono una parte della loro storia.
- I colleghi danno un feedback positivo:
 - ***Mi è piaciuto quando tu...***
 - ***Il tuo eroe era coraggioso perché...***

Adattamento per studenti con bisogni speciali: _____

L'insegnante prepara gli inizi delle frasi per i complimenti. Usa emoji o carte colorate per le espressioni non verbali. feedback (ad esempio, = bella storia, = stimolante, = mi identifico con questo).

Materiali didattici:

- Dispositivi con accesso a Internet
- Strumenti di intelligenza artificiale gratuiti: [StoryWizard AI](#), [Sassbook AI Story Writer](#), [Vocaroo](#)
- Cuffie, microfoni (opzionali)

Durata:

55 minuti

Descrizione:

Questa attività aiuta gli studenti a riconoscere e comprendere le proprie emozioni utilizzando un monitoraggio quotidiano dell'umore assistito dall'intelligenza artificiale. Attraverso riflessioni visive e domande guidate, gli studenti esplorano i trigger e gli schemi emotivi. L'obiettivo è promuovere l'alfabetizzazione emotiva, l'autoregolazione e una connessione più profonda con il proprio percorso di sviluppo personale.

Istruzioni:

1. Cosa ci dicono le emozioni? (10 minuti)

- T introduce le emozioni di base utilizzando [una ruota delle emozioni visiva](#) (felice, triste, arrabbiato, calmo, ansioso, orgoglioso, ecc.).
- Spiega come le emozioni ci aiutano a comprendere noi stessi, le situazioni e gli altri.
 - ***Ti è mai capitato di essere arrabbiato senza sapere il perché?***
 - ***Come ti senti di solito il lunedì?***

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante usa icone di emozioni o cartoline fotografiche di emozioni reali. L'insegnante legge ad alta voce e fornisce esempi tratti dalla vita scolastica quotidiana.

2. Monitora il mio umore con l'intelligenza artificiale (10 minuti)

- Gli studenti [utilizzano DailyBot AI Mood Tracker](#).
- Inseriscono come si sentono e perché. L'intelligenza artificiale fornisce domande riflessive come: Cosa ti ha
 - fatto sentire in questo modo?
 - Cosa ti aiuterebbe a sentirti meglio?
- Gli studenti lo fanno privatamente e ricevono un feedback immediato.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T aiuta a utilizzare l'interfaccia. Gli studenti possono scegliere tra le carte delle emozioni stampate o usare le emoji su un tracker cartaceo. In alternativa, gli studenti disegnano il loro stato d'animo.

3. Modelli nei miei sentimenti (10 minuti)

- Gli studenti osservano le loro voci relative all'umore nel corso di alcuni giorni (se utilizzano l'app) o immaginano come potrebbero cambiare il loro umore durante la settimana.
- Completano un foglio di lavoro per riflettere sull'umore: ***mi***
 - ***sentito meglio quando...***
 - ***Mi sento turbato quando...***
 - ***Una cosa che mi aiuta a sentirmi meglio è...***

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante usa frasi semplificate o liste di controllo sì/no. Gli studenti possono disegnare invece di scrivere o indicare elementi visivi.

4. Progetta la mia cassetta degli attrezzi per affrontare le situazioni difficili (15 minuti)

- Sulla base della riflessione sull'umore, gli studenti creano **la loro "My Coping Toolbox"** (la mia cassetta degli attrezzi per affrontare le situazioni difficili): un elenco o un collage visivo di cose che possono fare quando si sentono sopraffatti, tristi o
 - arrabbiati. Ad esempio, **fare**
 - **respiri profondi,**
 - **parlare con un amico,**
 - **ascoltare musica, usare un giocattolo antistress...**
- Possono usare [Canva](#) per creare un poster o disegnarlo su carta.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce icone stampate di strategie di coping. Gli studenti scelgono e incollano/nastrano i loro "strumenti" in un modello visivo.

5. Regolamentazione delle pratiche di routine (10 minuti)

- T guida la classe attraverso una breve routine di regolazione: esercizi di respirazione, stretching o colorazione consapevole.
- Gli studenti scelgono una tecnica da provare la prossima volta che provano un'emozione forte.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante modella ogni tecnica con suggerimenti fisici o supporti sensoriali (ad esempio, immagini rilassanti, palline per respirare, musica). Gli studenti seguono con il supporto necessario.

Materiali didattici:

- Dispositivi o tablet
- Strumenti di intelligenza artificiale:
 - [DailyBot Mood Tracker](#)
- [Ruota delle emozioni visive](#)
- Modelli di strumenti di coping (digitali o cartacei)
- [Canva](#)

Durata:

55 minuti

Descrizione:

Questa attività leggera invita gli studenti a creare meme o fumetti divertenti, potenziati dall'intelligenza artificiale, sul loro "io futuro". Immaginando scenari divertenti ma significativi (ad esempio, il "io futuro" che cerca di svegliarsi presto), gli studenti esplorano obiettivi, abitudini e valori personali, sviluppando al contempo competenze digitali, lavorando in modo collaborativo ed esprimendosi in modo giocoso.

Istruzioni:

1. Cos'è un meme (5 minuti)

- T mostra alcuni [meme puliti e adatti alla scuola](#) (sulla vita scolastica, la motivazione, ecc.).
- T spiega come i meme utilizzano immagini + breve testo per esprimere un sentimento, una battuta o un'idea.
 - *Hai mai visto un meme che descrivesse perfettamente la tua vita?*

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

TT usa solo esempi visivi, niente umorismo complesso. *È divertente perché...*

2. L'intelligenza artificiale predice il mio futuro (10 minuti)

- Ss apre [MagicStudio](#) oppure usa [il generatore di avatar AI di Canva Free](#).
- Caricano un selfie o scelgono un personaggio e lasciano che l'intelligenza artificiale crei una foto/avatar *del loro io futuro*.
- Idee rapide: Io
 - come pizzaiolo di successo, Io che cerco
 - di essere una persona mattiniera

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T aiuta nella selezione delle immagini. Gli studenti che non vogliono usare una foto possono scegliere tra avatar preimpostati o disegnare il loro *io del futuro*.

3. Crea il meme! (15 minuti)

- Gli studenti inseriscono la loro immagine/avatar AI in [Canva Free](#) o [il generatore di meme Imgflip](#).
- Scrivono una didascalia breve e divertente, ad
 - esempio: *Quando il mio io del futuro si renderà conto che il caffè non è la cena.*
- Il meme dovrebbe riflettere un obiettivo, un'abitudine o una caratteristica che si desidera sviluppare o di cui si vuole ridere.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce spunti per iniziare le frasi e supporti visivi. Gli studenti possono usare frasi divertenti già pronte o collaborare con un compagno.

4. Presenta e vota – Meme Wall! (10 minuti)

- Gli studenti presentano i loro meme in un formato galleria (proiettore, cartaceo o su Padlet).
- Tutti votano in categorie come: Più creativo
 - Più divertente Più
 - simile a me
 - Più stimolante
 -

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T supporta le presentazioni. Gli studenti possono usare gli adesivi emoji per votare o applaudire/toccare il loro meme preferito.

5. Riflessione: cosa abbiamo imparato? (10 minuti)

- T guida una breve riflessione in classe:
 - Cosa rende questi meme divertenti?
 - C'è stato qualcosa del tuo futuro che ti ha sorpreso?
 - L'umorismo può aiutarci a parlare di cose serie?
- Gli studenti scrivono 1 frase:
 - Una cosa che vorrei che fosse **il mio futuro io** è...

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce delle schede precompilate: **Il mio futuro io sarò...** con delle immagini. Gli studenti le completano disegnando o indicando.

Materiali didattici:

- Dispositivi connessi a Internet
- Strumenti di intelligenza artificiale gratuiti:
 - [Generatore di foto segnaletiche AI MagicStudio](#)
 - [Canva gratuito](#)
 - [Generatore di meme Imgflip](#)
 - Modelli di meme stampabili
 - Adesivi emoji o gettoni di voto

Durata:

50 - 55 minuti

Attività 8: Il mistero della forza segreta: decodifica, discuti, scopri

Descrizione:

In questa sfida divertente e interattiva, gli studenti lavorano in squadra per risolvere un mistero che può essere risolto solo identificando indizi emotivi, comprendendo le dinamiche sociali e applicando i propri punti di forza personali. Personaggi e situazioni generati dall'intelligenza artificiale guidano l'attività e gli studenti devono collaborare per scoprire "Chi ha aiutato la classe ad avere successo?". L'attività promuove il pensiero critico, l'empatia, il lavoro di squadra e la consapevolezza della crescita personale, il tutto in un formato di gioco misterioso!

Istruzioni:

1. Ecco un mistero nella nostra classe! (5 minuti)

- T dice agli studenti:
 - ***Qualcuno nella nostra classe di finzione ci ha aiutato a risolvere un grosso problema ieri... ma non sappiamo chi sia stato. Lavorerete in squadra per scoprire chi è l'eroe segreto della forza.***
- T introduce l'obiettivo del gioco misterioso:
 - I team riceveranno indizi su diversi studenti (profili generati dall'intelligenza artificiale) e dovranno lavorare insieme per capire chi ha mostrato il punto di forza personale più utile

1. Lina

Punti di forza: Empatia e

umorismo . **Indizio:** Lina notò che uno dei suoi compagni di classe era seduto da solo durante il lavoro di gruppo. Si unì a loro in silenzio, raccontò una barzelletta buffa e li fece ridere. Dopodiché, lo studente si sentì pronto a unirsi al resto del gruppo.

2. Tariq

Forza: Calma, risoluzione dei problemi

Indizio: Quando il gruppo non riusciva a mettersi d'accordo su una risposta e tutti erano frustrati, Tariq fece un respiro profondo e disse: "Condividiamo con calma un'idea ciascuno". La sua voce aiutò tutti a rallentare e a lavorare insieme.

3. Sofia

Punti di forza: Responsabilità e leadership

Indizio: Sofia è arrivata presto e ha notato che le sedie erano ancora in disordine dalla lezione precedente. Senza che nessuno glielo chiedesse, organizzò tutto, si assicurò che ogni squadra avesse il suo materiale e aiutò il suo gruppo a rimanere organizzato.

4. Amir

Punto di forza: Creatività e supporto

Indizio: Quando il gruppo si è bloccato, Amir ha disegnato un'immagine per spiegare l'idea in un modo diverso. Il suo disegno aiutò gli altri a comprendere il problema. Incoraggiò anche un compagno di classe timido a esprimere la propria opinione.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T introduce i personaggi utilizzando schede visive. Ogni personaggio include un'icona o un simbolo per accessibilità (ad esempio, stella = leadership, cuore = gentilezza).

2. Incontra i personaggi (10 minuti)

- Ogni gruppo riceve 4-5 brevi descrizioni dei personaggi generate con **ChatGPT** davanti a _____ tempo. Ogni "studente" ha una personalità e una forza uniche (ad esempio, uno è timido ma osservatore, un altro è divertente ma si distrae facilmente).
 - ad esempio, Lina ha notato che qualcuno era triste e lo ha fatto ridere
 - Tariq ha risolto il puzzle di gruppo con calma, mentre gli altri erano stressati.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T legge le descrizioni ad alta voce o fornisce versioni illustrate. I caratteri possono essere stampati su carte colorate con icone grandi o parole chiave.

3. Risolvi il mistero (15 minuti)

- Le squadre leggono gli indizi e discutono quale personaggio ha mostrato la forza personale che ha avuto il maggiore impatto positivo.
- Devono giustificare la loro decisione nominando la forza, ad esempio **Lina**
 - **ha usato empatia e umorismo per aiutare**
- e spiegando come ha aiutato il gruppo.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante facilita la discussione di gruppo. Gli studenti possono utilizzare delle strisce di frasi:

- **Penso che sia** _____ **Perché** _____.

Gli studenti non verbali possono votare tramite carte o icone.

4. “Debriefing e rivelazione della forza” (10 minuti)

- Ogni gruppo presenta l'“eroe” da lui scelto e il ragionamento che lo sostiene.
- T rivela che **tutti** i personaggi sono stati utili a modo loro e che non esiste una risposta corretta, ma solo modi diversi di mostrare lo sviluppo personale.
- Discussione:
 - Quali sono i tuoi punti di forza nella vita reale?
 - Quale personaggio ti ricorda?

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T consente l'uso di pannelli di scelta o carte delle emozioni per esprimere le proprie emozioni. Usate il pollice in su/giù per esprimere consenso e celebrazione di gruppo.

5. Crea la tua scheda personaggio (15 minuti)

- Ogni studente disegna una carta personaggio che lo raffigura come **un eroe dotato di forza segreta**, includendo:
 - Il suo nome
 - Un punto di forza (ad esempio, utile, creativo, calmo)
 - Una situazione in cui lo hanno usato
 - Un simbolo o un disegno

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T fornisce modelli precompilati. Gli studenti possono selezionare le immagini o disegnare la propria scheda. Possono scrivere, digitare o registrare audio, se necessario.

Materiali didattici:

- Personaggi degli studenti generati
- dall'intelligenza artificiale Modelli stampabili per le carte “Il tuo eroe della forza” Icone visive per i punti di forza (ad esempio, = coraggioso, = lavoro di squadra, = creativo)
- Introduzioni di frasi e strisce di riflessione Timer o
- campanello per un ritmo gamificato

Durata:

55 minuti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti si concentrano sul riconoscimento delle qualità positive in se stessi e negli altri. Con l'aiuto di generatori di intelligenza artificiale, gli studenti creano biglietti personalizzati e incoraggianti per i compagni di classe. Questi vengono poi aggiunti al Muro della Gratitudine in classe, contribuendo a creare un ambiente di supporto, gentilezza ed emotivamente sicuro.

L'attività promuove l'autostima, il legame tra pari, l'intelligenza emotiva e il senso di appartenenza, il tutto in modo divertente e colorato.

Istruzioni:

1. Parliamo di apprezzamento (10 minuti)

- T inizia con una breve discussione:
 - Come ti senti quando qualcuno nota qualcosa di buono in te?
 - Perché è importante apprezzare gli altri?
- T mostra esempi di complimenti che vanno oltre l'aspetto:
 - ***Ammiro il modo in cui aiuti sempre gli altri.***
 - ***Sei rimasto calmo quando il gruppo era confuso: è stato fantastico.***

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T usa elementi visivi: pollice in su, cuore 🧡, stella .

T fornisce strisce di frasi complementari o spunti basati su immagini per gli studenti con scarse capacità di lettura e scrittura.

2. L'intelligenza artificiale mi scrive un complimento (10 minuti)

- Gli Ss vanno a [ChatGPT gratuito](#), e inserisci un prompt come:
 - Scrivi un complimento semplice e gentile per qualcuno che sa ascoltare.
 - Scrivi un complimento divertente per uno studente creativo.
- Gli studenti scelgono un complimento generato dall'intelligenza artificiale e lo adattano o lo riscrivono per un compagno di classe.
- Se la tecnologia è limitata, T può pre-generare complimenti da ChatGPT e fornire un mix tra cui gli studenti possono scegliere.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce complimenti stampati o consente l'uso dell'intelligenza artificiale con il supporto di un adulto. Gli studenti possono scegliere una carta, disegnare un simbolo o dare un adesivo con il pollice in su invece di scrivere.

3. Crea una cartolina di complimenti (15 minuti)

- Utilizzando carta o [Canva Free](#), gli studenti scrivono il loro complimento su un biglietto.
- Decoratela con emoji, colori o simboli. Ogni carta deve includere:
 - Il nome del compagno di classe
 - Una frase di complimento o apprezzamento
 - Un simbolo o uno scarabocchio

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce un modello con riquadri per i nomi e frasi iniziali pre-compilate. Gli studenti possono disegnare, usare adesivi o dettare il loro messaggio.

4. Allestimento del muro della gratitudine (10 minuti)

- Gli studenti posizionano le loro cartoline di complimenti completate sulla parete della classe, sulla bacheca o su una lavagna virtuale (ad esempio, Padlet).
- Facoltativamente, l'insegnante legge ad alta voce 3-4 carte in forma anonima ogni giorno per tutta la settimana.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

La T aiuta ad attaccare le carte. Gli studenti possono scegliere dove posizionare le proprie o indicare dove vogliono appenderle.

5. Riflessioni sulla gentilezza (10 minuti)

- Individualmente o in coppia, gli studenti scrivono o discutono:
 - Che sensazione hanno provato nel fare un complimento?
 - C'è qualcosa di gentile che qualcuno ti ha detto e che ti ha reso la giornata migliore?

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce schede di riflessione con frasi iniziali o risposte sì/no (ad esempio, "Ti sei sentito felice?"). Gli studenti possono disegnare o usare elementi visivi invece di scrivere.

Materiali didattici:

- Dispositivi con accesso a Internet
- Strumento di intelligenza artificiale gratuito: [ChatGPT Free](#)
- Modelli di complimenti stampati o digitali
- Pennarelli, adesivi, materiale artistico
- Ampio spazio sul muro o sulla lavagna

Durata:

55 minuti

Descrizione:

Questa attività finale invita gli studenti a creare e presentare un **Portfolio di Crescita Personale**, combinando i punti salienti di tutte le attività del Modulo 7. Utilizzando formati creativi (video, poster, slide o elementi visivi generati dall'intelligenza artificiale), gli studenti riflettono sul proprio sviluppo ed esprimono chi sono ora. La presentazione si conclude con una celebrazione tra pari e la consegna di attestati di completamento. L'attività contribuisce a consolidare l'apprendimento, a rafforzare la fiducia in se stessi e a riconoscere il percorso unico di ogni studente.

Istruzioni:

1. Guardiamo indietro (10 minuti)

- L'insegnante rivede tutte le 9 attività precedenti utilizzando elementi visivi o una presentazione, ponendo agli studenti domande
 - guida: qual è stata la tua attività preferita?
 - Cosa hai imparato su te stesso?
 - Quali punti di forza utilizzi più spesso adesso?

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza una sequenza temporale visiva con icone per ogni attività. Gli studenti usano il pollice in su/giù, indicano le immagini o usano schede di comunicazione per rispondere.

2. Costruisci il tuo portfolio di crescita personale (20 minuti)

- Gli studenti selezionano 3-5 cose da includere nel loro portfolio. Le scelte possono includere:
 - La loro **carta del potere** (dall'attività 3)
 - Meme **Future Me** generato dall'intelligenza artificiale (Attività 7)
 - **Carta della gratitudine** (Attività 9)
 - Una voce di diario preferita o un punto di forza
 - Una riflessione vocale (registrata su Vocaroo)
- Gli studenti possono creare il loro portfolio come: Un
 - mini-poster Un
 - breve video (ad esempio, [Canva](#) o [Clipchamp](#)) _____
 - Una diapositiva
 - digitale o un opuscolo fisico

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce modelli di portfolio. Gli studenti possono selezionare e incollare elementi visivi, dettare riflessioni o registrare un breve messaggio vocale con il supporto di un insegnante.

3. La mia voce: registra o scrivi un messaggio finale (10 minuti)

- Gli studenti scrivono o registrano un messaggio in cui rispondono:
 - Una cosa di cui sono orgoglioso di me stesso è...
 - Una cosa su cui voglio continuare a lavorare è...
- Gli studenti usano [Vocaroo](#) o scrivere sull'ultima pagina del loro portfolio.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante offre elementi visivi, spunti di frase o simboli. Gli studenti possono disegnare, parlare o usare icone per condividere i propri pensieri.

4. Mostra e festeggia (10 minuti)

- Gli studenti presentano i loro portfolio a piccoli gruppi o all'intera classe.
- I compagni di classe danno un commento positivo per ogni presentazione (T può guidare).
- T distribuisce a ogni studente il **Certificato di Voce Creativa** o il **Distintivo di Crescita Personale**.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

T aiuta gli studenti a presentare il proprio supporto. I compagni possono fare complimenti usando biglietti o emoji. Tutti gli studenti vengono celebrati allo stesso modo.

5. Il nostro collage di classe (5 minuti)

- Ogni studente contribuisce con una parola o un'immagine che rappresenti il proprio percorso a un collage condiviso (fisico o digitale).
- Questo diventa un riassunto visivo della crescita del gruppo nel suo complesso.

Adattamento per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante prepara delle carte con parole/immagini tra cui scegliere. Gli studenti devono indicare, incollare o disegnare per partecipare.

Materiali didattici:

- Dispositivi o carta per portafogli
- [Vocaroo](#) per le registrazioni
- [Canva](#), [Presentazioni Google](#), o [Clipchamp](#) per formati digitali
- Modelli di portfolio (poster/opuscolo/diapositive)
- Materiali per il collage in classe (carta, forbici, immagini)

Durata:

55 minuti

Chiusura: La mia voce creativa – Riflessioni da 10 viaggi

Descrizione:

Questa attività conclusiva è una sessione di riflessione e celebrazione in cui gli studenti rivisitano i punti salienti di tutte e 10 le attività. Identificano la crescita personale in creatività, comunicazione ed espressione emotiva attraverso metodi adattivi e supportati dall'intelligenza artificiale. La sessione include una galleria collettiva, la valutazione dei colleghi, una cronologia di riflessione personale e un **Certificato di Voce Creativa** simbolico per onorare il percorso di ogni studente.

Istruzioni:

1. Benvenuto e riflessione circolare (10 minuti)

- L'insegnante invita gli studenti a sedersi o a mettersi in cerchio.
- Ogni studente condivide una cosa che ha imparato su se stesso durante il modulo.
- Opzione: utilizzare una palla morbida o un oggetto parlante per alternarsi.

2. Passeggiata nella Galleria della Crescita (15 minuti)

- T mostra i risultati principali di ogni attività (Power Card, Meme Board, Hero Stories, Vision Board, ecc.) nella stanza o in formato digitale tramite Padlet o diapositive.
- Gli studenti camminano in giro, lasciano post-it o adesivi emoji con complimenti o domande.

3. La cronologia del mio viaggio (15 minuti)

- Gli studenti compilano un modello di cronologia vuoto che mostra:
 - Un momento, si sentivano orgogliosi
 - Una cosa che hanno trovato difficile
 - Una cosa che vogliono continuare a fare
 - Una frase per il loro sé futuro
- È possibile disegnarlo, scriverlo o crearlo utilizzando Canva o Google Slides.

Cerimonia di consegna del certificato e celebrazione (10 minuti)

- Ogni studente riceve un **certificato o un badge Creative Voice** per aver completato il modulo.
- Facoltativo: aggiungi un titolo scelto dallo studente (ad esempio, **Esploratore dell'empatia, Il pensatore calmo, Voce visionaria**).

Controllo finale dell'umore e foto di gruppo (5 minuti)

- Gli studenti fanno un rapido controllo delle emozioni usando carte dell'umore o
 - emoji: **come ti senti alla fine di questo viaggio?**
- Foto di gruppo/selfie con attestati (facoltativo).

Materiali didattici:

- Modello di cronologia di riflessione stampato o digitale

Modello di cronologia di riflessione – Il mio percorso di sviluppo personale

Il mio percorso di sviluppo personale

Nome: _____

Data: _____

1. Un momento, mi sono sentito orgoglioso:
2. Una cosa che ho trovato difficile:
3. Un punto di forza che ho scoperto di me stessa:
4. Qualcosa che voglio continuare a fare:
5. Un messaggio al mio io futuro:

"Caro me del futuro,

"Amore, io."

- Esempi di lavori degli studenti tratti da attività precedenti
- Post-it o adesivi emoji
- [Certificato di Voce Creativa](#)
- Facoltativo: musica, palloncini, presentazione digitale, macchina fotografica di classe

Durata:

55 minuti