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 personalizzate per studenti con esigenze diverse.



Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

Sommario			
Partner Organizzazione	Paese	Autori	Titolo del modulo
Siaului Vinco Kudirkos programma	Lituania	Ausma Šereivienė Vida Šarauskienė	Modulo 1: Apprendimento interattivo Avventure
Università Popolare	Italia		Modulo 2: Padronanza adattiva della matematica
Educom	Grecia		Modulo 3: Lingua personalizzata Apprendimento
Srednja škola Ban Josip Jelaÿiÿ	Croazia	Ankica Šarić Helga Kraljik	Modulo 4: Scienza inclusiva Esplorazioni
Aradippou Liceo	Cipro		Modulo 5: Studi sociali accessibili Studi
ASEF	Romania		Modulo 6: Vetrina delle Arti Creative
Araxa Edu	Turchia	Özkan Çam	Modulo 7: Sviluppo personale Viaggio

Panoramica di IO2: Scopo e obiettivi

Moduli di apprendimento adattivo: soluzioni di intelligenza artificiale personalizzate per esigenze diver studenti

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

Sviluppato in formato digitale interattivo, IO2 si compone di oltre 70 attività che integrano strategie di apprendimento basate sull'intelligenza artificiale. Ogni modulo è progettato per potenziare aree specifiche dell'istruzione.

Tutti i moduli includono materiali e guide didattiche complete, garantendo che gli insegnanti possano implementare efficacemente strategie di apprendimento adattivo nelle loro classi.

Pubblico di riferimento

Il progetto **SmartEd** è concepito 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'inclusione e l'innovazione, il progetto si rivolge ai principali attori del settore educativo, tra cui studenti, insegnanti, dirigenti scolastici e responsabili politici.
Attraverso moduli di apprendimento personalizzati e opportunità di sviluppo professionale, **SmartEd** si propone di fornire a studenti e 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 un supporto personalizzato e risorse educative inclusive, garantendo un accesso equo a un apprendimento di qualità. Attraverso moduli di apprendimento adattivi, questi studenti ricevono un'istruzione personalizzata che promuove il successo scolastico e favorisce la loro piena partecipazione al processo di apprendimento.

Studenti regolari

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

Insegnanti ed educatori

Uno degli obiettivi principali 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 permette agli insegnanti di creare esperienze di apprendimento più personalizzate e inclusive. Gli insegnanti di scuole, centri di formazione professionale e istituti per adulti acquisiranno strategie pratiche per migliorare il coinvolgimento degli studenti e i risultati di apprendimento.

Dirigenti scolastici e amministratori

I dirigenti scolastici e gli amministratori svolgono un ruolo cruciale nel promuovere un ambiente che supporti l'integrazione dell'IA 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 orientamento strategico e formazione alla leadership, garantisce che le iniziative educative basate sull'intelligenza artificiale vengano implementate efficacemente a beneficio di tutti gli studenti.

Responsabili politici e parti interessate

A livello locale, nazionale ed europeo, i responsabili politici e le parti interessate influenzano l'orientamento dell'istruzione definendo le politiche, garantendo i finanziamenti e promuovendo l'innovazione. Il progetto mira a favorire la collaborazione con questi decisori chiave per sostenere politiche di istruzione inclusiva, supportare iniziative di integrazione dell'IA e incoraggiare lo scambio di conoscenze nel settore dell'istruzione. Attraverso questo impegno, si propone di creare miglioramenti sostenibili nei sistemi educativi.

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

Il progetto SmartEd - Integrazione dell'IA nelle scuole fornisce 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 rispondano alle diverse esigenze degli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.
Questi moduli includono piani di lezione, modelli di attività e strategie di valutazione, consentendo agli insegnanti di integrare l'IA senza problemi nelle loro pratiche didattiche.

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

Il toolkit sarà disponibile per il download sulla Piattaforma dei risultati del progetto Erasmus, sui siti web delle scuole e su altre piattaforme pertinenti. Per garantire un'implementazione efficace, saranno offerte sessioni di formazione che permetteranno 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 fornire agli educatori gli strumenti necessari per creare ambienti di apprendimento più personalizzati e inclusivi.

MODULO 1

Avventure di apprendimento interattive: coinvolgere gli studenti in esperienze di apprendimento interattive.

Autori	Istituzione
Ausma Šereivienӱ Vida Šarauskienӱ	Šiauliӱ Vinco Kudirkos progimnazija. Lituania

1. Descrizione del modulo

Questo modulo è progettato per coinvolgere gli studenti in un processo di narrazione dinamico e creativo utilizzando strumenti di Intelligenza Artificiale (IA). Attraverso una serie di attività interattive e ludiche, gli studenti esplorano come le storie possono essere costruite, arricchite e condivise in diversi formati. Combinando elementi narrativi, risoluzione collaborativa dei problemi e strumenti digitali, il modulo incoraggia l'immaginazione, la dimestichezza con gli strumenti digitali e il pensiero critico in un ambiente di apprendimento multimodale e stimolante.

2. Contenuti 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 costruire personaggi, ambientazioni e narrazioni ramificate in modo collaborativo.

- Risoluzione dei problemi basata su storie
  - Attraverso sfide in stile escape room, enigmi e scenari basati su indovinelli, gli studenti applicano la logica, la deduzione e il pensiero creativo per risolvere i conflitti e far progredire la 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 si adattano 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, presentazioni o avventure illustrate.
- Progettazione narrativa collaborativa:
  - lavorando in team, gli studenti elaborano idee, scrivono e presentano insieme gli elementi della storia, combinando le loro idee attraverso una pianificazione strutturata, suggerimenti basati sull'intelligenza artificiale e un processo decisionale di gruppo.
- Gioco di ruolo fittizio e costruzione del dialogo
  - I partecipanti interpretano personaggi originali o rielaborati e si impegnano in giochi di ruolo strutturati, scrivendo o recitando brevi scene, utilizzando l'intelligenza artificiale come supporto nella creazione dei personaggi e nei suggerimenti di dialogo.
- Esplorazione dei generi e rielaborazione delle storie
  - Racconti classici, fiabe e miti vengono reinterpretati attraverso cambi di genere: gli autori trasformano le favole in storie di fantascienza o polizieschе, esplorando come l'ambientazione e la voce narrante modifichino il significato della storia.
- Alfabetizzazione basata su emoji e simboli:
  - gli studenti decodificano, progettano e interpretano narrazioni visive utilizzando emoji e simboli, per poi espanderle in narrazioni complete con l'aiuto di strumenti di interpretazione basati sull'intelligenza artificiale.
- Immaginazione del futuro e scrittura speculativa: gli studenti
  - scrivono lettere o pagine di diario 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
  - Al termine del modulo, gli studenti rivedono il proprio lavoro, riflettono sull'impatto dell'IA sulla narrazione e celebrano le proprie creazioni attraverso attività di condivisione, esposizione e riconoscimento.

Attività

- 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 utilizzano l'intelligenza artificiale (ChatGPT) per sviluppare una storia fantasiosa. Questa attività favorisce la spontaneità creatività, consapevolezza della struttura narrativa e lavoro di gruppo ludico.
- 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 viene utilizzata per creare elementi visivi, suggerimenti di testo e possibili percorsi decisionali. Gli autori presentano la loro storia attraverso illustrazioni e registrazioni audio.
- Risolvi il mistero: un'avventura rompicapo basata 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 unisce logica e ragionamento.
    Pensiero basato sulla costruzione di storie e sulla risoluzione di problemi in gruppo.
- Dalle emoji alle storie: 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 inoltre le proprie storie basate sulle emoji, imparando come le immagini e i simboli possano veicolare un significato narrativo.
- La svolta comica: creare strisce narrative potenziate dall'intelligenza artificiale
  - Utilizzando elementi visivi generati dall'IA e il supporto del dialogo, gli studenti creano strisce a fumetti che includono personaggi, conflitto e risoluzione. Usano piattaforme come Canva o Storyboard That
    per assemblare e presentare il loro lavoro.
- Ricerca di viaggio virtuale: esplora e immagina con l'intelligenza artificiale.
  - Gli studenti esplorano luoghi reali o immaginari tramite Google Earth o video a 360°, quindi utilizzano l'IA per creare un diario di viaggio o una storia basata su ciò che hanno osservato. Generano elementi visivi
    e contributi audio per dare vita alla loro narrazione.
- Lettere dal futuro – Capsula del tempo basata sull'intelligenza artificiale
  - Gli studenti immaginano la vita nell'anno 2125 e scrivono lettere, pagine di diario o articoli di giornale da il futuro. Arricchiscono le loro storie con immagini generate dall'intelligenza artificiale e presentano la loro visione del futuro in modo creativo.
- Fuggi dalla storia: una sfida narrativa basata sull'intelligenza artificiale.
  - In questa escape room interattiva basata sulla narrazione, i partecipanti lavorano in squadre per risolvere enigmi e puzzle generati dall'IA che fanno progredire la storia. Ogni soluzione corretta rivela un nuovo
    colpo di scena o direzione narrativa.
- AI Story Remix – Riscrivere i classici

- Gli S prendono storie classiche (ad esempio, fiabe, miti) e usano l'IA per remixarle cambiando il genere, l'ambientazione o il finale. Arricchiscono la loro versione con elementi visivi, audio o digitali. pagine del libro.

- Gioco di ruolo potenziato dall'IA – Personaggi 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 del personaggio 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. Potenziare il pensiero critico e la risoluzione collaborativa dei problemi attraverso attività interattive e basate su scenari.

c. Introdurre l'IA come partner creativo nella narrazione, nella progettazione visiva e nel supporto alla scrittura.

d. Promuovere la comunicazione e la cooperazione attraverso la creazione e la presentazione di narrazioni di gruppo

e. Sostenere l'apprendimento inclusivo e multimodale offrendo diverse modalità per esprimere storie (testo, audio, immagini, giochi di ruolo).

4. Obiettivi di apprendimento del modulo

a. Gli studenti potranno creare e condividere storie originali utilizzando il supporto dell'IA 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, fumetti, lettere, giochi di ruolo).

c. Gli studenti applicheranno il pensiero creativo e critico per risolvere sfide, enigmi e decisioni basati su storie.

d. Gli studenti collaboreranno efficacemente 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, la scrittura e la comunicazione durante 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, gamificazione, Didattica differenziata, apprendimento strutturato, apprendimento potenziato dalla tecnologia, multimodale Apprendimento, laboratori di scrittura creativa, apprendimento basato sui ruoli

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed esercizi energizzanti:

Descrizione:

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

Istruzioni:

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

- T introduce l'attività:
  - ***Oggi diventeremo narratori, ma con una particolarità. Chiediamo all'intelligenza artificiale di aiutarci a creare qualcosa di imprevedibile!***
- A coppie, gli studenti vanno su ChatGPT, You.com/chat, o HuggingChat e utilizzare un prompt come:
  - Dacci 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 quaderno o su Padlet.
- I gruppi votano per il colpo di scena più emozionante o divertente condiviso.

2. Breve riflessione:

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

Materiale didattico:

- Dispositivi connessi a Internet.
- ChatGPT, Tu.com/chat, o HuggingChat.
- Esempi di suggerimenti generati dall'IA.
- Padlet (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 lavorano in piccoli gruppi per creare una breve storia d'avventura utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per trarre ispirazione, illustrare e supportare la narrazione. 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, dettagli della trama e arricchire il testo. Questo favorisce la creatività, la capacità di risolvere problemi e l'espressione multimodale.

Istruzioni:

1. Pianificazione della storia – Creazione della struttura 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?***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce un modello visivo e un elenco di parole con personaggi e luoghi.

2. Creazione di personaggi e ambientazioni tramite IA (10 minuti)

- T spiega brevemente come l'intelligenza artificiale possa contribuire a trasformare l'immaginazione in immagini.
- T dimostra un esempio inserendo un prompt in Craiyon oppure Bing Image Creator:
  - ***Un coraggioso robot con una sciarpa rossa in un villaggio di montagna innevato.***
- T mostra l'immagine generata a Ss.
- L'insegnante distribuisce 2 esempi di domande 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 devono scrivere una semplice traccia utilizzando questa formula: "Un [aggettivo che descrive il personaggio + tipo di personaggio] in un [aggettivo che descrive l'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 richiesto)
    - Bing Image Creator (richiede l'accesso con credenziali Microsoft)
    - DALL·E tramite ChatGPT (per le scuole che utilizzano ChatGPT)

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce suggerimenti precompilati o aiuta a digitare; è possibile utilizzare la funzione di riconoscimento vocale.

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

- Gli utenti 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 descritto la scena, gli studenti creano due possibili scenari alternativi per le azioni successive del personaggio:
  - 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'IA per facilitare la scrittura.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce spunti per iniziare frasi o suggerimenti generati dall'IA; supporto per la sintesi vocale, disponibile.

4. Espandere i rami (10 minuti)

- Gli studenti scelgono tra le due opzioni create al punto 3 (ad esempio, ***A: Seguire il tunnel, B: Scalare la montagna).***
- Per ciascuna opzione, gli studenti devono scrivere un breve paragrafo (3-5 frasi) che spieghi cosa succede dopo.
- Ss usa ChatGPT con suggerimenti come:
  - ***Cosa potrebbe succedere se la volpe seguisse un misterioso tunnel nella foresta?***
  - ***Scrivi un breve seguito di una storia in cui un robot apre una porta chiusa a chiave e trova una mappa.***
- Se preferiscono, gli studenti possono usare Vocaroo o altri strumenti di registrazione per narrare la storia ad alta voce.

Esempio

- ***Opzione A: La volpe entra nel tunnel buio. Il tunnel era freddo e umido. Improvvisamente, il terreno sotto la volpe si crepa ed essa scivola in una caverna luminosa piena di cristalli.***
  Sentì dei sussurri echeggiare dal profondo dell'interno. Incerta se fossero amichevoli o meno, fece un respiro profondo e seguì il suono.

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce modelli di frasi. Consente agli utenti di dettare all'IA o di utilizzare strumenti semplificati.

5. Condividi l'avventura (5 minuti)

- Gli studenti presentano le loro storie complete, corredate da elementi visivi o registrazioni audio generate dall'intelligenza artificiale.
- Gli studenti
  - possono: Leggere le loro storie ad alta voce alla
  - classe Giocare a Vocaroo registrazioni create da loro
  - Mostra immagini di personaggi e ambientazioni realizzate con strumenti di
- intelligenza artificiale Facoltativamente, gli studenti
  - possono caricare
  - il loro lavoro su: Un
  - Padlet parete Microsoft Sway Oppure presentalo in una
- galleria in classe Questo
  - passaggio
  - incoraggia: il feedback
  - dei pari, l'orgoglio per la creazione, lo sviluppo di competenze di comunicazione e condivisione digitali

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T aiuta con la lettura o usa la Natura Lettori/Vocaroo per le versioni audio.

Materiale didattico:

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

Durata:

45 minuti

Attività 2: Risolvi il mistero – Un'avventura rompicapo 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 team riceve un breve scenario narrativo con un problema o un conflitto. Devono analizzare immagini, decodificare messaggi generati dall'IA e chiedere agli strumenti di IA suggerimenti logici per capire cosa è successo o come continuare la storia. Questo combina narrazione, pensiero critico ed esplorazione digitale creativa.

Istruzioni:

1. Riscaldamento Contesto: Descrivi l'atmosfera (5 minuti)

- T introduce una breve e misteriosa storia.
  Esempio: ***Uno zaino con simboli luminosi viene ritrovato nella foresta. Nessuno sa a chi appartenga o come ci sia finito. Il sentiero nella foresta è bloccato e su una pietra lì vicino compare un indovinello.***

- T chiede:
  - ***Cosa potrebbero significare questi simboli?***
  - ***Chi potrebbe aver lasciato lo zaino?***
  - ***Cosa faresti per prima cosa?***

Adattamenti 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. Creazione di puzzle con intelligenza artificiale (15 minuti)

- Studenti in
  - gruppo: usate OpenArt.ai o Bing Image Creator generare immagini che ***potrebbero appartenere*** al mistero (ad esempio, oggetti strani, ambienti, personaggi)
  - Utilizzare ChatGPT porsi domande come: ***Cosa***
    - ***potrebbero significare i simboli luminosi in una storia fantasy?***
    - ***Proponetemi un indovinello con una risposta***
- ***magica.*** Squadre:
  - scegliete un indovinello generato da ChatGPT. e risolverlo Oppure
  - creare il proprio indovinello o messaggio potenziato dall'intelligenza artificiale

- **Strumenti utilizzati:**
  - OpenArt.ai / Pastelli a cera / Bing Image Creator
  - ChatGPT
  - Padlet o Google Slides per presentare indizi

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre:

- Un precompilato indovinello da risolvere
- Suggerimenti di frasi tipo: ***Pensiamo che significhi… / L'oggetto sembra…***
- Possibilità di disegnare o registrare vocalmente le idee invece di scriverle

3. Risolvere e presentare il mistero (20 minuti)

- Studenti: Organizzate le loro idee in una mini risoluzione di mistero (ad esempio, chi ha lasciato lo zaino, a cosa serve, cosa succede dopo).
  - Presentare i risultati ottenuti utilizzando:
    - immagini generate dall'intelligenza artificiale (ad esempio, mappe, oggetti, personaggi)
    - Testo creato da ChatGPT: finale o colpo di scena.
    - Opzionale: voce fuori campo tramite Vocaroo.
  - Pubblica i risultati su Padlet, oppure presentarsi in classe come una ***squadra di detective***

Esempio

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

Adattamenti 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 per la storia. Possono scriverla, narrarla o generare elementi visivi/audio per esprimere ciò che accade in seguito.
- Ss:
  - Discuti quale potrebbe essere il finale della storia
  - Utilizzare ChatGPT con suggerimenti come:
    - "Suggerisci un finale per una storia che ha come protagonista lo zaino smarrito 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 l'immagine finale utilizzando Bing Image Creator, /Craiyon/ OpenArt
    - Crea una diapositiva del titolo o una copertina di un libro digitale con Canva AI. (opzionale)

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T offre finali generati dall'IA tra cui scegliere
- Ss completa le frasi: “Alla fine, il _____ era _____ e l'eroe _____.
- Gli studenti possono disegnare o usare emoji/adesivi per esprimere visivamente la conclusione
- Si incoraggia l'utilizzo della narrazione audio al posto della scrittura.

5. Condividi la soluzione (5 minuti)

- Gli studenti condividono la loro versione del mistero risolto e il finale della storia con la classe o online. Presentano gli indizi, le immagini e il finale in un breve formato di "briefing della missione".
- Ss presentano:
  - Qual era il mistero Quali
  - indizi hanno seguito o creato Il loro finale (letto
  - ad alta voce o riprodotto tramite registrazione)
- Opzioni di formato:
  - Galleria fotografica (diapositive stampate o codici QR per audio/immagini)
  - Padlet parete
  - Google Slides / Mini-presentazioni
  - MS Sway Live per gruppo

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T aiuta a riassumere i punti chiave
- I soggetti possono presentare utilizzando registrazioni audio o diapositive brevi
- Supporti visivi (storyboard o schede di sequenziamento) possono essere utilizzate per supportare il racconto

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione a Internet.
- Strumenti
  - di
  - intelligenza artificiale: ChatGPT Bing Image Creator /
  - Pastelli a cera / OpenArt Padlet / Google
  - Slides / MS Sway Vocaroo / Lettori
  - naturali: suggerimenti per indovinelli precompilati o insiemi di indizi visivi (opzionale)

Durata:

55 minuti

Attività 3: Dalle emoji alle storie – Decodificare le narrazioni visive con l'intelligenza artificiale

Descrizione:

In questa attività, gli studenti esplorano come si possono raccontare storie usando sequenze di emoji e come l'intelligenza artificiale L'intelligenza può aiutare a tradurre i simboli in testo creativo. Gli studenti decodificano in modo collaborativo, reimmaginare e raccontare storie create con le emoji con il supporto di strumenti di intelligenza artificiale. Questo promuove alfabetizzazione visiva, pensiero immaginativo e ricostruzione della storia, integrando sia la giocosità e analisi critica.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: Puzzle di emoji (5 minuti)

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T presenta 2–3 possibili interpretazioni con elementi visivi e li legge ad alta voce. Gli studenti scelgono o indicare quello che preferiscono.

2. Creazione di storie con le emoji (10 minuti)

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce sequenze di emoji di esempio con frasi di inizio come: ***"Questo riguarda un va a ___ Chi ___ e trova ___."***

3. Raccontare storie con l'intelligenza artificiale (15 minuti)

- Ss usa ChatGPT per trasformare la loro sequenza di emoji in una storia inserendo suggerimenti come:
  - ***"Scrivi una storia basata su queste emoji: "Crea*** ÿ ÿÿÿ ÿ
  - ***una breve storia d'avventura usando queste emoji."***
- Gli utenti possono modificare o ampliare il risultato dell'IA.
- I gruppi avanzati possono chiedere ChatGPT per un colpo di scena.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T aiuta a dettare il prompt o utilizza risultati di IA precompilati affinché gli studenti possano scegliere.

Gli studenti possono utilizzare 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
  - Crea un'illustrazione usando i pastelli a cera o Bing Image Creator

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti scelgono immagini o emoji per abbinare ogni parte della storia
- Gli studenti possono registrare la loro storia invece di scriverla

5. Condivisione e riflessione con le emoji (10 minuti)

- Gruppi presenti:
  - La loro sequenza di emoji
  - La loro storia arricchita 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).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T o un collega assiste nella presentazione
- Supporto visivo tramite carte emoji stampate o modello di storyboard

Materiale didattico:

- Dispositivi con accesso a Internet.
- Strumenti di intelligenza artificiale:
  - ChatGPT
  - Vocaroo
  - Pastelli a cera / Creatore di immagini Bing
  - Canvas / Pixton
- Biglietti emoji stampabili
- Lettori naturali (sintesi vocale)

Durata:

55 minuti

Attività 4: Il colpo di scena comico – Creazione di strisce narrative potenziate dall'intelligenza artificiale

Descrizione:

In questa attività, gli studenti creano brevi storie a fumetti in cui elementi visivi, personaggi e dialoghi vengono sviluppati congiuntamente con l'aiuto di strumenti di intelligenza artificiale. Partendo da una trama o un tema di base, gli studenti generano illustrazioni e testo utilizzando ChatGPT, Pastelli a cera, 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 comici (5 minuti)

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza poster o simboli illustrati per spiegare gli elementi.
- Gli studenti possono indicare con il dito invece di parlare.

2. Pianificazione dello storyboard (10 minuti)

- In piccoli gruppi (2-3 soggetti), i soggetti:
  - Scegli uno dei temi dei fumetti (ad esempio, ***Perso in un sogno, Robot a scuola, Oggetto magico che va storto)***
  - Compila un semplice modello di storyboard a 4 fotogrammi:
    - Introduzione
    - Conflitto
    - Culmine / Colpo
    - di scena
- Finale T potrebbe offrire modelli stampati o presentazioni digitali di Google Slides.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce spunti per fumetti precompilati o modelli visivi con spazi vuoti per le idee chiave.

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

- Gli studenti generano illustrazioni per ogni fotogramma utilizzando:
  - Pastelli a cera o Bing Image Creator (ad esempio, ***un robot che insegue una scatola per il pranzo volante)***
  - In alternativa, è possibile utilizzare i modelli di Canva o disegnare a mano.
- Ogni gruppo salva o stampa le proprie immagini.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T offre una selezione di immagini predefinite o supporta la scrittura guidata.
- Gli studenti possono disegnare con l'aiuto di un supporto o utilizzare adesivi/schede con simboli per costruire scene.

4. Scrivere dialoghi e narrazione (15 minuti)

- Ss usa ChatGPT per aiutarti a scrivere brevi didascalie o fumetti:
  - ***“Scrivi una conversazione divertente tra un viaggiatore nel tempo e un gatto”***
  - ***"Suggerisci una frase narrativa per una striscia a fumetti su un drago a scuola."***
- Aggiungono il testo al loro fumetto usando Canva, Storyboard che o fumetti stampabili .

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T offre spunti per iniziare frasi come:
  - ***"Ho bisogno del tuo aiuto!"***
  - ***"Che cos'è?"***
  - ***“Corriamo!”***
- Gli studenti possono dettare le righe che l'insegnante dovrà scrivere o registrarle oralmente.

5. Presentare e riflettere (15 minuti)

- I gruppi presentano i loro fumetti:
  - Spiega brevemente la storia (oppure leggila ad alta voce).
  - Indicate quale svolta o idea creativa hanno apprezzato di più.
- In alternativa, i fumetti possono essere esposti in una galleria o pubblicati su Padlet.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante o un collega assiste nella presentazione; i fumetti possono essere condivisi in silenzio o tramite registrazioni audio.

È possibile utilizzare icone/emoji per indicare le parti preferite.

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione a Internet.
- Strumenti
  - di intelligenza
  - artificiale: ChatGPT Craiyon / Bing
  - Image Creator Canva / Storyboard
  - di quel Padlet (opzionale)
- Stampabile: modelli di storyboard, fumetti, esempi di fumetti.
- Strumenti di sintesi vocale (Natural Readers, Vocaroo).

Durata:

60 minuti

Attività 5: Ricerca di viaggio virtuale – Esplora e immagina con l'IA

Descrizione:

In questa attività, gli studenti intraprendono un'avventura virtuale verso una destinazione reale o immaginaria. Utilizzando strumenti come Google Earth, Video a 360° di YouTube, Grazie alla narrazione basata sull'intelligenza artificiale, esplorano ambienti, inventano storie e creano insieme diari di viaggio o missioni. L'obiettivo è connettere osservazione, immaginazione e narrazione, supportate da elementi visivi e suggerimenti dell'IA.

Istruzioni:

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

- T mostra un'immagine sfocata o ingrandita di un luogo del mondo reale utilizzando Google Earth o foto. Ss indovina: ***dove***
  - ***potrebbe essere?***
  - ***Cosa noti?***
  - ***Che tipo di storia potrebbe svolgersi qui?***
- T introduce il tema: ***"Siete esploratori potenziati dall'intelligenza artificiale. Oggi viaggerete e creerete una storia ispirata a ciò che scoprirete."***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce risposte a scelta multipla o utilizza supporti visivi (ad esempio, mappe, icone).
- Gli studenti indicano o selezionano 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 Osservate e
  - annotate 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?***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti lavorano in gruppo o utilizzano immagini stampate come indizi. per descrivere le caratteristiche.
- T può mettere in pausa e spiegare i video passo dopo passo.

3. Suggerimenti per la narrazione tramite intelligenza artificiale (15 minuti)

- Ss usa ChatGPT trasformare la loro destinazione in un breve racconto: ***"Scrivi una***
  - ***storia su una ragazza che trova una pietra luminosa nella foresta amazzonica."***
  - ***"Raccontami una storia d'avventura ambientata in un deserto con grotte nascoste."***
- Possono generare un inizio o chiedere di risolvere un problema durante il loro percorso.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce suggerimenti precompilati o utilizza la conversione del parlato in testo.
- I partecipanti possono scegliere tra 2-3 aperture generate dall'IA e proseguire da lì.

4. Aggiungi elementi visivi o audio (15 minuti)

- Gli studenti arricchiscono le loro storie utilizzando:
  - Vocaroo registrare un diario di viaggio narrato
  - Pastelli a cera, Creatore di immagini Bing, o Canva per illustrare il paesaggio o l'evento principale
  - Opzionale: crea una diapositiva con testo + immagine + registrazione

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti possono descrivere la loro scena oralmente, disegnarla o utilizzare adesivi/immagini al posto di scrivere.
- T può aiutare a registrare la voce fuori campo.

5. Condividere il percorso (15 minuti)

- Gruppi presenti:
  - Dove hanno "viaggiato"
  - Di cosa trattava la loro avventura
  - Un dettaglio generato dall'IA che hanno apprezzato
- È possibile condividere storie:
  - Su una bacheca di viaggio virtuale (Padlet)
  - Come brevi presentazioni
  - Tramite diapositive stampate in una “mostra” in classe

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- I partecipanti presentano le loro attività utilizzando registrazioni vocali, supporti visivi semplificati o con il supporto dei pari.
- T aiuta con la narrazione o la sintesi.

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione a Internet.
- Strumenti
  - di intelligenza
  - artificiale: Google Earth, video
  - a 360° di
  - YouTube, ChatGPT, Craiyon / Bing
  - Image Creator Canva
  - Vocaroo
  - Padlet (opzionale)
- Mappe stampabili, frasi di inizio, icone visive.

Durata:

65 minuti

Attività 6: AI Story Dice – Generatore di avventure casuali

Descrizione:

In questa attività, gli studenti lanciano dadi narrativi basati sull'IA 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 a generatori di immagini basati sull'intelligenza artificiale e strumenti creativi, gli studenti sviluppano narrazioni ramificate e colpi di scena sorprendenti. Il processo rafforza la logica narrativa, la capacità decisionale e la creatività di gruppo.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: Tira i dadi e indovina (5 minuti)

- L'insegnante mostra una combinazione di esempio:
  - Supereroe | Deserto | Zaino. Gli studenti devono
- indovinare quale storia si potrebbe costruire a partire da questi elementi. L'insegnante spiega che le storie di oggi saranno completamente casuali, ed è proprio questo il bello.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T utilizza carte con dadi stampati o set di immagini semplificate. Gli studenti scelgono le carte invece di tirare i dadi.

2. Generatore di dadi per storie (10 minuti)

- Gli studenti lavorano in squadre e lanciano dadi digitali (ad esempio, da RandomWordGenerator.com, Presentazioni Google personalizzate o carte 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 combinazione e danno un titolo provvisorio alla loro storia.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T offre 2-3 opzioni preselezionate per ciascuna categoria, con relative icone visive.
- Gli studenti possono scegliere tra simboli, figure o immagini.

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

- Ss usa ChatGPT per iniziare a plasmare la loro storia in base al risultato del lancio dei dadi:
  - Esempio di traccia: ***"Scrivi un breve racconto su un cane che viaggia nel tempo e trova un cristallo nella giungla."***
  - I gruppi possono chiedere ChatGPT per generare il primo paragrafo o suggerire un colpo di scena.
- I team leggono il suggerimento dell'IA e lo sviluppano ulteriormente oppure lo rielaborano.

Adattamenti 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, oppure dettare oralmente.

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

- Teams utilizza:
  - ChatGPT per inventare un colpo di scena
  - finale Craiyon o Bing Image Creator per illustrare la loro scena più importante Opzionale: registrare
  - l'audio con Vocaroo Esempi: ***"Alla fine, la volpe***
- ***non era***
  - ***affatto una volpe, ma un robot agente segreto!"***
  - ***"Il castello infestato era in realtà un parco a tema dedicato ai draghi."***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce assistenza nella creazione visiva o offre immagini generate dall'intelligenza artificiale tra cui scegliere.
- Gli studenti possono spiegare la variante verbalmente o utilizzando delle icone.

5. Racconta una storia a caso (10 minuti)

- Ogni team presenta: I loro 3
  - elementi generati dal lancio dei
  - dadi La loro storia potenziata
  - dall'IA Qual è stata la parte più strana o divertente?
- Le storie possono essere pubblicate su un Padlet di classe, o visualizzata in una “griglia narrativa” visiva.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Le presentazioni possono essere realizzate solo con elementi visivi oppure con audio.
- L'insegnante o il compagno riassume la storia ad alta voce, se necessario.

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione a Internet.
- Strumenti
  - di intelligenza
  - artificiale: ChatGPT Craiyon / Bing Image Creator
  - Vocaroo Padlet (opzionale)
- Dadi per storie stampabili (personaggio, ambientazione, oggetto).

Durata:

55 minuti

Attività 7: Lettere dal futuro – Capsula del tempo dell'IA

Descrizione:

In questa attività, gli studenti si immaginano nell'anno 2125 e creano lettere, pagine di diario o articoli di giornale dal futuro. Utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per la generazione di idee, la costruzione di mondi immaginari e l'illustrazione visiva, esplorano come potrebbero cambiare la tecnologia, l'ambiente o la società. L'attività favorisce la scrittura narrativa, la capacità di pensare al futuro e la speculazione creativa, il tutto arricchito da un'espressione multimodale.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: Brainstorming sul futuro (5 minuti)

- T chiede:
  - ***Secondo te come sarà la vita tra 100 anni?***
  - ***Come potrebbero le persone vivere, imparare, viaggiare o comunicare?***
- Gli studenti danno idee. L'insegnante le scrive alla lavagna e mostra 1-2 immagini generate dall'IA di città futuristiche (da Bing o pastelli a cera).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

2. Costruisci un mondo futuro (15 minuti)

- Gli studenti lavorano in coppia o in gruppo per descrivere il luogo che immaginano per il futuro, utilizzando:
  - ChatGPT:
    - ***"Descrivi una città nell'anno 2125"***
    - ***"Come saranno le scuole in futuro?"***
  - Bing Image Creator / Pastelli a cera per generare rappresentazioni visive del loro mondo (ad esempio, ***una città su un treno sopraelevato con ologrammi)***
- Ogni gruppo salva 1-2 immagini e annota i dati principali (ad esempio, clima, edifici, invenzioni).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T offre spunti per la scrittura creativa o mette a disposizione spunti stampati relativi al mondo futuro tra cui scegliere
- I partecipanti possono selezionare delle immagini e abbinarle a semplici descrizioni.

3. Scrivi o detta una lettera che dovrebbe essere ambientata nel futuro (15 minuti)

- Gli studenti immaginano di vivere nel 2125 e scrivono: una
  - lettera al loro io del passato, una
  - pagina di diario su una giornata futura, una notizia dell'ultima
  - ora (ad esempio, ***"Il presidente robot vieta i compiti a casa!").***
- Utilizzano ChatGPT per aiutarli a scrivere, modificare o ampliare i loro testi.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti usano modelli con spazi vuoti da riempire: ***"Caro me del 2025, ___ nel mio volo ___ e ho mangiato ___ oggi pranzo io."***
- 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 Capsula del Tempo con le seguenti sezioni: Immagine / Lettera / Titolo
- Facoltativo: crea una versione con narrazione audio utilizzando Natural Readers o Vocaroo.

Adattamenti 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. Condivisione della capsula del tempo (10 minuti)

- I partecipanti condividono la loro capsula in uno di questi modi:
  - Presentare ad alta voce o tramite registrazione
  - Aggiungi alla classe "Muro della Capsula del Tempo"
  - Rifletti: ***"Quale aspetto del tuo mondo futuro vorresti davvero che si realizzasse?"***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

I partecipanti possono essere assistiti solo da supporti visivi o audio. L'insegnante o un compagno possono leggere ad alta voce le parti scritte.

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione a Internet.
- Strumenti di intelligenza artificiale:
  - ChatGPT
  - Pastelli a cera / Creatore di immagini Bing
  - Vocaroo / Lettori naturali
  - Padlet / Google Slides / Canva
- Modelli di lettere stampabili / Fogli per la capsula del tempo

Durata:

60 minuti

Attività 8: Fuggi dalla storia – Sfida narrativa basata sull'intelligenza artificiale

Descrizione:

In questa attività, i partecipanti prendono parte a uno scenario di fuga basato su una storia, in cui devono risolvere enigmi, decifrare indizi e fare delle scelte per "sfuggire" a una situazione misteriosa. Ogni decisione influenza il corso della storia, con l'aiuto di strumenti di intelligenza artificiale che guidano il pensiero, generano suggerimenti 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?***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T utilizza una mappa visiva della stanza. Gli studenti scelgono tra le carte illustrate: "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 ciascun gruppo viene
  - assegnato: un'ambientazione (ad esempio, base sottomarina, tempio nella giungla, stazione lunare).
  - Un oggetto misterioso o un enigma da risolvere (ad esempio, un messaggio in codice, una mappa strana)
- T fornisce il primo indovinello o problema (può essere generato dall'IA utilizzando ChatGPT):
  - “Ho le mani ma non le braccia, una faccia ma non gli occhi. Cosa sono?” (Risposta: un orologio)

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce risposte a scelta multipla o schede con indizi fisici.
- Gli studenti possono indicare o spiegare oralmente con l'aiuto di un supporto.

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

- Una volta risolto l'enigma, T rivela la parte successiva della storia (ad esempio, ***"L'orologio scorre aprendosi e rivelando una chiave luminosa").***

- Quindi Ss:
  - Chiedi a ChatGPT Per una sfida o un evento di livello superiore, introducete
  - un elemento di novità con spunti come: ***"Quale***
    - ***ostacolo potrebbe apparire in un laboratorio nascosto?"***
    - ***"Proponimi un indovinello per aprire una porta magica."***
- I gruppi procedono attraverso 2-3 fasi, supportati da indizi generati dall'intelligenza artificiale e da bivi narrativi.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T offre opzioni precompilate. I soggetti possono mimare azioni o prendere decisioni.
- È previsto il supporto tra pari o l'utilizzo guidato dell'intelligenza artificiale.

4. Create un "Registro delle fughe" di gruppo (15 minuti)

- Gli studenti devono creare un breve resoconto del percorso narrativo
  - seguito: qual era lo scenario che hanno seguito?
  - Quali indizi o enigmi hanno risolto?
  - Come sono riusciti a scappare?
- Possono presentarlo come:
  - Una mappa visiva
  - Una striscia a fumetti
  - Un registro audio (realizzato con Vocaroo)
  - Una sequenza di schede narrative (con immagini e didascalie)

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

5. Condivisione e riflessione (15 minuti)

- I gruppi descrivono come sono riusciti a fuggire:
  - quali indizi si sono rivelati ingannevoli?
  - Che ruolo ha svolto l'intelligenza artificiale?
  - Cambierebbero qualche aspetto del loro percorso?
- T mette in evidenza le decisioni creative e la collaborazione.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

I partecipanti possono essere assistiti da un compagno, tramite una registrazione audio o una lavagna visiva semplificata.

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione a Internet.
- Strumenti di
  - intelligenza artificiale: ChatGPT (per generare indovinelli/indizi)
  - Vocaroo
  - Canva (per i registri visivi)
  - Presentazioni Google / Padlet (opzionale)
- Mappe stampabili, indovinelli, schede con indizi.
- 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 (fiaba, mito o favola) e la rielaborano in modo creativo utilizzando strumenti di intelligenza artificiale. Modificando l'ambientazione, il genere, le caratteristiche dei personaggi o il finale, gli studenti esplorano come le narrazioni possono trasformarsi. Questa attività sviluppa la flessibilità narrativa, le capacità di riscrittura creativa e introduce la trasformazione di genere, supportata da testi e immagini generati dall'IA.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: E se...? (5 minuti)

- T presenta una storia classica (ad esempio, ***Cappuccetto Rosso)*** e chiede:
  - E se tutto ciò accadesse nello spazio?
  - E se il lupo fosse un robot incompreso?
- Gli studenti propongono delle idee alternative per raccontare storie famose.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

2. Scegli una storia e modifica l'argomento (10 minuti)

- Gli studenti lavorano in coppia/in gruppo.
  - Essi: 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)
    - Finale

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce riassunti semplificati delle storie (utilizzando Diffit) e icone.
- Gli studenti scelgono le opzioni di modifica tramite schede o interfaccia tablet.

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

- Ss usa ChatGPT Per:
  - Raccontare nuovamente la storia con le modifiche scelte;
  - Generare una nuova scena o un nuovo
  - finale; Aggiungere elementi inaspettati (ad esempio, ***"Riscrivi I tre porcellini come un giallo").***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce frasi di inizio o output parziali dell'IA.
- I partecipanti possono dettare la storia o scegliere tra diverse varianti generate dall'IA.

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

- Utilizzo degli SS:
  - Pastelli a cera / Creatore di immagini Bing per visualizzare il loro mondo remixato
  - Utilizza Canva o Google Slides per progettare la copertina o la scena di una storia.
  - Vocaroo per registrare la loro nuova versione come breve opera radiofonica

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

5. Condividi il remix (15 minuti)

- Presentazione
  - degli studenti: Quale storia originale hanno
  - rielaborato Cosa hanno cambiato e perché
  - Un'immagine o una frase della loro nuova storia Le storie
- possono essere condivise in una "Galleria di remix" (virtuale o cartacea).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- L'insegnante o un suo pari può presentare la relazione per conto degli studenti, se necessario.
- Gli studenti indicano le immagini della storia o riproducono le registrazioni.

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione a Internet.
- Strumenti di intelligenza artificiale:
  - ChatGPT
  - Craiyon / Bing Image Creator Canva /
  - Google Slides Vocaroo Diffit
  - Schede
  -
- stampabili con storie classiche.
- Carte opzione Remix.
- Sintesi vocale (Natural Readers).

Durata:

60 minuti

Attività 10: Gioco di ruolo potenziato dall'IA – Il personaggio nel contesto

Descrizione:

In questa attività, gli studenti si immedesimano in un personaggio di fantasia e ne sviluppano l'identità, la voce e le scelte utilizzando strumenti di intelligenza artificiale. L'IA li aiuta a delineare il background del personaggio, a creare esempi di dialogo e a prendere decisioni. Questo rafforza l'empatia, il pensiero narrativo e la capacità di raccontare storie in modo interattivo.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: Chi saresti? (5 minuti)

- T chiede:
  - ***Se potessi essere un personaggio di una storia o di un film, chi saresti?***
  - ***Cosa diresti o faresti di diverso?***
- T introduce l'idea: ***Oggi diventerete un personaggio di una storia e reciterete in una scena che plasmerete voi stessi!***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza carte illustrate con i personaggi. Gli studenti scelgono indicando.

2. Genera un personaggio con l'IA (10 minuti)

- Ss usa ChatGPT per creare un personaggio di fantasia:
  - Richiesta: ***"Crea un drago timido che desidera diventare un cantante."***
  - L'IA fornisce: nome, personalità, obiettivo, ostacolo
- Gli studenti possono anche utilizzare Character.ai o le schede dei personaggi per trovare ispirazione.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce ai personaggi stampati brevi biografie generate dall'intelligenza artificiale.
- Gli studenti devono abbinare le caratteristiche alle immagini.

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

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T offre opzioni di dialogo predefinite o schemi di frasi.
- I partecipanti possono recitare utilizzando carte che rappresentano emozioni o registrazioni audio.

4. Eseguire o registrare la scena (20 minuti)

- Gli studenti recitano la loro scena dal vivo o la registrano utilizzando:
  - Vocaroo (dramma audio)
  - Canvas (formato fumetto)
  - Presentazioni Google (diapositive della storia con dialoghi)

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Ciascun partecipante può scrivere una riga.
- T o un suo collega possono doppiare i personaggi se necessario.

5. Riflessione sul personaggio (10 minuti)

- T chiede:
  - ***Cosa ha imparato o cambiato il tuo personaggio?***
  - ***Cosa avrebbero fatto dopo?***
- Gli studenti devono scrivere riflessioni di 2-3 frasi o usare emoji per esprimere le proprie emozioni.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce suggerimenti visivi (felice / triste / coraggioso / impaurito) e brevi frasi di inizio.

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione internet
- Strumenti di intelligenza artificiale:
  - ChatGPT / Character.ai Canva /
  - Google Slides Vocaroo
  - Schede dei
- tratti del personaggio Cornici
- di dialogo Icone audio
- o emotive

Durata:

60 minuti

Chiusura: Il Gran Finale: Mostrare, Riflettere e Celebrare

Descrizione:

In quest'ultima fase del modulo, gli studenti riflettono sulla loro esperienza di apprendimento attraverso le 10 attività di narrazione basate sull'intelligenza artificiale. Rivedono le loro creazioni preferite, discutono delle competenze sviluppate ed esprimono come l'IA abbia supportato la loro creatività e il loro pensiero. La fase conclusiva promuove la metacognizione, l'autovalutazione e il rinforzo positivo della narrazione digitale come strumento significativo.

Istruzioni:

1. Galleria di storie sull'IA e condivisione (20 minuti)

- T crea una galleria virtuale o fisica (Padlet muro, fumetti stampati, diapositive condivise).
- Gli studenti si aggirano per la classe o osservano le creazioni dei compagni 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 in formato digitale). Rispondere a: ***Una***
  - ***cosa che ho imparato Uno***
  - ***strumento che mi è***
  - ***piaciuto Una storia di cui sono***
- ***orgoglioso*** Opzionale: gli studenti registrano un messaggio vocale usando Vocaroo oppure aggiungi un adesivo a una bacheca per i feedback.

3. Riconoscimenti e saluti (10 minuti)

- Attestati di premiazione T o badge digitali (ad esempio, "Pensatore creativo", "Esploratore di IA", "Mago delle storie").
- Breve feedback di gruppo o celebrazione con il "cinque alto".
- Foto di classe facoltativa o creazione di un "Muro dei Narratori" di classe per commemorare il loro percorso nell'IA

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione a Internet.
- Padlet / Diapositive / Materiale visivo stampato.
- moduli di autoriflessione o liste di controllo.
- Vocaroo / Lettori naturali.
- Certificati o distintivi.
- ~~Opzionale: adesivi, tabelle emoji~~.

Durata:

50 minuti

MODULO 2

Apprendimento matematico adattivo: per supportare gli studenti nell'apprendimento dei concetti matematici attraverso tecniche di apprendimento adattive.

Autori	Istituzione
Angela Franchino	Università Popolare delle Gravine Ioniche, Italia

1. Descrizione del modulo

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

2. Contenuti e attività del modulo

Contenuto

- **Strumenti matematici adattivi e piattaforme di apprendimento basate sull'intelligenza artificiale**

  Gli studenti 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 di apprendimento.

- **Simulazioni matematiche del mondo reale**

  Gli studenti assumono ruoli come web designer, meteorologi, ingegneri di tecnologie mediche o auto-guidare i programmatori di auto per esplorare le applicazioni pratiche della matematica.

- **Rappresentazioni matematiche multimodali**

  Gli studenti interagiscono con formati visivi, testuali e interattivi: grafici, progetti, dashboard finanziarie e strumenti di progettazione digitale: per comprendere concretamente concetti astratti.

- Attività **di matematica e di costruzione**

  dell'identità come "Se fossi un concetto matematico..." incoraggiano gli studenti a collegare i punti di forza personali a Il pensiero matematico, che rafforza la fiducia in sé stessi e l'autostima in ambito matematico.

- **Applicazioni matematiche interdisciplinari**

  Dalla pianificazione dei viaggi alla diagnostica medica, gli studenti applicano la matematica a domini interdisciplinari, comprendendone il valore universale.

Attività

- **Riscaldamento: "Se fossi un concetto matematico..."**

  Gli studenti creano poster sull'identità che collegano tratti personali a un concetto matematico (ad esempio, "Io 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 del mondo reale che coinvolgono cucina, design della moda, budget o Ridimensionamento della mappa, con strumenti di intelligenza artificiale a supporto di livelli di difficoltà adattivi.

- **Spedizione dell'equazione**

  Attraverso avventure di problem solving, gli studenti si immedesimano in matematici del passato per risolvere problemi algebrici nello sport, nella robotica o nello sviluppo di app.

- **Piloti automatici basati sull'intelligenza artificiale**

  Utilizzando la geometria e l'algebra, gli studenti simulano la navigazione e il superamento degli ostacoli di un'auto a guida autonoma. compiti di evitamento tramite sfide interattive sul piano cartesiano.

- **Costruttori di progetti**

  Gli studenti esplorano le sfide dell'architettura e dell'ingegneria creando progetti in scala di sogni stanze, utilizzando strumenti digitali per esplorare area, perimetro e proporzioni.

- **MedTech Mavericks**

  Gli studenti esplorano la matematica in contesti medici: calcolando le dosi dei farmaci, interpretando percentuali diagnostiche ed esplorazione della tecnologia sanitaria indossabile attraverso l'analisi dei dati.

- **Forza di previsione**

  Gli studenti agiscono come giovani meteorologi, utilizzando set di dati e grafici radar per analizzare la temperatura. analizzare le tendenze, calcolare le probabilità di eventi meteorologici e formulare previsioni.

- **Cyber Savers**

  Gli studenti affrontano scenari di finanza digitale utilizzando percentuali, frazioni e logica di crittografia. Proteggere i conti digitali e promuovere l'alfabetizzazione finanziaria.

- **Costruttori Web**

  Gli studenti applicano proporzioni, geometria e percentuali per pianificare il layout di un sito web, organizzando i dati e ottimizzando il design in base a vincoli reali.

- **L'intelligenza artificiale oltre i confini**

  Gli studenti pianificano viaggi didattici in tutta Europa, convertendo valute, calcolando distanze, e creando budget di viaggio dettagliati, simulando la logistica internazionale reale.

3. Obiettivi del modulo

- Coinvolgere gli studenti in esperienze di apprendimento matematico adattive e concrete, attraverso l'integrazione di intelligenza artificiale, personalizzazione e applicazioni interdisciplinari.
- Sostenere gli studenti con diverse esigenze offrendo un'istruzione matematica inclusiva e differenziata, in linea con i punti di forza e gli stili di apprendimento individuali.
- Sviluppare capacità di problem solving critico simulando ruoli reali in medicina, design, finanza e tecnologia, utilizzando il ragionamento matematico.
- Promuovere una solida identità matematica e l'apprezzamento per la matematica come strumento creativo, pratico e globale per la risoluzione dei problemi.
- Promuovere la collaborazione, la riflessione e la comunicazione attraverso progetti digitali, discussioni e opportunità di scambio di feedback tra pari.

4. Obiettivi di apprendimento del modulo

- Dimostrare la comprensione matematica applicando rapporti, algebra, geometria e percentuali a problemi autentici del mondo reale.
- Crea rappresentazioni digitali di concetti matematici, come planimetrie architettoniche, budget di viaggio o poster identitari, utilizzando strumenti di tecnologia adattiva.
- Analizzare dati, valutare risultati e prendere decisioni informate utilizzando il ragionamento matematico in diversi ambiti come la medicina, la meteorologia e la finanza.
- Riflettere e articolare il proprio rapporto personale con la matematica, rafforzando la fiducia e l'interesse verso questa disciplina.
- Collaborare con i colleghi per sviluppare, analizzare criticamente e migliorare soluzioni matematiche in attività basate su progetti e sull'indagine.

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 applicata al mondo reale

6. Metodologia

- Apprendimento basato sull'indagine
- Didattica adattiva e differenziata
- Apprendimento basato su progetti (PBL)
- Simulazione basata sui ruoli
- Apprendimento potenziato dalla tecnologia
- Apprendimento visivo e cinestetico
- Percorsi di apprendimento ludicizzati
- Voce e scelta degli studenti

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento e attività energizzanti: "Genii della matematica tra noi!"

Descrizione

Questa è un'attività coinvolgente e interattiva da svolgere in classe per aiutare gli studenti a scoprire come la matematica sia ovunque e ad esplorare le vite e i contributi di famosi matematici, sia storici che moderni, con particolare attenzione alla loro rilevanza nel mondo reale.

Gli studenti lavoreranno in coppia o in piccoli gruppi per porre e rispondere a domande su matematici famosi e sulle loro idee matematiche, in particolare quelle ancora utilizzate nella vita di tutti i giorni. Gli studenti esploreranno come i matematici storici e moderni hanno plasmato il mondo in cui viviamo, collegando i concetti matematici alle applicazioni pratiche e alle tecnologie moderne, inclusa l'intelligenza artificiale.

Istruzioni:

1. **Matematici famosi (30 minuti)**

- T prepara delle carte o dei foglietti con i nomi di famosi matematici. Sul retro di
- ogni carta, T scrive un breve riassunto della loro idea o contributo principale e un esempio di come viene ancora utilizzato oggi.

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.
Ada Lovelace	È considerata la prima programmatrice di computer. ha scritto il primo algoritmo destinato a una macchina. Le sue idee sono le fondamenta della programmazione informatica moderna, che utilizziamo in app, telefoni e sistemi digitali.
Euclide	È conosciuto come il padre della geometria. Il suo libro Elementi La geometria organizzata in un sistema che viene insegnato ancora oggi. La geometria è fondamentale nell'ingegneria, nell'architettura, nel design, e persino la grafica dei videogiochi.
Leonardo Eulero	Eulero ha contribuito alla teoria dei grafi e ha introdotto il metodo di Eulero circuito, che aiuta a risolvere problemi come la consegna efficiente percorsi o allacciamenti alle utenze.
Ipazia di Alessandria	Fu una delle prime matematiche conosciute e Insegnava algebra e geometria. Lei ispirava generazioni di donne nella scienza e il suo lavoro ha influenzato didattica della filosofia e della matematica.
Srinivasa Ramanujan	Ha scoperto schemi complessi nei numeri e ha contribuito alla teoria dei numeri, che è importante in crittografia e sicurezza informatica.
Katherine Johnson	Ha calcolato le traiettorie di volo per le missioni della NASA, tra cui: Apollo 11, utilizzando la matematica avanzata. I suoi calcoli hanno aiutato portare un uomo sulla Luna!
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 ha gettato le basi per l'intelligenza artificiale e la sicurezza informatica.

- Istruzioni per gli studenti:
  - ***Lavorate in coppia.***
  - ***Uno studente prende una carta e la tiene in modo che solo il partner possa vederla Nome del matematico.***
  - ***Lo studente con la carta fa domande (ad esempio, "È famoso/a per la geometria?" "È collegato ai numeri?").***
  - ***Il partner risponde e cerca di indovinare per cosa è famoso il matematico.***
  - ***Quando la risposta è corretta, leggi la breve descrizione e l'esempio sul retro del carta insieme.***
- Se necessario, l'insegnante può ripassare con gli studenti l'elenco delle possibili domande:
  - ***Sai cosa ha scoperto o inventato [nome]?***
  - ***Secondo te, come viene utilizzato [il concetto] nella vita reale?***
  - ***Per cosa è famoso ??? e come viene ancora utilizzata la sua opera oggi?***
  - ***Cosa scoprì ??? e perché è importante oggi?***
  - ***Qual è stato il contributo di ??? 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 ????***

2. Condivisione in classe (10 minuti)

- I gruppi condividono la scoperta più sorprendente o interessante che hanno fatto.
- 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/zyLqrWrM5uA
- Alla scoperta di Ada Lovelace: l'avvincente viaggio della prima programmatrice di computer.

Durata:

40 minuti

La parte principale:

Attività 1: *"Se fossi un concetto matematico…"*

Descrizione:

I partecipanti si immedesimeranno in un concetto, una forma o un simbolo matematico che rifletta la loro personalità, i loro punti di forza o il loro stile di risoluzione dei problemi. Utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale e piattaforme adattive per creare un poster sulla loro "Identità Matematica", collegando i tratti personali al pensiero matematico.

Istruzioni:

1. Oltre i numeri (10 minuti)

- T conduce una discussione:
  - ***La matematica è più che semplici numeri: è un modo di pensare, creare, risolvere e esplorare!***
- T introduce diversi elementi matematici: forme (triangolo, frattale, spirale), simboli (ÿ, infinito, =), concetti (schemi, simmetria, equilibrio, logica).
- Mostra le immagini utilizzando una presentazione digitale.
- Brainstorming Ss:
  - Quali concetti matematici rappresentano la loro personalità o il loro stile di pensiero?
  - Esempi di caratteristiche e corrispondenze:
    - Curioso? Frattali o enigmi? Logico?
    - Equazioni o equilibrio? Creativo? Schemi
    - o spirali? Resiliente? Infinito o decimali
    - periodici?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T. mostra immagini e simboli con caratteristiche: ad
  - esempio, "Infinito = Curiosità infinita"
    "Triangolo = Forte ed equilibrato"
- I partecipanti scelgono le caratteristiche
  da un elenco: "Mi sento come: [Creativo] [Organizzato] [Preciso] [Curioso]"

2. Descrivi l'identità personale attraverso la matematica (15 minuti)

- Gli studenti collegano i tratti personali ai simboli/concetti matematici.
- Ss riflette usando ChatGPT o strumenti simili con suggerimenti: "Se fossi un
- concetto matematico, cosa sarei? Sono molto [inserisci caratteristica]."
- "Adoro il colore [blu] e sono molto [riflessivo]. Quale concetto matematico fa al caso mio?"
- "Puoi spiegare come [le spirali] si adattano a qualcuno che è [curioso]?"

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce spunti per iniziare le frasi:
  - ***Io sono come un_____ perché io sono _____.***
  - ***Il mio numero/ forma preferito è _____ perché mi rispecchia.***
- Gli studenti possono parlare anziché scrivere, utilizzando la digitazione vocale o la sintesi vocale (TTS).

3. Progettare un poster sull'identità matematica (30 minuti)

- I soggetti generano immagini AI dell'oggetto matematico scelto (ad esempio, una spirale dorata vorticosa, un pi greco audace) simbolo con sfondo galattico).
- Gli studenti scrivono una breve poesia acrostica o una descrizione usando la loro parola concettuale (ad esempio, "PI", "LOGICA", "CERCHIO").
  - Utilizzare ChatGPT per spunti poetici o supporto descrittivo.
  - Esempio di acrostico per “PI”:

    Perfettamente infinito, senza inizio né fine

    In ogni cerchia, 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 a disegni creativi.
- I poster vengono caricati su Padlet.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce suggerimenti visivi, schemi di frasi e feedback audio.
- Gli studenti utilizzano forme, emoji o diagrammi per rappresentare se stessi.
- Gli strumenti TTS leggono le istruzioni ad alta voce.

4. Riflessione e feedback tra pari (5 minuti)

- Gli studenti lascino un breve commento scritto/audio sulla bacheca di 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 su creatività, matematica connessione e chiarezza.

Materiale didattico:

- Strumenti digitali:
- ChatGPT: aiuto per il brainstorming, acrostici/poesie
- Canva AI / DALL·E: progettazione di poster e generazione di immagini
- Vocaroo / Luvvoice: registrazioni audio / supporto TTS
- Padlet: visualizzazione e feedback
- Piattaforma matematica adattiva (ad esempio, Khan Academy, Mathletics): preparazione/pratica facoltativa per tratti/concetti

Durata:

60 minuti

Attività 2: ***Ranger dei rapporti: padroneggiare i rapporti nel mondo reale***

Descrizione:

Gli studenti intraprendono una missione di risoluzione di problemi reali 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 include attività personalizzate, adattamenti per studenti con diverse esigenze e strumenti di apprendimento basati sull'intelligenza artificiale per un supporto adattivo.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale dei Ratio Rangers! (15 minuti)

- L'insegnante introduce gli studenti al concetto di rapporti e proporzioni attraverso un video interattivo di narrazione: https://youtu.be/3sVi2JhHvWM Gli studenti formano "squadre ranger" a
- 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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti lavorano in team supportati dai pari.

2. Rapporti nella vita reale: Edizione Cibo (10 minuti)

- Scenario: "Stai gestendo uno stand di pizze improvvisato a una festa scolastica!"
- Gli studenti ricevono una scheda con la ricetta della pizza (con le dosi per 2 persone).
- Compito: Calcola le quantità degli ingredienti per 6, 10 o 25 porzioni utilizzando il ragionamento proporzionale.
- Bonus: crea la tua proporzione di ingredienti per la pizza utilizzando le "Tessere Frazione Pizza".

Focus sulla matematica:

- Risolvi problemi di proporzioni adattive utilizzando la moltiplicazione o il prodotto vettoriale.
- Calcola il costo per porzione utilizzando le tariffe unitarie.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce tabelle di rapporti precompilate.

3. Sfida di design: Le proporzioni nella moda (15 minuti)

- Progetta una nuova uniforme scolastica utilizzando schemi di colori basati sulle proporzioni.
  - Esempio: rapporto 3:2:1 tra rosso, bianco e blu scuro.
  - Usa Canva per abbozzare il progetto.
  - Carica il file su Padlet con una descrizione delle proporzioni cromatiche utilizzate.

Integrazione matematica:

- Convertire i rapporti tra le parti in percentuali.
- Interpretare e creare grafici a torta per rappresentare progetti basati su rapporti.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce modelli di colore e guide alle proporzioni.
- T utilizza MyMapAI per raggruppare e visualizzare le parti del progetto.
- T si esercita a creare proporzioni utilizzando strisce di colore o blocchi da trascinare e rilasciare.

4. Sfida del budget di viaggio: proporzioni reali (20 minuti)

- Scenario: ***State organizzando una gita scolastica in un'altra città.***
- Ciascun gruppo riceve uno scenario di viaggio (destinazione, budget, numero di partecipanti).
- Compiti:
  - Calcolare i costi di viaggio per studente utilizzando la tariffazione unitaria.
  - Regola il budget dei pasti utilizzando un rapporto di costo di 3:2:1 per colazione, pranzo e cena.
  - Converti le distanze utilizzando i rapporti di scala delle mappe.
- Utilizza un'app per la gestione del budget o Google Sheets per organizzare le spese.

Adattamenti 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 dai colleghi.
- T utilizza set di dati semplificati e modelli di budget preimpostati.

Materiale didattico:

- Computer portatili/tablet con accesso a Internet
- Schede di ricette con proporzioni, modelli di design
- Materiale informativo sugli scenari di bilancio
- Utensili:
  - Canva, Gamma (per video e design)
  - Padlet (per il caricamento dei progetti)
  - Khan Academy, IXL, Buzzmath Kahoot!,
  - Blocco

Durata:

60 minuti

Attività 3: Spedizione delle equazioni – Risolvi come un genio!

Descrizione:

Gli studenti si immergono in una missione algebrica dinamica e concreta, dove 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 compiti personalizzati e adattivi e strumenti di intelligenza artificiale, gli studenti scoprono come l'algebra svela la logica del mondo.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale di Genius! (15 minuti)

- T introduce il concetto di equazioni ed espressioni lineari attraverso un video animato: https://youtu.be/z-39mxlg94A Gli studenti scelgono un "Avatar Genio" basato su
- famosi matematici (tramite carte o quiz sull'intelligenza artificiale).
- Formate squadre di 2-3 persone e chiamate "Equation Expeditions".

Integrazione matematica:

https://youtu.be/wArrEhGbmq0

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli insegnanti utilizzano avatar basati sull'intelligenza artificiale che leggono le istruzioni ad alta voce.
- Offrire modelli di equazioni con modelli visivi.

2. Sfida di strategia sportiva: Algebra sul campo (15 minuti)

Gli studenti immaginano di essere analisti sportivi che calcolano gli stipendi dei giocatori, i rapporti di prestazione e i punteggi delle partite utilizzando delle equazioni.

- Devono creare e risolvere i problemi relativi al tetto salariale: ***se una***
  - ***squadra può spendere 10 milioni di euro per 4 giocatori e 3 giocatori guadagnano 2 milioni di euro ciascuno, quanto guadagnerà il giocatore 4?***
- Calcola le medie di tiro e prevedi le prestazioni future utilizzando degli schemi.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T utilizza la corrispondenza di equazioni tramite trascinamento e rilascio e schemi di frasi per costruire equazioni.

3. L'algebra in architettura: costruire il futuro (15 minuti)

- Gli studenti aiutano a progettare uno skate park. Devono calcolare
  - pendenze delle
  - rampe, quantità di
  - materiale, dimensioni del layout utilizzando equazioni algebriche.
- Gli studenti utilizzano le dimensioni fornite per creare un'equazione che esprima l'altezza della rampa in funzione della sua lunghezza.

- Risolvere le incognite:
  - ***Se la base è di 12 m, quanto deve essere alta la rampa per essere conforme alle normative?***
- Potrebbero disegnare il tuo progetto su GeoGebra o Desmos e includere le equazioni nelle annotazioni.

Focus sulla matematica:

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza passaggi guidati e tessere per la risoluzione di equazioni per gli studenti con uno stile di apprendimento visivo.
- Modalità guidata dell'app GeoGebra con suggerimenti integrati.

4. L'algebra nella progettazione di app: programma il futuro (15 minuti)

- Sono stati ingaggiati dei soggetti per fare da modelli a un'app di fitness che tiene traccia della distanza percorsa nel tempo.
- Gli studenti devono creare un'equazione come
  - d = 8t (distanza = 8 km/ora × tempo) Utilizzare un
  - foglio di calcolo per inserire tempi diversi e rappresentare graficamente i risultati.

Focus sulla matematica:

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- L'insegnante fornisce tabelle precompilate per gli studenti e offre giochi di abbinamento equazione-grafico per il rinforzo.

Materiale didattico:

- Dispositivi con accesso a Internet
- Carte Avatar Genio
- Materiale informativo (Skatepark, App, Sport)
- Utensili:
  - GeoGebra, Canva, Desmos, Fogli Google
  - Padlet (per la presentazione)
- Khan Academy, Buzzmath, MathGPT, tutor basati sull'intelligenza artificiale

Durata:

60 minuti

Attività 4: Piloti automatici basati sull'IA: Guida con distanza, velocità e geometria

Descrizione:

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

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale di Autopilot! (10 minuti)

- L'insegnante introduce gli studenti alla matematica applicata all'intelligenza artificiale e ai veicoli autonomi attraverso un breve video esplicativo
  animato: Video: Come la matematica alimenta le auto a
  guida autonoma • Gli studenti formano "squadre con pilota automatico"
  a coppie o in piccoli gruppi. • Coinvolgersi con integrazioni
- matematiche introduttive: Khan Academy – Distanza,
- Velocità, Tempo Attività Desmos – Guida su una griglia
- ~~Se le auto a guida autonoma sono la risposta, qual è la domanda? - Quiz di Kahoot!~~

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

2. Sfida Distanza-Tempo: Pista di prova nel traffico (15 minuti)

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

Focus sulla matematica:

- Calcoli velocità-distanza-tempo • Lettura e rappresentazione grafica di grafici • Conversioni di unità (km/h in m/s, facoltative)

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T. fornire tabelle da compilare Lettura audio delle
- istruzioni Ss utilizzare blocchi colorati o sagome
- di auto per modellare il percorso

3. Pianificazione del percorso: Navigazione con coordinate (15 minuti)

- Gli studenti devono aiutare la loro auto a guida autonoma a navigare su una mappa 2D utilizzando punti di coordinate. Rappresenta i movimenti delle auto su una griglia utilizzando coppie ordinate (ad esempio, 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 analitica • Distanza in linea retta tra punti • Introduzione ai vettori (approfondimento)

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T. Utilizzare piani cartesiani etichettati • Fornire carte di movimento con frecce

• Consentire il movimento tattile con pezzi fisici su una griglia stampata

4. Simulazione dell'angolo del sensore: evitamento degli ostacoli (15 minuti)

- Ai partecipanti vengono fornite le seguenti istruzioni: "La tua auto rileva gli ostacoli utilizzando sensori che ruotano secondo uno schema circolare." Devono: Calcolare
  - gli intervalli dell'angolo di rilevamento (ad esempio, scansioni a 90°, 180°, 360°)
  - Identifica i punti ciechi e le zone sicure utilizzando la geometria di base. Simula la
  - deviazione 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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Fornire goniometri e ruote stampabili per l'apprendimento pratico • Utilizzare giochi/ app di simulazione di sensori • Guide passo passo con icone

5. Riepilogo e riflessione: Premi Autopilot (5 minuti)

Sessione di feedback tra pari:

- I team caricano le mappe e i grafici del loro percorso su Padlet.
- Assegnano valutazioni a stelle per creatività, accuratezza e capacità di
- risoluzione dei problemi. Ogni post deve contenere una domanda di natura matematica (ad esempio, "Come hai calcolato l'angolo di sterzata dell'auto?"). I team rispondono con brevi video o audio che spiegano il loro ragionamento matematico.

Materiale didattico:

- Computer portatili/tablet con
- connessione internet Mappe a griglia stampate, calcolatrici,
- carta
  - millimetrata Strumenti:
  - Desmos,
  - GeoGebra Canva, Graffio su Padlet (animazione opzionale)
  - Kahoot!, Blocket

Durata:

60 minuti

Attività 5: Costruttori di progetti: Progettare con scala e geometria

Descrizione:

In "Blueprint Builders", gli studenti vestono i panni di giovani architetti e ingegneri, esplorando 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 costruttivi concreti utilizzando la matematica.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale di Blueprint! (10 minuti)

- L'insegnante introduce gli studenti al concetto di geometria e misurazione in ingegneria attraverso un tour video dinamico di famose strutture.
  Guarda: Architettura e matematica
  • Gli studenti formano dei "team di costruzione" di 3-4 membri. • Kahoot di
  avvio : Matematica e misurazione in architettura - Quiz Kahoot!
  • Integrazione matematica aggiuntiva:
- Khan Academy – Area, Volume e Superficie
- IXL – Problemi reali di area e volume

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Insegnante

• Fornisce un glossario visivo dei principali termini geometrici. • Utilizza forme 3D concrete per gli studenti con uno stile di apprendimento tattile. ...

2. Misura per costruire: la sfida delle fondamenta (15 minuti)

- Gli studenti stanno costruendo le fondamenta di una casetta minuscola.
  Devono
- utilizzare un disegno in scala (1 cm:1 m) per progettare la planimetria di una mini-casa.
- Calcola l'area e il perimetro di ogni stanza (ad esempio, camera da letto, cucina, bagno).
- Usa Canva per creare un progetto con etichette. •
  Focus matematico:
- Applicare le formule per l'area e il perimetro (rettangoli, triangoli).
- Convertire le unità di misura utilizzando la scala.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce sagome di stanze predefinite per calcolare l'area e offre uno strumento di conversione di scala o ausili visivi.

3. Sfida di volume: Calcolatore dei materiali (15 minuti)

- Gli studenti stanno calcolando i materiali necessari per costruire colonne e travi in cemento armato.

  Devono:
- Calcolare **il volume** di figure tridimensionali (cilindri, prismi rettangolari).
- Utilizza le formule per stimare la quantità di calcestruzzo necessaria per travi, pilastri e muri.
- Confronta diverse opzioni di materiali (ecocompatibili vs. tradizionali). • **Approfondimento matematico:**
- Volume di prismi rettangolari e cilindri.
- Conversione di unità (da cm^3 a m^3).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce tabelle di formule e diagrammi etichettati e utilizza strumenti di modellazione 3D interattivi o elementi manipolabili tramite trascinamento.

4. Progettazione dell'inclinazione e della pendenza del tetto (15 minuti)

- Gli studenti progettano un tetto a falde che rispetti gli angoli previsti dalle normative edilizie.

  Devono:
- Calcolare l'inclinazione del tetto utilizzando il rapporto altezza/lunghezza e l'angolo.
- Utilizzare un goniometro digitale e Canva Disegnare e etichettare uno schema di un tetto.
- Discutere l'impatto strutturale di pendii ripidi rispetto a pendii pianeggianti. • **Approfondimento**
- **matematico:** applicare **la formula della pendenza** nella progettazione geometrica.
- Convertire la pendenza in angoli utilizzando i principi base della trigonometria (estensione facoltativa)

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre schede visive di pendenza e cursori per l'angolo.

T consente l'utilizzo di modelli fisici, come cartone o cannucce, per l'apprendimento pratico.

5. Presentazione e feedback: Build Expo (5 minuti)

- Gli studenti caricano su Padlet progetti, calcoli e riepiloghi dei materiali.
- Gli studenti lasciano commenti e valutazioni basati su:
  - accuratezza dei calcoli, creatività
  - del design, realismo delle
  - idee costruttive.

6. Riflessione:

- Ogni squadra registra una spiegazione di 1 minuto (audio/video) delle proprie decisioni matematiche principali (ad esempio, "Perché avete scelto questa inclinazione del tetto?").

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

I monitor T lavorano in team supportati dai colleghi.

Materiale didattico:

- Computer portatili/tablet con accesso a Internet
- Carta millimetrata, righelli, calcolatrici
- Esempi di disegni in scala
- Strumenti: Canva (per progetti digitali)
  - Padlet (caricamento progetti)
  - Khan Academy, IXL, GeoGebra
  - Kahoot!, MyMapAI (visualizzazione)

Durata:

60 minuti

Attività 6: Missione matematica – MedTech Mavericks: alla scoperta della matematica in ambito medico

Tecnologia

Descrizione:

Gli studenti diventano "MedTech Mavericks", risolvendo problemi reali attraverso la lente della tecnologia medica. Esplorano come concetti matematici come percentuali, rapporti e analisi dei dati alimentino innovazioni in aree quali la diagnostica, il calcolo dei dosaggi, l'imaging e la tecnologia indossabile per la salute. 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 Laboratorio di Tecnologie Mediche! (10 minuti)

- L'insegnante (T) introduce il ruolo della matematica in ambito medico attraverso un video interattivo di narrazione:
  Matematica e medicina: introduzione al calcolo dei dosaggi
  • Gli studenti formano "squadre ribelli" di 2-4 persone.
  • **Integrazione**
- **matematica:** Dosaggio e proporzioni in medicina - Khan Academy
- Matematica in Medicina: Introduzione ed Esercizi di Calcolo – Corso di Calcolo | Le…
- Esercizio di matematica medica AEMT 1 - Quiz Kahoot!

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

2. Decisioni sul dosaggio: calcoli per una somministrazione sicura dei farmaci (15 minuti)

- Gli studenti svolgono il ruolo di giovani farmacisti, calcolando i dosaggi dei farmaci per pazienti di diverse età e pesi.
- Ogni squadra riceve una scheda paziente con età, peso e condizioni di salute.
- Utilizzano il ragionamento basato su proporzioni e rapporti per calcolare dosi precise a partire da formule di dosaggio date (ad esempio, mg/kg).

• **Sfida bonus:** converti i milligrammi in grammi e crea un grafico utilizzando Canva.

Focus sulla matematica:

• Applicare rapporti, proporzioni e conversioni di unità in uno scenario medico reale • Utilizzare tabelle o moltiplicazioni incrociate per risolvere equazioni con quantità incognite

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T

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

3. Approfondimenti sulle immagini: la matematica nelle scansioni mediche (15 minuti)

- Gli studenti decodificano e analizzano la densità dei pixel, la scala e le misurazioni nelle immagini mediche (ad esempio, radiografie o risonanze magnetiche).
- Utilizzare software di intelligenza artificiale (ad esempio, MyMapAI o Canva) per annotare le dimensioni e calcolare le scale delle immagini

  • **Sfida:** Calcola 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:** Calcola i rapporti di scala
- e le misurazioni del mondo

  reale dai dati delle immagini digitali Analizza l'area e le proporzioni nelle strutture anatomiche

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T offre sovrapposizioni di immagini stampate con indicatori visivi e utilizza strumenti di zoom basati sull'intelligenza artificiale per una maggiore nitidezza.
- Abbinamento tra pari con "compagni di medicina" per l'apprendimento collaborativo.

4. Sfida con tecnologia indossabile e parametri vitali (20 minuti)

Gli studenti progettano un prototipo di dispositivo indossabile per la salute che monitora i parametri vitali (frequenza cardiaca, temperatura, livelli di ossigeno).

- Ogni squadra riceve un **set di dati** (frequenza cardiaca simulata, valori percentuali di ossigeno nel tempo).
- Analizza i dati per rilevare anomalie. Converti i dati
- in grafici e calcola medie e percentuali. Proponi una soluzione (ad esempio, un sistema di allerta)
- basata su soglie. Utilizza Fogli Google o Canva. per visualizzare i dati sanitari
-

Competenze

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T utilizza modelli per la creazione di grafici •

Dati di esempio precaricati con analisi passo passo tramite IA (Buzzmath, Khan Academy) • Feedback audio da MathGPT per chiarimenti

5. Riepilogo e riflessioni: Presentazione delle tecnologie mediche (5 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 mantenere il paziente al sicuro?"

  Ogni team risponde con una breve spiegazione registrata o un'infografica.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T Fornisce un foglio di lavoro passo passo con un esempio già svolto.

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

Materiale didattico:

- 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

Durata:

60 minuti

Attività 7: La forza delle previsioni: prevedere il tempo con la matematica

Descrizione:

Gli studenti assumono il ruolo di giovani meteorologi nella "Forecast Force", 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 problemi reali di previsione meteorologica. La lezione integra strumenti di intelligenza artificiale, didattica differenziata e dati meteorologici reali per supportare studenti con diverse esigenze di apprendimento.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale delle previsioni! (10 minuti)

• L'insegnante introduce il concetto di previsione meteorologica e la sua dipendenza dalla modellazione matematica, attraverso un video animato: Video: La matematica della meteorologia | Come la matematica prevede il tempo • Gli studenti formano "squadre di previsione" di 2-3 membri. • Strumenti di integrazione matematica:

- Khan Academy – Modelli di probabilità
- Quiz sui grafici meteorologici – Gioco a blocchi
- Esploratore interattivo di dati climatici

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T. Utilizzare simboli meteorologici semplificati e mappe con codifica a colori • Fornire stampe fisiche di grafici e immagini • Offrire supporto digitale per la lettura ad alta voce

2. Previsioni con le percentuali: pioggia o sole? (15 minuti)

Gli studenti sono responsabili della creazione delle previsioni del tempo per domani per la vostra emittente televisiva locale!
• I loro compiti:

- Analizza i dati meteorologici dei prossimi 3 giorni, inclusi temperatura, umidità e probabilità di pioggia.
- Convertire l'umidità e la probabilità di precipitazioni in percentuali
- Determina e spiega la **probabilità di pioggia,** temporali o sole
- Rappresentare i risultati su un **grafico a barre** che mostri l'andamento delle precipitazioni.

Focus sulla matematica:

• Conversione di frazioni e decimali in percentuali • Lettura e creazione di grafici a barre • Interpretazione della probabilità nelle previsioni meteorologiche

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T. Utilizzare organizzatori grafici con valori precompilati • Fornire "elenchi di parole relative alla probabilità" (ad esempio, probabile, improbabile, certo) • Utilizzare simboli meteorologici tattili o strumenti digitali di trascinamento e rilascio

3. Andamento delle temperature: rappresentalo graficamente! (15 minuti)

- Gli studenti devono monitorare l'andamento delle temperature di due città nell'arco di una settimana per decidere quale località presenta un clima più stabile. •

  I loro compiti:

  - Utilizzare i dati meteorologici forniti per calcolare la media, la mediana, la moda e l'intervallo delle temperature giornaliere. Creare
  - un grafico a linee per ciascuna città che mostri la variazione di temperatura. Confrontare le
  - tendenze e giustificare quale località presenta un clima più stabile.

  Integrazione matematica:

  • Misure di tendenza centrale (media, mediana, moda, intervallo) • Creazione e analisi di grafici a linee • Ragionamento comparativo tramite dati visivi

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

• Fornire modelli per il calcolo di media, moda, ecc. • Utilizzare strumenti grafici digitali con supporti integrati (ad esempio, Desmos Classroom) • Offrire schemi di frasi strutturati per l'interpretazione dei dati

4. Crea il tuo budget per una stazione meteorologica (20 minuti)

Insegnante agli studenti: La vostra scuola sta costruendo una piccola stazione meteorologica: dovete pianificare e preventivare gli strumenti di cui avrete bisogno! • Compiti:

- Scegli l'attrezzatura da un catalogo (termometro, anemometro, sensore radar, ecc.).
- Rispetta il budget (ad esempio, 500 dollari).
- Calcola il costo totale utilizzando **il prezzo unitario.**
- Crea un grafico a torta che rappresenti la **percentuale di budget** spesa per ogni strumento.

Focus sulla matematica:

• Costo unitario e budget • Percentuali e grafici a torta • Alfabetizzazione finanziaria

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Utilizzare listini prezzi semplificati con elementi visivi
• Precompilare i costi totali per gli articoli selezionati
• Consentire agli studenti di lavorare in piccoli gruppi guidati con tutor tra pari

5. Riepilogo e riflessioni: Missioni dei meteorologi (5 minuti)

- Gli studenti caricano previsioni e grafici di squadra su Padlet o li presentano dal vivo
- Feedback dei colleghi:
  - Visualizza previsioni e grafici.
  - Assegna stelle per accuratezza e presentazione. Pubblica
  - una domanda di natura 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.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T coinvolge tutti gli S.

Materiale didattico:

- Computer portatili o tablet con accesso a Internet
  Materiale informativo sui dati meteorologici (personalizzato o fornito da NASA/NOAA)
  Carta millimetrata, righelli, modelli per grafici a torta
- Utensili:
  - Canva, Gamma (per video/design)
  - Padlet (caricamento progetti)
  - Khan Academy, Desmos, Buzzmath Kahoot!,
  - Blocket Fogli Google
  - o Excel

Durata:

60 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, schemi di crittografia, budget e probabilità, gli studenti applicano concetti matematici a scenari reali di finanza digitale. 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! (10 minuti)

T presenta la missione: proteggere il proprio conto bancario digitale imparando al contempo come funziona l'online banking.

- Video introduttivo interattivo su come l'online banking, la sicurezza informatica e la matematica si intersecano:
  La matematica è necessaria nella sicurezza informatica? - 2022 Gli
- studenti vengono suddivisi in piccoli "team di sicurezza informatica" composti da 2-4 persone.

Integrazione matematica:

- Percentuali per principianti: guida passo passo
- Semplice contro composto: due percorsi per i tuoi soldi.
- APPLICAZIONI SCONVOLGENTI DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEL SETTORE FINANZIARIO

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Navigazione guidata con elementi visivi e narrazione tramite IA (tramite NoteGPT).

- Lavori di gruppo che consentono il lavoro assistito dai colleghi e forniscono indicazioni guidate.

2. Infiltrazione degli interessi: strategie intelligenti per risparmiare online (15 minuti)

- Gli studenti stanno aprendo un conto di risparmio e devono scegliere tra due banche con diverse opzioni di tasso di interesse.
- Ciascuna squadra riceve offerte di servizi bancari digitali (una con interesse semplice, una con interesse composto).
- Il loro compito è: utilizzare formule per calcolare gli interessi maturati in 1, 3 e 5 anni con diversi importi iniziali.

Focus sulla matematica:

- Applica le formule per l'interesse semplice e composto.
- Interpretare tabelle e grafici per confrontare la crescita nel tempo.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Utilizzare grafici interattivi con calcoli a riempimento automatico.

- Offriamo schede con formule semplificate, passo dopo passo.

3. Sfida di sicurezza informatica: Probabilità di indovinare la password (15 minuti)

- Insegnante agli studenti: Gli hacker stanno cercando di decifrare la vostra password! Quanto è sicura la password che avete generato con la matematica?
- **Compito:** Utilizzare probabilità e combinazioni per determinare quante password possibili possono essere formate con diversi insiemi di caratteri.
  - Crea una password complessa e testala simulando attacchi a diverse velocità.

Focus sulla matematica:

- Nozioni di base di combinatoria: Calcolare tutte le possibilità per le stringhe di caratteri.
- Analizzare la crescita esponenziale correlata alla lunghezza e alla sicurezza delle password.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T. Utilizza strumenti di creazione password tramite trascinamento.

- Visualizza le combinazioni con grafici interattivi.

4. Analisi del budget online: spese sicure nell'era digitale (15 minuti)

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

Focus sulla matematica:

- Applicare i calcoli percentuali a budget reali.
- Interpretare i grafici a torta e analizzare i dati proporzionali.
- Utilizzare il ragionamento logico e la valutazione del rischio con il supporto matematico.

Strumenti: Fogli Google, Canva Grafici, app CyberMath

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T Prepara modelli di budget predefiniti e rappresentazioni visive semplificate.
- Utilizza strumenti di scomposizione delle domande basati sull'intelligenza artificiale (ad esempio, MathGPT o Buzzmath).
- Opzione facoltativa di risposta verbale per la giustificazione del budget.

5. Riepilogo e riflessione: Classifica Cyber Savers (5 minuti)

- Condivisione tra
  - pari: carica i progetti di gruppo su Padlet.
  - Lascia commenti e domande di natura matematica sulle strategie di risparmio o sulla logica delle password di altri gruppi.
- Spunto di riflessione personale:

Quale competenza matematica ti è stata più utile per proteggere il tuo denaro digitale? Perché?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T coinvolge tutti gli S che si sostengono a vicenda.

Materiale didattico:

- Computer portatili/tablet con connessione internet
- Le banche digitali offrono materiale informativo e carte di verifica della password.
- modelli di budget interattivi
- Utensili:
  - Khan Academy, Canva, Kahoot!, Google Sheets Padlet,
  - NoteGPT, CyberMath App, Buzzmath

Durata:

60 minuti

Attività 9: Costruttori Web: Applicare la matematica alla creazione di un sito web

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 adattamenti per studenti con bisogni educativi speciali, al fine di garantire piena accessibilità e personalizzazione.

Istruzioni:

1. Benvenuti in Web Builders Studio! *(10 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 semplice passo passo) •
Gli studenti si uniscono ai "Web Team" in gruppi di 3-4
persone. • Avviare l'esplorazione interattiva:

- Come creare un sito web dall'inizio alla fine (PROCESSO COMPLETO)
- Quiz sulle trasformazioni | Rotazione, riflessione e traslazione delle figure | Quiz di matematica
- Utilizzo del tutor adattivo basato sull'IA: [Modulo di geometria web MathGPT]

Focus sulla matematica:

• Proporzioni e layout dello schermo •
Assegnazione percentuale dello spazio •
Griglie e pianificazione delle coordinate

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce trascrizioni video e diagrammi semplificati e utilizza layout grafici e blocchi di interfaccia utente trascinabili.
- T assegna dei mentori tra pari per il supporto di gruppo.

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

Insegnante agli studenti: ***"State progettando il layout della homepage di un club scolastico."***
• Compito: Dividere una pagina web larga 1200 pixel in sezioni (ad esempio, intestazione, menu, contenuto, barra laterale, piè di pagina) utilizzando rapporti dati come 4:1:6:2:1.
Adatta il layout ai dispositivi mobili utilizzando proporzioni reattive.

Focus sulla matematica:

• Applica rapporti parte-intero e converti in pixel • Utilizza le
proporzioni per ridimensionare per diverse dimensioni dello schermo

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T. Fornire strisce di rapporto e schede di sezione •
Utilizzare Canva o modelli Figma con guide di layout fisse

3. Codifica a colori: la matematica nella progettazione di siti web *(15 minuti)*

- L'insegnante dice agli studenti di

Scegli una tavolozza di colori utilizzando le proporzioni cromatiche (ad esempio, 60% sfondo, 30% testo principale, 10% accenti).

Usa Canva o refrigeratori per creare una combinazione di colori

Carica la tavolozza su un Padlet condiviso della classe e spiega la matematica

Integrazione matematica:

• Convertire le percentuali in proporzioni • Visualizzare
i dati utilizzando grafici a torta o a barre

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T .• Offrire una selezione di colori per i ponteggi
• Utilizzare ruote di selezione dei colori per una selezione casuale •
Fornire tavolozze predefinite per la modifica

4. Matematica dei contenuti: organizzare i dati web *(20 minuti)*

• Insegnante agli studenti: "State creando una pagina per visualizzare i dati di un sondaggio sui club scolastici preferiti." •
Gli studenti ricevono un set di dati (ad esempio, il numero di studenti in ogni club) •
Compiti:

- Crea tabelle o grafici a torta utilizzando le percentuali
- Utilizzare sistemi a griglia per allineare i contenuti
- Calcola i rapporti dimensionali delle immagini per rispettare i vincoli di progettazione.

Focus sulla matematica:

• Visualizzazione dei dati
• Percentuali e frazioni • Misurazione e
allineamento

Adattamenti 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. Pubblicazione e presentazione: Presentazione del piano del sito web *(20 minuti)*

- Ogni team presenta il proprio piano di progettazione del sito web: layout, proporzioni, combinazione di colori e struttura dei contenuti
- Utilizza Google Slides o Canva per creare bozze di presentazioni.
- La classe vota il miglior progetto utilizzando una rubrica che include l'applicazione matematica, la chiarezza e funzionalità

Integrazione matematica:

• Conteggio dei voti di classe e calcolo delle percentuali

• Confronto dei progetti utilizzando il rapporto tra layout e contenuto

• Riflessioni su come la matematica ha guidato le decisioni

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T. Utilizzare modelli di presentazione visiva

• Consentire presentazioni audio o video

• Supporto da strumenti di intelligenza artificiale per la generazione automatica di elementi visivi.

Materiale didattico:

- Strumenti e applicazioni digitali
- Canvas Oppure Figma
- Coolors.co
- Fogli Google
- Presentazioni
- Google Padlet o Jamboard
- Kahoot
- Tutor di matematica AI (ad esempio, Khan Academy, MathGPT, IXL)

Durata:

80 minuti

Attività 10:: L'intelligenza artificiale oltre i confini – La matematica per l'esploratore moderno

Descrizione:

Gli studenti assumono il ruolo di "Ambasciatori Erasmus", pianificando incontri educativi internazionali sul tema dell'intelligenza artificiale nell'istruzione nelle città di Massafra (Italia), Karditsa (Grecia), Bacÿu (Romania), Aradippou (Cipro), Zaprešiÿ (Croazia), Šiauliai (Lituania) ed Eskiÿehir (Turchia). Questa attività matematica a tema viaggi permette agli studenti di esplorare distanze reali, logistica dei trasporti, costi di alloggio e budget, 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 i partecipanti con esigenze diverse.

Istruzioni:

1. Benvenuti al quartier generale degli Ambasciatori dell'IA! ***(10 minuti)***

- **Video introduttivo per** l'insegnante (T) : Panoramica sull'IA nell'istruzione e brevi video di viaggio sulle destinazioni:
  - Massafra, Italia Massafra Puglia Italia
  - Karditsa, Grecia
    Karditsa, Grecia centrale, video ufficiale (da Ecotourism-Greece.com) .
  - Bacÿu, Romania Visita la Romania: una giornata a Bacÿu
  - Aradippou, Cipro Tour in auto del villaggio di Aradippou Zaprešiÿ, Croazia
  - 21.03.25. - Dan narcisa u Zaprešiÿu Šiauliai, Lituania Visita la bellissima
  - Šiauliai: la quarta città più grande della Lituania!
  - Eskiÿehir, Turchia .
    Tour a piedi di Eskiÿehir, Turchia, in 4 km: una delle città più vivibili al mondo Gli studenti formano
- "squadre di ambasciatori" in coppia o in piccoli gruppi.
- T introduce i concetti di ragionamento proporzionale e di bilancio utilizzando:
  - Spiegazione delle proporzioni – YouTube
  - Khan Academy – Risoluzione delle proporzioni
  - https://www.mathinaction.org/uploads/1/9/5/3/19539617/mc_5_trips_and_vacations.pdf
  - Viaggi avventura - Quiz Kahoot!

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce “schede profilo” delle 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 del percorso: distanza e durata *(15 minuti)*

- Il tuo team sta organizzando degli incontri nelle 7 città Erasmus. Scegli 3 città e trova gli itinerari più veloci, economici ed ecologici.

Compiti:

- Utilizza Google Maps e Rome2Rio per confrontare distanze (km) e tempi di percorrenza (ore).
- Calcola la 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 tra i rapporti di tempo e costo delle diverse modalità di trasporto (treno:autobus:aereo)
- Interpretazione di mappe in scala

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

3. Budgeting for Borders: La sfida Erasmus *(20 minuti)*

- **T:** "A ciascun gruppo viene assegnato un budget di 4.000 euro per organizzare un convegno sull'intelligenza artificiale della durata di 5 giorni in una delle città prescelte."

Compiti:

- Distribuisci il budget tra le diverse categorie:
  - Viaggi, alloggio, vitto, affitto della location, relatori ospiti con intelligenza artificiale
  - Per la pianificazione delle spese, utilizzare un rapporto di 4:3:2:1:2.
- 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 i costi unitari e i totali.

Focus sulla matematica:

- Calcoli velocità-distanza-tempo
- Confronto tra i rapporti di tempo e costo delle diverse modalità di trasporto (treno:autobus:aereo)
- Interpretazione di mappe in scala

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T. prepara

- Mappe di percorso precompilate e set di dati di viaggio
- Strumento per la creazione di percorsi tramite trascinamento con supporti visivi
- Timer e calcolatrici digitali integrati nel foglio di lavoro

4. Budgeting for Borders: La sfida Erasmus *(20 minuti)*

- Gli studenti sono divisi in gruppi. A ciascun gruppo viene assegnato un budget di 4.000 euro per organizzare un convegno sull'intelligenza artificiale della durata di 5 giorni in una delle città prescelte.

Compiti:

- Il budget viene ripartito tra le diverse categorie:
  - Viaggi, alloggio, vitto, affitto della location, relatori ospiti con intelligenza artificiale
  - Per la pianificazione delle spese, utilizzare un rapporto di 4:3:2:1:2.
- 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 i costi unitari e i totali.

Focus sulla matematica:

- Conversione di valuta utilizzando i tassi in tempo reale
- Allocazione del budget basata sui rapporti
- Calcolo del prezzo unitario per studente

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T si adatta

- Modello di budget con menu a tendina e icone visive
- Istruzioni audio per formule e conversioni
- Calcolatrice integrata e strumento di intelligenza artificiale per la sintesi vocale.

5. Proporzioni culinarie culturali: Calcolo adattivo dei menu *(10 minuti)*

- Gli studenti stanno organizzando una cena multiculturale per i loro ospiti nella città Erasmus prescelta.

Compiti:

- Ricerca un piatto tradizionale della città
- Adatta la ricetta da 4 porzioni a 12 e 20
- Calcola il costo per piatto utilizzando i dati dei prezzi del supermercato

Focus sulla matematica:

- Rapporti e proporzioni
- Confronto dei costi
- Conversioni di unità (ad es. da grammi a once)

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T genera

- Schede visive degli ingredienti
- Opzioni di ricette pre-dosate
- Strumenti di misurazione pratici per studenti con stile di apprendimento cinestetico

Materiale didattico:

- Dispositivi con accesso a Internet
- Schede Erasmus City, modelli di budget, opuscoli di ricette
- Strumenti e piattaforme:
  - Google Maps, Fogli Google, Padlet, Canva
  - Khan Academy, Kahoot!, Widget di
  - conversione valuta Buzzmath Rome2Rio,
  - NoteGPT, MyMapAI

Durata:

60 minuti

Conclusione: Visita guidata alla galleria dedicata alla padronanza della matematica.

Descrizione:

Gli studenti partecipano a una "Passeggiata in Galleria" per mostrare i propri progetti e interagire con il lavoro dei compagni. Dalle analisi di bilancio ai progetti di planimetrie, dalle previsioni meteorologiche ai poster sull'identità, gli studenti condividono come la matematica ha preso vita nel loro mondo. Questa conclusione collaborativa incoraggia il dialogo, l'apprezzamento e la riflessione metacognitiva, celebrando la varietà e la creatività del pensiero matematico.

Istruzioni:

1. Preparazione (10 minuti)

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

2. Passeggiata tra le gallerie (30 minuti)

- Gli studenti circolano tra la stanza o la piattaforma digitale, esaminando i progetti dei compagni.
- Lasciano post-it o commenti digitali utilizzando frasi 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 (10 minuti)

Discussione con tutta la classe

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

Riflessione individuale

- Gli studenti rispondono alle domande di riflessione in un quaderno di matematica o in formato digitale:
  - ***Cosa hai imparato su te stesso come studente di matematica?***
  - ***Qual è stata la sfida più grande? Come l'hai superata?***
  - ***Come pensi di utilizzare la matematica nella vita reale, adesso?***

Materiale didattico:

- Computer/tablet o materiale stampato Parete con
- galleria digitale (ad es. Padlet, Linoit, Google Slides)
- Schede di riflessione o moduli Google

Valutazione

- Valutazione formativa: feedback tra pari, diari di riflessione, partecipazione alla discussione
- Valutazione sommativa: Valutazione delle presentazioni del progetto finale basata sull'applicazione dei concetti matematici, sulla creatività e sulla chiarezza.

Durata:

50 minuti

MODULO 3

Apprendimento linguistico personalizzato: per potenziare le competenze linguistiche degli studenti attraverso attività di apprendimento personalizzate.

Autori	Istituzione
Georgia Karagianni	Educom+, la comunità per il "plus" nell'istruzione, Grecia

1. Descrizione del modulo

Questo modulo supporta gli studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado nel rafforzare le competenze linguistiche integrate (ascolto, parlato, lettura, scrittura) attraverso attività personalizzate assistite dall'intelligenza artificiale e la creazione multimodale. Gli studenti utilizzano suggerimenti adattivi, strumenti visivi e audio e brevi cicli di feedback per co-creare storie, dialoghi, meme, fumetti, brani audio e mini-progetti. La progettazione segue i principi della Progettazione Universale per l'Apprendimento (UDL) e dell'apprendimento basato sui compiti, garantendo molteplici modalità di coinvolgimento, rappresentazione ed espressione. Le attività sono flessibili per classi con livelli di competenza misti e forniscono supporto agli studenti con bisogni educativi speciali. Il modulo culmina nella condivisione dei prodotti su una bacheca di classe (ad esempio, Padlet). e una breve riflessione personale/tra pari utilizzando semplici rubriche.

2. Contenuti e attività del modulo

Contenuto: esercizi linguistici adattivi, strumenti interattivi per l'ampliamento del vocabolario e apprendimento linguistico immersivo.

esperienze (ad esempio, co-scrittura con IA, dialoghi basati su avatar, vocabolario meme/visivo, audio

sfide e remix comici).

Attività: giochi linguistici, sessioni di narrazione

3. Obiettivi del modulo

a. Personalizzare le attività linguistiche in base ai livelli, agli interessi e alle modalità di apprendimento degli studenti, utilizzando strumenti basati sull'intelligenza artificiale e suggerimenti guidati.

b. Sviluppare competenze comunicative integrate e un vocabolario ricco attraverso attività brevi, multimodali e basate su compiti specifici.

c. Promuovere la collaborazione, la partecipazione inclusiva e l'uso responsabile e riflessivo dell'IA nell'apprendimento delle lingue.

4. Obiettivi di apprendimento del modulo

a. Generare, rivedere e presentare testi brevi (storie, dialoghi, didascalie) con il supporto dell'intelligenza artificiale, in base alle proprie competenze.

b. Utilizzare e consolidare il vocabolario nel contesto attraverso attività visive, uditive e ludiche.

c. Interagire oralmente e per iscritto in coppia/in gruppo e pubblicare prodotti multimodali su una piattaforma condivisa con competenze digitali di base.

d. Autovalutarsi e fornire feedback ai pari utilizzando criteri/rubriche concisi e riflettere su come l'IA ha supportato il loro apprendimento

5. Parole chiave

Apprendimento adattivo; apprendimento linguistico assistito dall'IA; UDL; differenziazione; apprendimento basato sui compiti; alfabetizzazione multimodale; ampliamento del vocabolario; narrazione; dialogo; avatar; alfabetizzazione meme; narrazione audio; valutazione formativa; Padlet; Canva; ChatGPT; MagicSchool.ai.

6. Metodologia

- Approccio basato sui compiti e ispirato all'UDL (Universal Design for Learning): input breve ÿ pratica guidata ÿ creazione ÿ condivisione/feedback ÿ riflessione.
- Supporto adattivo: suggerimenti differenziati per livello, frasi di inizio, supporti visivi, sintesi vocale/sintesi automatica, scelta del formato di output (testo, audio, immagine).
- Apprendimento collaborativo: produzione in coppia e in piccoli gruppi con feedback strutturato tra pari.
- Valutazione formativa: liste di controllo/griglie di valutazione, valutazioni tramite emoji e brevi riflessioni integrate in ogni attività.

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed esercizi energizzanti:

Titolo: Sconfiggi il bot con Word Dash

Descrizione:

Questo esercizio energizzante è rapido e adattabile al livello degli studenti, consentendo loro di generare o ricevere un mini set di parole personalizzato prima di completare brevi micro-attività (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:

Preparazione (1–2ÿ): T proietta un timer e mostra un micro-compito (ad esempio, "Usa 2 parole in una frase umoristica").

Personalizzare (2–3ÿ):

- Gli studenti apprendono rapidamente 4-6 parole tramite l'intelligenza artificiale (con suggerimenti dell'insegnante su un singolo dispositivo) o da un elenco di parole graduate per livello.
- Per gli studenti con bisogni educativi speciali (BES), fornire schede illustrate con parole o frasi di inizio.

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

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

Sconfiggi il Bot (1–2ÿ): Le coppie nominano la loro migliore creazione; la classe vota velocemente (mani/emoji).

Breve riflessione **(1ÿ):** “Quale parola proverai a usare oggi?” (verbale o con una carta emoji).

Materiale didattico:

Timer/lavagna; proiettore (opzionale); piccoli elenchi di parole/schede illustrate; un dispositivo T per suggerimenti AI; schede emoji opzionali; foglietti per l'inizio delle frasi; accessibilità TTS/STT.

Durata:

8-12 minuti.

La parte principale:

Attività 1: StoryBuilder basato sull'intelligenza artificiale

Descrizione:

I partecipanti prendono parte a un'attività di narrazione inclusiva assistita dall'intelligenza artificiale, in cui co-creano una storia digitale. con l'aiuto di strumenti di intelligenza artificiale. L'attività promuove lo sviluppo del vocabolario e la struttura narrativa. e l'espressione di sé, adattandosi ai livelli e agli interessi individuali. Gli studenti generano suggerimenti di storie personalizzate, crea narrazioni in dialogo con l'IA e illustra o narra le loro storie storie utilizzando strumenti multimodali. Le storie finali vengono condivise su Padlet, incoraggiando 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, ***mystery, sunshine, imagine)*** e Immaginalo come una persona.
- Gli studenti completano un breve esercizio di scrittura creativa:
  - ***La mia parola preferita è*** Ss _____. ***Se fosse una persona, sarebbe*** _____ ***Perché*** _____.
- condividi in coppia o in gruppo.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce un elenco di parole con immagini e frasi di inizio precompilate. Gli studenti possono rispondere con disegni o utilizzando la funzione di riconoscimento vocale.

2. Generazione di spunti narrativi tramite IA (10 minuti)

- Ss open ChatGPT o MagicSchool.ai e inserire un prompt come:
  - ***Ho 14 anni e sto imparando l'inglese. Mi piacciono gli animali e il fantasy. Raccontami una storia semplice. Introduzione con cinque parole chiave.***
- L'intelligenza artificiale genera spunti per storie personalizzati ed elenchi di vocaboli.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T supporta gli studenti con dettatura orale o suggerimenti digitati. Gli studenti possono utilizzare suggerimenti visivi o ricevere banche di vocaboli stampate.

3. Scrittura collaborativa con l'IA (20 minuti)

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T 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 la copertina di un libro o il personaggio principale utilizzando l'Assistente di progettazione AI di Canva.
  - Registra la narrazione utilizzando Vocaroo e generare un codice QR da incorporare
  - Aggiungi immagini generate dall'IA da DALL·E o OpenArt

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre modelli predefiniti o selezioni visive. Gli studenti possono lavorare in coppia per co-creare contenuto.

5. Presentazione di un progetto e feedback dei colleghi (10 minuti)

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce frasi di esempio per il feedback e/o si avvale di compagni di classe. Gli studenti possono utilizzare simboli o adesivi per il feedback.

Materiale didattico:

Strumenti digitali

- ChatGPT / MagicSchool.ai – Supporto alla scrittura di storie tramite
- intelligenza artificiale per Canva –
- creazione di storie visive DALL·E, OpenArt –
- Padlet per la generazione di
- immagini – parete narrativa digitale
- Vocaroo – narrazione audio Strumenti di sintesi vocale (ad es. NaturalReader)

Altri materiali:

- Modelli di fogli di lavoro (pianificatore di storie, lista di controllo per il feedback)
- Immagini o icone stampate per ponteggi

6. Valutazione:

Valutazione formativa:

- Lista di controllo per la storia (creatività, uso del vocabolario, chiarezza)
- Feedback dei pari (Padlet) commenti o valutazione a stelle)

Spunti di riflessione personale:

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

Durata:

60 minuti

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

Descrizione:

I partecipanti creano un avatar digitale utilizzando strumenti di intelligenza artificiale, attribuendogli personalità, background e voce. Successivamente, si cimentano in brevi dialoghi assistiti dall'IA, scrivendo o registrando conversazioni tra sé stessi e il proprio avatar. L'attività supporta le competenze di espressione orale e scritta, introducendo al contempo i partecipanti alla narrazione basata sugli avatar e all'uso responsabile di personaggi generati c

Istruzioni:

1. Crea il tuo avatar IA (10 minuti)

- Ss usa un generatore di avatar come Ready Player Me, Bitmoji, o HeyGen per creare un personaggio virtuale.
- Danno al loro avatar un nome, un'età, una personalità e una parola o espressione preferita in inglese.

  Opzionale: aggiungi un'immagine di sfondo generata dall'IA utilizzando DALL·E o Canva AI.
- Esempio di richiesta: "Crea un avatar a tema fantasy che ami i libri e usi la frase 'Sogniamo in grande!'."

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce modelli per la creazione di avatar con supporti visivi e descrizioni di esempio. Gli studenti possono scegliere da un menu di opzioni o lavorare con un compagno.

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

- Ss usa ChatGPT o MagicSchool.ai Gli studenti possono scrivere un breve e divertente dialogo tra sé stessi e il proprio avatar (4-6 righe ciascuno). In alternativa, possono registrare il dialogo utilizzando Vocaroo (ad esempio, narrando entrambe le parti o collaborando in coppia).
  - Esempio di prompt: ***Scrivi una breve conversazione tra me e un avatar di nome Max, che è sempre ottimista e ama le rime.***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce frasi di inizio o un modello di dialogo con spazi vuoti da riempire. 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 una bacheca Padlet condivisa, 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?"

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

4. Valutazione:

Valutazione formativa:

- Commenti dei colleghi su Padlet
- Controlli T: completezza, creatività, uso della lingua

Spunto di riflessione personale:

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli SS possono:

- Utilizzare strumenti di sintesi vocale o di riconoscimento vocale (ad esempio Natural Reader, dettatura).
- Rispondete tramite registrazioni vocali anziché con feedback o riflessioni scritte.
- Utilizza modelli precompilati, supporti visivi o frasi di inizio per le revisioni tra pari o le riflessioni.

- Lavorate in coppia o in gruppi guidati per creare insieme storie o avatar.
- La valutazione si baserà principalmente sull'impegno, la partecipazione e la capacità comunicativa, piuttosto che sulla correttezza grammaticale.

5. Griglia di valutazione: l'intelligenza artificiale nelle attività di apprendimento linguistico

criteri	Eccellente (3 punti)	Buono (2 punti)	Emergente (1 punto)
Creatività e Originalità	Storia o avatar altamente fantasioso; mostra una chiara personalità voce e talento.	Un certo grado di originalità; le idee sono chiare e pertinenti.	Semplice o prevedibile; immaginazione limitata.
Uso dell'inglese Lingua	Grammatica corretta e vocabolario vario; le idee sono espresse con chiarezza.	Nel complesso chiaro, con qualche errore; il vocabolario è appropriato.	Errori frequenti; vocabolario limitato o idee poco chiare.
Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale	IA utilizzata in modo indipendente (ad esempio ChatGPT, Canva) con sicurezza e creatività.	Strumenti di IA utilizzati con alcuni supporto; attività completata.	Necessario aiuto frequente; intelligenza artificiale basilare o incompleta utilizzo.
Multimodal Elementi *(immagini/ audio)*	Una grafica ben progettata 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 al processo di revisione tra pari; fornitura di feedback utili e rispettosi.	Ha fornito commenti di base o ha interagito con un collega.	Interazione minima con i pari o feedback.
Riflessione e Se stesso- **Consapevolezza *(opzionale)***	Profonda riflessione sull'esperienza di apprendimento, sull'utilizzo degli strumenti e sui progressi personali.	Alcuni pensieri sono mostrato tramite suggerimenti o brevi commenti.	Pochi o nessun riflesso; poco chiaro o non correlato risposte.

Punti totali	Descrizione
15–18	ÿ **Eccellente** – Forte creatività, uso del linguaggio e interazione autonoma con l'IA.
11–14	**Ottimo** – Gli studenti hanno interagito in modo appropriato con gli strumenti e i compagni; compito completato con successo.
6–10	**Livello di sviluppo** – Partecipazione di base; è necessario supporto per la lingua, la creatività o gli strumenti.
0–5	**Necessita di supporto** – Compito incompleto o frainteso; è necessario un supporto intensivo.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli SS possono:

- Utilizza adesivi emoji al posto dei punteggi scritti.
- Registra le loro riflessioni usando Vocaroo
- Lavorate in coppia per ricevere feedback dai vostri compagni.
- Utilizza frasi di inizio come:
  - “La mia storia mi è piaciuta perché…”
  - “La prossima volta…”
  - “L’IA mi ha aiutato…”

Materiale didattico:

Strumenti digitali:

- Pronto a giocare? / Bitmoji / HeyGen – creazione avatar ChatGPT /
- MagicSchool.ai – co-scrittura del dialogo Vocaroo – registrazione
- vocale Padlet – condivisione e
- feedback Canva AI o DALL·E – elementi
- visivi di sfondo opzionali

Materiale stampabile:

- Foglio di supporto per il dialogo
- Guida visiva per la creazione di avatar

Durata:

25–30 minuti

Attività 3: Meme My Word! – Vocabolario visivo con IA

Descrizione:

In questa attività ludica, gli studenti selezionano o viene loro assegnato il vocabolario target (proveniente da una lezione precedente o generato tramite IA), quindi utilizzano un generatore di immagini basato sull'IA (ad esempio, Magic Media di Canva , DALL·E, o pastelli a cera) Creare un meme umoristico o creativo che dimostri il significato della parola. Questo favorisce la memorizzazione del vocabolario, supporta il pensiero multimodale e permette 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 sciocca o intrigante usando l'intelligenza artificiale (ad esempio, "bamboozled", "whirlwind", "awkward"). Gli studenti devono indovinarne il significato e usarla in una frase divertente.
- Opzionale: utilizzare ChatGPT generare una “frase folle del giorno” utilizzando 3 delle nuove parole degli studenti.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

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

Ss:

- Seleziona 1 o 2 parole che desiderano rafforzare. Possono: Scegliere
- da un elenco di vocaboli target selezionato dall'insegnante Chiedere ChatGPT
- Suggerire 3 parole interessanti con definizioni ed esempi in base al livello o alla storia. Richiesta: "Ho 14 anni e sto imparando l'inglese. Dammi
- 3 parole divertenti o strane con il loro significato e una frase di esempio."

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante propone 3 parole preselezionate e illustrate e chiede ai partecipanti di sceglierne una. I partecipanti con difficoltà cognitive possono utilizzare simboli o schede con una traduzione semplificata.

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

- Gli studenti utilizzano uno strumento visivo
- basato sull'intelligenza artificiale come: Canva Magic Media (digita una parola e genera un'immagine)
  - DALLÉ / Pastelli a cera (Generatore di immagini AI)
  - o disegnano il proprio meme con didascalia.
- Aggiungono una didascalia divertente o creativa che include la parola, usando il contesto appropriato.
  - Esempio: Parola: “caotico”, Didascalia: ***“Io che cerco di fare i compiti con 5 schede aperte e un gatto sulla tastiera = energia CAOTICA.”***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono dettare la didascalia e scegliere tra immagini predefinite. L'insegnante può aiutare a trascrivere o fornire supporto con frasi di facilitazione.

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

- Gli studenti caricano i loro meme su Padlet, una presentazione condivisa o una parete dell'aula stampata. Commentano altri 2 meme: "Questo
- mi ha fatto ridere perché..."
- “Ho imparato che ___ significa…"

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre reazioni con emoji, commenti con adesivi o frasi di inizio. 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 fase di sviluppo (1)**
Uso del vocabolario	La parola è usata correttamente e in modo creativo.	La parola è perlopiù chiara	La parola non è chiara o errato
utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale	L'intelligenza artificiale viene utilizzata efficacemente per creare un'immagine appropriata o divertente.	IA utilizzata con alcuni aiuto	Scarso utilizzo dell'IA o immagine sfocata
creatività visiva	Immagine e didascalia lavorano insieme in modo divertente o intelligente modo	L'immagine e il testo sono chiari	L'elemento visivo è confuso o mancante
L'interazione tra pari	S ha commentato con attenzione sui meme altrui	Commentato su almeno uno	Nessun commento fornito

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Concentrati sull'impegno e sulla partecipazione piuttosto che sulla precisione.
- Consentire risposte orali, disegnate o tramite adesivi.
- Semplifica la rubrica con le emoji o riflessione impalcatura

Materiale didattico:

Intelligenza artificiale e strumenti digitali:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – suggerimento di vocabolario Canva
- AI / DALL·E / Craiyon – Padlet per la generazione di
- immagini – Muro dei meme
- digitali Dizionario visivo o schede didattiche

Risorse stampabili:

- Elenco di vocaboli con icone
- Modello per meme (immagine + casella di didascalia)
- Frasi di inizio commento

Durata:

30 minuti (flessibile; può essere svolto in un'unica sessione o suddiviso in due).

Attività 4: Sfida del chatbot – Crea un personaggio che parla!

Descrizione:

Gli studenti progettano il proprio personaggio chatbot (ad esempio, una figura storica, un personaggio di fantasia o un personaggio inventato) utilizzando suggerimenti di intelligenza artificiale ed esempi di dialogo. Programmano o simulano le risposte del loro chatbot utilizzando strumenti come ChatGPT, Character.ai, o modelli strutturati. I partecipanti interagiscono con i chatbot degli altri ponendo domande e valutando quanto bene il chatbot mantenga il personaggio, utilizzi 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'IA.

Istruzioni:

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

- Insegnante: Mostra l'immagine di un personaggio famoso o di una figura storica (ad esempio, un pirata, Cleopatra, un robot o Albert Einstein). Chiedi: "Se questa
- persona fosse un chatbot, cosa ti direbbe?"
- Gli studenti danno risposte sciocche o curiose e le condividono ad alta voce.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Utilizzare immagini e fumetti per il brainstorming visivo. Consentire agli studenti di disegnare o scegliere tra diverse opzioni.

2. Crea la personalità del tuo chatbot (10-15 minuti)

- A coppie, gli studenti scelgono o inventano un personaggio chatbot. Utilizzano ChatGPT. oppure un modello guidato per creare: Nome Tratti
- della
- personalità (ad esempio, divertente, serio, disponibile)
- 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 chiacchierone che ama la pizza e dà consigli sulla vita."

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T: Utilizza una scheda del profilo del personaggio con icone e opzioni semplici. Consenti l'input vocale anziché la digitazione.

3. Simula o scrivi un dialogo (10-15 minuti)

- I partecipanti 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 utilizzare ChatGPT Simulare le risposte descrivendo il chatbot e ponendo domande reali. Esempio di
- prompt: "Immagina di essere un drago di 10.000 anni che dà consigli di carriera. Ti farò delle domande."

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T: Fornisci frasi di inizio, formati alternativi (ad esempio, audio) o modelli guidati (ad esempio, dialoghi con spazi vuoti da riempire).

4. Interazione con il chatbot e votazione (5-10 minuti)

- I partecipanti ruotano (o si scambiano gli schermi) e "intervistano" il chatbot di un altro gruppo.
- Votano o commentano su:
- “Personaggio più creativo” ÿ
- “Miglior uso della lingua”
- “Le risposte più realistiche dei chatbot”

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

5. Valutazione:

criteri	ÿ Eccellente (3)	Buono (2)	ÿÿ Necessita di lavori (1)
Carattere Profilo	Personalità chiara e creativa; si adatta bene al formato chatbot.	Alcuni tratti distintivi sono evidenti; l'idea è chiara.	Personaggio poco chiaro o non sviluppato
Dialogo Qualità	Linguaggio naturale e corretto, con idee creative.	Perlopiù sereno, alcuni errori	Difficile da seguire o ripetitivo
IA Coinvolgere T	L'IA utilizzata per costruire il personaggio o simulare risposte in modo significativo	L'intelligenza artificiale viene utilizzata ma non ancora completamente esplorata.	Scarso o nullo utilizzo dell'intelligenza artificiale. attrezzo
Collaborazione SU	I due hanno lavorato insieme in modo equo e si sono aiutati a vicenda.	Lavoro di squadra prevalentemente equilibrato	La maggior parte del lavoro è stata svolta da uno studente.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Semplificare l'idea del chatbot (ad esempio, utilizzare animali, emoji, bot monotematici).
- Utilizzare l'interazione orale o brevi frasi. Dare maggiore
- enfasi all'impegno, alla partecipazione e alla collaborazione rispetto alla precisione.

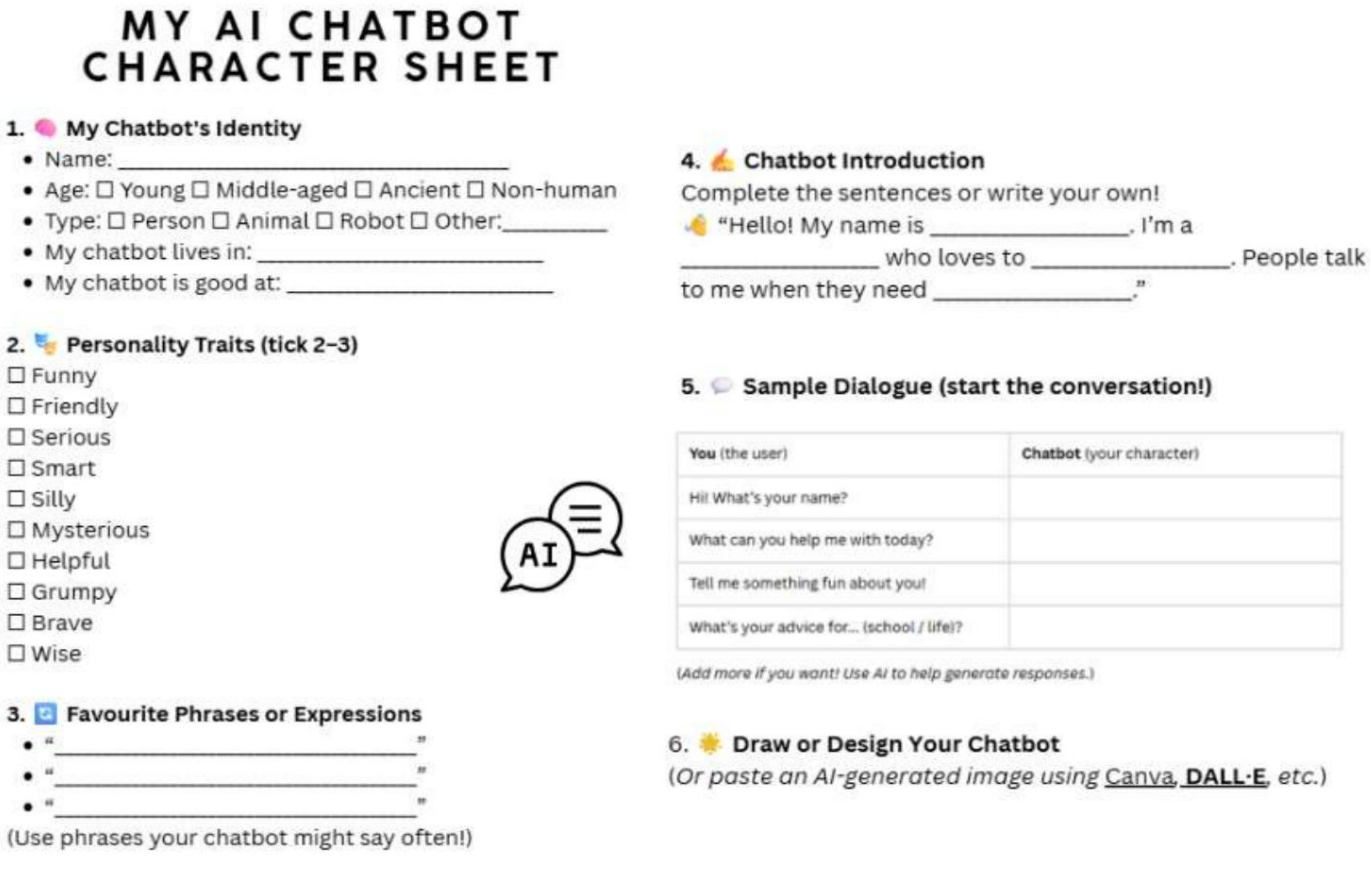
Materiale didattico:

Intelligenza artificiale e strumenti digitali:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – per simulare le risposte del chatbot Character.ai
- —(facoltativo) per creare bot persistenti Canva / Google
- Slides – per presentare i profili dei chatbot Padlet—per
- condividere trascrizioni o riepiloghi delle chat

Risorse stampabili:

- Scheda profilo del chatbot (nome, caratteristiche, slogan)
- Modello di dialogo
- La mia scheda personaggio per chatbot basato sull'intelligenza artificiale : collegamento al modello
- Scheda di votazione 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

AI

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!)

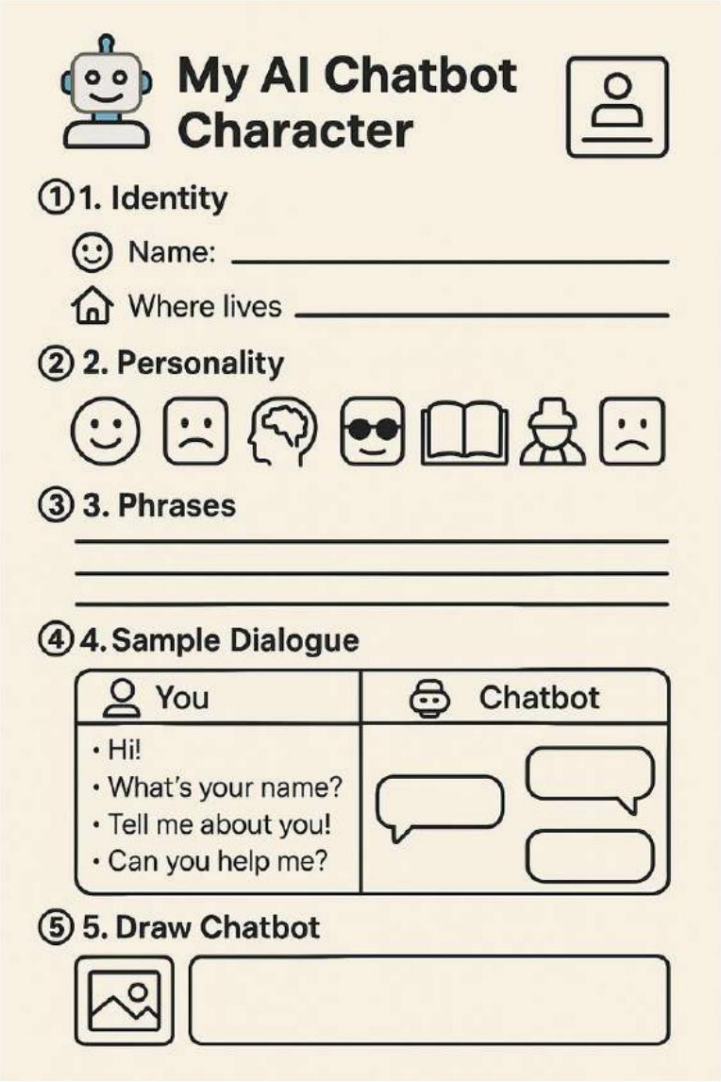
You (the user)	**Chatbot** (your character)
Hi! What's your name?	
What can you help me with today?	
Tell me something fun about you!	
What's your advice for... (school / life)?	

(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.)

In alternativa, gli studenti con bisogni educativi speciali (SEN) possono compilare questa scheda:



Durata:

30-40 minuti (prolungabile o utilizzabile nelle stazioni)

Attività 5: Borsa misteriosa con intelligenza artificiale – Sfida con spunto narrativo

Descrizione:

Gli studenti ricevono una "borsa misteriosa" contenente 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 all'IA supporto per il vocabolario, la grammatica o suggerimenti per la trama. Questa attività flessibile promuove la creatività, il lavoro di gruppo e la familiarità con l'IA, supportando al contempo un insegnamento inclusivo e differenziato.

Istruzioni:

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

- L'insegnante propone o mostra un esempio di un set di spunti casuali per una "borsa misteriosa":
  - Un mago senza memoria Un'isola
  - galleggiante Un
  - orologio rotto Chiedi
- agli
  - studenti: "Che tipo di storia potrebbe iniziare qui?"
- Lasciate che facciano delle ipotesi brevi e fantasiose.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Insegnante: Utilizzare 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 elementi a caso da includere in una storia: un personaggio, un'ambientazione e un oggetto", oppure "Ho 13 anni e sto imparando l'inglese. Dammi 3 elementi narrativi semplici e divertenti."

- Ogni coppia riceve un set diverso. Esempio: Personaggio:
- Un gatto detective assonnato Luogo: Una
- pasticceria infestata Oggetto: Una
- chiave d'oro

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

3. Creazione di una storia con l'aiuto dell'IA (15 minuti)

- Studenti: In gruppi di 2-3
- studenti: Scrivete un breve racconto usando i 3
- elementi. Usate ChatGPT. o **MagicSchool.ai**
  - A: Controllare l'ortografia/
  - grammatica Suggerire un
  - buon titolo Aiutare a scrivere
- il finale Opzionale: Gli studenti possono raccontare la storia sotto forma di fumetto, podcast o libro illustrato generato dall'IA.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T: Offri modelli da completare, spunti per iniziare le frasi o consenti la narrazione tramite disegni e registrazioni vocali.

4. Breve racconto (5 minuti)

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono utilizzare immagini, audio o nominare un compagno che presenti a loro nome. È possibile votare tramite adesivi con faccine sorridenti o gesti con le mani.

5. Valutazione:

criteri	ÿ **Eccellente (3)**	**Molto buono (2)**	ÿÿ **Necessita di lavori (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 collaborazione con input non uniforme	Uno studente ha guidato o altri no contribuire
Lingua utilizzo	Scrittura chiara con un vocabolario interessante.	Perlopiù chiaro; qualche errore	Gli errori interferiscono con comprensione
utilizzo dell'IA	L'intelligenza artificiale viene utilizzata in modo creativo per suggerimenti o correzioni.	L'IA utilizzata per parte di compito	Poca o nessuna intelligenza artificiale supporto utilizzato

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Adattare l'attenzione allo sforzo e al coinvolgimento
- Si accettano elaborati orali, visivi o scritti con supporto.
- Fornire schemi di frasi e opzioni di vocabolario precompilato

Materiale didattico:

Strumenti digitali:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – per suggerimenti, feedback, supporto grammaticale
- Canva oppure StoryJumper, per la narrazione visiva (facoltativo)
- Padlet – per condividere storie o proposte

Materiale stampato:

- Schede degli elementi narrativi con icone
- Modello per la scrittura di storie
- Scheda elettorale o adesivi emoji

Durata:

25–30 minuti

Attività 6: "Pronuncialo!" – Avventure audio con intelligenza artificiale per l'ascolto e la conversazione

Descrizione:

Gli studenti migliorano le loro capacità di ascolto e di espressione orale attraverso un'attività audio coinvolgente basata sull'intelligenza artificiale. Creano brevi esercizi di ascolto utilizzando clip audio generate dall'intelligenza artificiale, basate su temi o argomenti specifici (ad esempio, animali, amicizia, viaggi nel tempo). Successivamente, svolgono esercizi di comprensione e registrano le loro risposte. Questa attività incoraggia la pratica della pronuncia, l'ascolto attivo e l'espressione orale, ed è adattabile a tutti i livelli di competenza.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: “Un minuto di suoni misteriosi” (5 minuti)

- T riproduce un breve paesaggio sonoro o una clip vocale generata dall'IA (ad esempio, da ElevenLabs, TTSMP3 o NaturalReader).
- Chiedi

  agli studenti: "Cosa pensi che stia succedendo?"
  “Dove potrebbero svolgersi gli eventi?”
  “Quali parole hai colto?”

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce trascrizioni o parole chiave semplificate.
- Gli studenti possono disegnare ciò che ascoltano 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", "drammi scolastici" o "caos allo zoo") utilizzando un elenco fornito dalla classe o tramite l'aiuto dell'intelligenza artificiale:
- ***Richiesta per ChatGPT:***

  Ho 13 anni e sto imparando l'inglese. Scrivimi una sceneggiatura di 30 secondi per una scena audio divertente su un robot a scuola.
- Successivamente, incolla il testo in uno strumento di sintesi vocale per generare l'audio (puoi scegliere tra: VoxWorker, NaturalReader Online, ReadLoud, Google Text-to-Speech + Docs).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T offre sceneggiature e clip audio già pronte.
- Gli studenti possono scegliere tra schede illustrate collegate a file audio.

3. Ascolta e crea un quiz (10 minuti)

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce spunti per porre domande o schede visive con risposte sì/no.
- I partecipanti possono utilizzare un modello a scelta 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, Voce spezzata, o riquadro narrativo.
- Facoltativamente, è possibile aggiungere espressioni facciali o voci di personaggi!
- Condividi le registrazioni su Padlet oppure tramite codice QR.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti lavorano in coppia.
- T fornisce frasi di inizio, copioni o frammenti di frasi audio da ripetere.
- Consentire l'uso di strumenti di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) o di sintesi vocale, se necessario.

5. Sessione di ascolto e feedback (5-10 minuti)

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Utilizza adesivi emoji, frasi incomplete o domande semplificate.
- Offrire la possibilità di riflettere oralmente anziché richiedere commenti scritti.

Materiale didattico:

Strumenti digitali:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – per la generazione di script
- NaturalReader / TTSMP3 / ElevenLabs – per la sintesi vocale Vocaroo / Voice
- Spice – Strumento di registrazione Padlet:
- condivisione delle registrazioni e feedback tra pari Canva:
- design di copertina opzionale per ogni “storia audio”

Risorse stampabili:

- Modello di comprensione orale
- Elenco di vocaboli visivi
- Adesivi per il feedback o spunti di riflessione

Valutazione:

criteri	ÿ **Eccellente (3)**	**Molto buono (2)**	ÿ **Necessita di lavori (1)**
Ascolto comprensione	Risposte accurate con spiegazioni	Perlopiù corretto	Limitato o poco chiaro risposte
Pronuncia e fluidità	Chiaro ed espressivo	Prevalentemente sereno	Esitante o poco chiaro
Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale	Utilizzato in modo creativo e indipendentemente	Utilizzato con l'aiuto	Di scarsa o nessuna utilità
Interazione tra pari	Ha fornito feedback e ascoltare gli altri	Alcuni commenti	Nessuna interazione
Fidanzamento & sforzo	Entusiasta e concentrato	Partecipato	Sforzo limitato

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- L'attenzione si concentra sulla partecipazione, la creatività e il coinvolgimento.
- Consenti formati alternativi (ad esempio, indicazione con il dito, disegno, clip vocali al posto del testo)
- Utilizza rubriche visive con emoji o faccine sorridenti

Durata:

30-40 minuti (flessibile, può essere suddiviso in due sessioni)

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

Descrizione: In questa divertente e adattabile attività di vocabolario e parafrasi, gli studenti usano le emoji per rappresentare frasi o periodi chiave e poi sfidano gli altri a "tradurre" le loro sequenze di emoji in inglese. L'attività rafforza il riconoscimento del vocabolario, la parafrasi e le capacità di inferenza in un formato coinvolgente e ludico. Inoltre, supporta gli studenti con limitate capacità di scrittura offrendo un'alternativa visiva per esprimere il significato.

Istruzioni:

1. Gara di frasi con emoji (5 minuti)

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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

2. Crea una frase con le emoji (10 minuti)

Ss

- Gli studenti scelgono o ricevono una breve frase, un'espressione idiomatica o un 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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce frasi di inizio e emoji corrispondenti.
- Gli studenti possono lavorare in coppia o utilizzare carte con emoji per costruire il significato.

3. Sfida di traduzione con le emoji (10 minuti)

Ss

- Scambia sequenze di emoji con un compagno di classe.
- Prova a "tradurre" il messaggio delle emoji in un inglese naturale.
- Per informazioni accurate o suggerimenti, si prega di contattare l'autore originale.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: Usa una struttura di frase: "Penso che questo significhi: '_____'."
- Sono ammesse risposte orali o illustrate.

4. Gioco inverso: dalle parole alle emoji (5-10 minuti)

Ss

- Ottieni una nuova frase casuale da ChatGPT o un insegnante (ad esempio, "È scappato via 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.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: fornisce una banca di vocaboli visivi.
- Gli studenti possono utilizzare emoji ritagliate o scegliere tra opzioni predefinite.

5. Galleria di emoji e votazione di classe (5-10 minuti)

Ss

- Pubblica le loro sequenze di emoji preferite su Padlet, diapositive o una galleria di immagini stampate.
- Votate usando adesivi, carte con emoji o sondaggi in classe:
  “Il più creativo”
  “Il più accurato”
  “La traduzione più divertente”

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

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

Materiale didattico:

Strumenti digitali:

- ChatGPT—per generazione di frasi/periodi GetEmoji.com –
- strumento di ricerca e copia di emoji Padlet o Google Slides
- – per la galleria di emoji

Risorse stampabili:

- Foglio di tastierino emoji
- Scheda di lavoro per convertire frasi in emoji e da emoji a frasi.
- Schede di feedback tra pari con frasi di inizio

Valutazione:

criteri	ÿ **Eccellente (3)**	**Molto buono (2)** ÿ **Da migliorare (1)**	
Uso del vocabolario	Accurato e parafrasi creativa	Perlopiù chiaro; qualche errore	Incompreso o vago
Emoji Rappresentazione	Intelligente e uso espressivo delle emoji	Appropriato ma essenziale	Confuso o non correlato
Collaborazione / Lavoro tra pari	Ha fornito traduzioni chiare e feedback	Ha partecipato con un collega	Interazione limitata
Sforzo & Fidanzamento	Concentrato, creativo e attento al compito	Ha partecipato ma ha bisogno di supporto	Riluttante o distratto

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Semplifica le frasi o usa icone insieme alle emoji
- Concentrare la valutazione sull'impegno e sulla partecipazione
- Utilizzare rubriche basate su simboli o visive con ÿÿ icone
- Consentire la trascrizione tra pari o la condivisione verbale

Durata:

30-35 minuti (il tempo può essere prolungato per approfondimenti 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 i dialoghi in un nuovo stile o tono: trasformano una fiaba in una scena di fantascienza, un momento drammatico in una commedia, oppure aggiungono slang, rime o emoji. Infine, illustrano o riformattano il tutto come un 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 umore!” (5 minuti)

- T mostra una vignetta di un fumetto (ad esempio, uno studente che lascia cadere i libri) e chiede:
  "Come suonerebbe questa scena in un film horror? Come una barzelletta? Come Shakespeare?"
- Incoraggia gli studenti a sperimentare diversi stili di voce o cambiamenti di registro.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: Fornisce icone visive delle emozioni o schede illustrative degli stati d'animo.
- Gli studenti mimano o disegnano invece di rispondere a voce.

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

- Studenti: scegliete una breve scena di un fumetto o di una storia (da dispense per insegnanti, libri o siti web).
- OPPURE chiedi a ChatGPT: "Raccontami una breve storia di 4 righe su un cane che trova un tesoro."
  Gli studenti copino il testo e propongano delle idee su come modificarne il tono/stile.

Adattamenti 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)

- Studenti: Usate ChatGPT o MagicSchool.ai per riscrivere il dialogo in uno stile diverso: "Voglio che questa storia suoni come una poesia / un rap / una storia fantasy / lo slang della Generazione Z / la fantascienza."
- Copia e modifica la versione dell'IA per chiarezza e divertimento.

Esempio di traccia:

"Riscrivi questo dialogo tratto da una fiaba nello stile di un fumetto di fantascienza per ragazzi."

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: Offre spunti per iniziare frasi o sceneggiature comiche strutturate.
- Consente la narrazione orale o l'utilizzo di elementi visivi con la sintesi vocale.

4. Crea una striscia a fumetti (10-15 minuti)

- Ss: Usa Canva Utilizza Comic Maker, StoryboardThat o Pixton per ricreare la storia con elementi visivi.
- Aggiungete i dialoghi riscritti nei fumetti.
- Opzionale: stampa e colora oppure utilizza personaggi generati dall'IA per una maggiore varietà visiva.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: fornisce vignette per fumetti già pronte in cui trascinare e rilasciare gli elementi.
- Consente di disegnare o utilizzare adesivi e schede con frasi al posto di scrivere.

5. Galleria di fumetti: condividi e vota (5-10 minuti)

- Ss: Carica o presenta fumetti su Padlet o la parete dell'aula.
- Vota per:
  - “Miglior trasformazione”
  - “Dialogo più divertente”
  - "Design del fumetto più creativo"

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Utilizzate schede di voto con emoji o adesivi a pois.
- Gli studenti possono registrare un breve commento anziché scriverlo.

Materiale didattico:

Strumenti digitali:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – per riscrivere i dialoghi Canva Comic
- Strip / Pixton / StoryboardThat – Padlet per la creazione di fumetti / Google Slides –
- per la condivisione in galleria Esempi di fumetti online
- (ad es. MakeBeliefsComix)

Risorse stampabili:

- Modello per fumetto (striscia da 3-4 vignette)
- Spunti per 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 **Da migliorare (1)**	
Dialogo Trasformazione	Creativo, chiaramente adattato al nuovo stile	In gran parte adattato, con alcune modifiche	Minimo trasformazione
Progettazione di fumetti	Storia a supporto degli elementi visivi e del layout	Chiaro ma essenziale progetto	Immagini confuse o incomplete
Uso linguistico	Vocabolario vario, uso corretto	Perlopiù sereno, pochi errori	linguaggio poco chiaro o ripetitivo
Coinvolgimento nell'IA	Utilizzo efficace dell'intelligenza artificiale per migliorare i contenuti.	Alcuni supporti di IA utilizzati	Strumento di intelligenza artificiale scarso o assente utilizzo
Interazione tra pari	Condiviso e ha risposto al feedback	Ha partecipato brevemente.	Nessuna condivisione o interazione con i pari.

Durata:

35-45 minuti (flessibile; può essere esteso su due sessioni)

Attività 9: Laboratorio di Pozioni di Parole – Mescola le parole per creare la magia!

Descrizione:

I partecipanti assumono il ruolo di linguisti magici che inventano "pozioni di parole" combinando parole inglesi (sostantivi, verbi, aggettivi) in formule fantasiose con effetti speciali (ad esempio, "una pozione per il coraggio", "un incantesimo per volare"). Utilizzano l'intelligenza artificiale per inventare nuove parole, creare etichette per le 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 domanda:
  "Cosa metteresti in una pozione per sentirti coraggioso?"
  Gli studenti devono fare un brainstorming di 3 parole (ad esempio, leone, fuoco, luce del sole) e dei poteri che conferirebbero.
- Variante: utilizzare ChatGPT per generare nomi di pozioni bizzarri e chiedere agli studenti di indovinare il loro effetto.
  Richiesta: "Dammi 3 nomi divertenti di pozioni adatti a ragazzi che stanno imparando l'inglese."

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Utilizza immagini 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. Crea la tua pozione di parole (10-15 minuti)

- Studenti: scegliete uno “scopo della pozione” (ad esempio, diventare invisibili, parlare con sicurezza, far ridere qualcuno).
- Scegli da 3 a 5 parole del vocabolario (oppure chiedi all'IA):
  Richiesta: "Dammi 5 parole da includere in una pozione per qualcuno che vuole migliorare le proprie capacità oratorie."
- Scrivi la ricetta di una pozione usando queste parole, ad esempio:
  1 sussurro di coraggio 2 piume
  di chiarezza
  Un tocco di calma

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: fornisce elenchi di vocaboli illustrati.
- Utilizza la funzione copia e incolla o trascina e rilascia le icone in una "scheda ricetta".
- Consente la descrizione orale anziché quella scritta.

3. Scrivi l'incantesimo o le istruzioni (10 minuti)

- Ss
  - Utilizza un supporto come

    questo: ÿ “Per attivare la pozione, devi dire…”

    “Mescolate a mezzanotte sotto la luna piena e pronunciate la parola magica: _____.”
  - Se sei bloccato, chiedi aiuto a ChatGPT:

    Richiesta: "Scrivi un incantesimo breve e divertente per una pozione che faccia ridere le persone."

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: Vengono forniti spunti per iniziare le frasi e un elenco di parole.
- Gli studenti possono registrare il loro incantesimo oralmente o utilizzare la funzione di 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 pozioni. Includi:

    Nome della

    pozione ÿ Ingredienti

    Effetti

    ÿÿÿ Un incantesimo o un avvertimento

Opzionale: usa DALL·E per generare un'immagine magica della bottiglia.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T: Sono disponibili modelli e simboli predefiniti.

Sono ammessi formati creativi: collage di adesivi, etichette con emoji, incantesimi solo audio.

5. Fiera delle Pozioni e Valutazione tra Pari (5-10 minuti)

- Ss
  - Presentate le vostre pozioni alla classe, in piccoli gruppi o su Padlet.
  - I colleghi votano su:

    “La pozione più inventiva”

    “Miglior utilizzo delle parole”

    “L’incantesimo più bello”

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: facilita la creazione di uno spazio sensoriale accogliente con un numero ridotto di presentazioni simultanee.
- Utilizza emoji o chiedi aiuto ai tuoi colleghi per fornire feedback.

Materiale didattico:

Strumenti digitali:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – suggerimenti di parole e scrittura di incantesimi 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 per la ricetta della pozione
- Schede illustrate per il vocabolario
- Schede elettorali basate sulle emoji
- Modello di etichetta con opzioni da compilare

Valutazione:

criteri	ÿ **Eccellente (3)**	**Molto buono (2)**	ÿ **Necessita di lavori (1)**
Uso del vocabolario	Fantasioso e preciso	Perlopiù 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 opportunità	Perlopiù sereno, alcuni errori	Confuso o incompleto
Multimodal Fidanzamento	Immagini o audio utilizzati efficacemente	Immagini incluse, qualità di base	Immagini/audio mancanti o non correlati
Interazione tra pari	Condiviso e votato con attenzione	Ha partecipato alla revisione tra pari	Nessuna interazione

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Valutazione focalizzata sulla partecipazione e sul coinvolgimento
- Consentire molteplici formati di espressione (visivo, orale, simbolico)
- Utilizzare rubriche semplificate con emoji o icone

Durata:

35–45 minuti (flessibile; ideale per festeggiare la fine di un'unità didattica o per una giornata dedicata alla creatività linguistica)

Attività 10: 'Inventa un dizionario di parole' - Combinazioni creative di vocaboli

Descrizione:

Gli studenti inventano le proprie parole inglesi unendo due o più parole reali (ad esempio, "hangry" = hungry + angry), 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, i modelli ortografici e la scrittura creativa, incoraggiando al contempo un approccio giocoso e audace all'uso della lingua.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: "Indovina la parola!" (5-7 minuti)

- T presenta alcune vere parole composte inglesi (parole macedonia) come: brunch
  - (colazione + pranzo) smog (fumo +
  - nebbia) motel (motore +
  - hotel)
- Gli studenti devono indovinare le parole originali e il loro significato.
- Facoltativo: utilizzare ChatGPT per generare parole inventate e divertenti e chiedere agli studenti di indovinare il loro significato.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T: Fornire elementi visivi o icone per rappresentare le parole base.

Utilizza un'attività di abbinamento o un gioco di indovinelli basato sulle emoji.

2. Inventa una nuova parola (10-15 minuti)

- Ss
  - Unire due parole inglesi (ad esempio, "chat" + "tornado" = ***chornado*** = "un oratore super veloce")
  - Chiedi ispirazione a ChatGPT:
    Prompt: “Dammi 5 parole inglesi inventate e sciocche per esprimere emozioni o comportamenti e spiega cosa intendono."
  - Scegline uno e personalizzalo.

Adattamenti 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 breve voce di dizionario (10-15 minuti)

- Ss
  - Scrivi una voce che includa: Parola
- (con pronuncia, facoltativa)
- Parte del discorso (ad esempio, sostantivo, verbo)
- Definizione
- Esempio di frase
- Suggerimento “Come/Quando
  - usarlo”

    Esempio: Parola:

    snaxident (sostantivo) — Quando mangi accidentalmente tutti i tuoi snack.

    Esempio: "Durante il film ho avuto un attacco di fame e ho mangiato tutti i popcorn in 10 minuti."

    Usalo quando: Vuoi inventare scuse in modo divertente.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: Utilizza frasi di inizio o un modello con spazi vuoti da riempire.
- Consente l'utilizzo di registrazioni vocali o illustrazioni al posto del testo scritto.

4. Crea una pagina di dizionario o una scheda didattica (10 minuti)

- Ss
  - Usa Canva, Google Slides, o carta per disegnare un biglietto per la loro parola inventata.
  - Includi un'immagine, un'emoji o un'immagine generata dall'intelligenza artificiale utilizzando DALL·E o Craiyon.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: Utilizza modelli digitali trascinabili o supporti visivi pretagliati.
- Si concentra sulla presentazione visiva con un testo minimo.

5. Muro delle parole: condividi e vota (5-10 minuti)

- Gli
  - studenti condividono le loro parole inventate su un “Muro del Dizionario del Futuro” (Padlet) o per l'esposizione in classe).
  - Vota su:

    “La parola più divertente”

    “La parola più utile”

    "L'idea più creativa"

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T: Utilizza adesivi emoji o scale di valutazione visive.
- Consente di indicare, aggiungere commenti audio o votare tra amici.

Materiale didattico:

Strumenti digitali:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – generatore di idee per parole Canva /
- Google Slides – 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 del dizionario
- elenco di suggerimenti per la fusione di parole
- Schede elettorali con emoji

Valutazione:

criteri	ÿ **Eccellente (3)**	**Molto buono (2)** ÿ **Da migliorare (1)**	
Creatività e Gioco di parole	Parola inventiva, divertente o espressiva	Si nota una certa originalità	Idea generica o copiata
Vocabolario Consapevolezza	Miscela trasparente e mondo reale connessione	Perlopiù comprensibile Senso	Non chiaro o forzato miscela
Frase di esempio	Mostra significato in contesto	Comprensibile ma basilare	Non chiaro o mancante
Presentazione visiva	Uso efficace di design e immagine	Semplice ma presente	Minimo o immagini non correlate
Interazione tra pari	Condiviso e fornito feedback	Ha partecipato con un collega	Non ho condiviso

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Dare maggiore importanza all'espressione e alla partecipazione rispetto alla grammatica.
- Offrire supporto visivo, strumenti vocali o tecnologie assistive.
- Utilizzare strumenti di riflessione basati su simboli

Risorse aggiuntive

Coppie di parole preselezionate per parole inventate

Inventato Parola	Parole originali	Significato / Suggerimento
snaxident	spuntino + incidente	Hai mangiato tutti i tuoi snack per sbaglio. "Hai Vi è mai capitato di avere un incidente durante un film?
famelico	affamato + arrabbiato	Cattivo umore causato dalla fame. "Perché pensi La gente diventa irritabile quando ha fame?
glumbrella	cupo + ombrello	Un ombrello che appare quando sei triste. "Che tipo di giornata potrebbe richiedere una glumbrella?"
amico-nemico	amico + nemico	Qualcuno che si comporta come un amico ma non lo è. "Può un "Da amico-nemico a vero amico?"
smelfie	odore + selfie	Una foto della tua reazione a uno strano odore. "Che aspetto avrebbe il tuo viso da smelfie?"
pomeriggio laser	pigro + pomeriggio	Una giornata molto lenta e rilassante. "Descrivi la tua giornata perfetta pomeriggio laser.
aspettativa testuale	testo + aspettativa	La sensazione che si prova quando si aspetta che qualcuno Rispondi. "Come ti senti durante l'attesa di un messaggio?"
mockbuster	simulazione + un successo clamoroso	Una copia a basso budget di un film famoso. "Avere Hai mai visto un film mockbuster?
snoozination	posticipa + immaginazione	Sognando ad occhi aperti mentre sei mezzo addormentato. "Cosa fai?" "Immagina durante la funzione snoozing?"
grumpet	brontolone + burattino	Un burattino che è sempre di cattivo umore. "Cosa un brontolone potrebbe dire di tirarsi su di morale?
zombificare	zombie + amplifica	Comportarsi come uno zombie dopo aver passato troppo tempo davanti allo schermo. "Cosa trasforma gli studenti in zombificatori al giorno d'oggi?"
inglese	fantasy + inglese	Il modo magico in cui parlano i maghi o le fate. "Può "Scrivi una frase in Fanglish?"

Idee bonus e componenti aggiuntivi

Dadi per inventare parole

- Crea un gioco con due dadi che rappresentino parti di
  - parole: Dado 1: verbi o emozioni (ridere, correre, amare, dormire, stressarsi)
  - Dado 2: nomi o azioni (telefono, compiti, pioggia, scarpe, robot)
- Ss tira i dadi e combina i risultati (es. risata + robot = laughbot) ÿ definiscilo!

Versione dizionario emoji

- Gli studenti devono scegliere 2-3 emoji da abbinare alla parola che hanno inventato.
- Esempio: ***snaxident*** = Gli
- altri indovinano il significato in base alle emoji, poi verificano se hanno ragione.

Durata:

30-40 minuti (può essere esteso fino a diventare un "Mini Dizionario" per la classe)

Chiusura:

Descrizione:

La sessione conclusiva offre un momento di riflessione e celebrazione al termine del Modulo 3. Gli studenti ripassano le competenze linguistiche che hanno praticato, esplorano i loro strumenti e attività preferiti e descrivono come le loro capacità in inglese siano cresciute grazie all'approccio interattivo e supportato dall'intelligenza artificiale del modulo.
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 dei ricordi: 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.
- Frasi di apertura: “La
  - mia parte preferita è stata…”
  - “Mi sono sentito orgoglioso quando…”
  - “Una cosa nuova che ho provato è stata…”

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Utilizza icone o adesivi emoji.
- Consentire risposte orali, disegni o l'utilizzo di tecnologie assistive.

2. Cerchio di riflessione: Cosa posso fare ora (10 minuti)

- L'insegnante guida un cerchio di classe (di persona o virtuale), invitando ogni studente a completare:
  - “Ora posso…” (ad esempio, “...creare una storia con l’IA”, “...parlare con più sicurezza”, “...usare nuove parole.”)
- Gli studenti possono condividere le proprie idee a voce alta, digitare in una diapositiva collaborativa o registrare una nota vocale.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Fornire delle schede con frasi del tipo "Ora posso..." accompagnate da immagini.
- Utilizza il supporto dei tuoi pari o registra le risposte in anticipo.

3. Tempo per il feedback: Stella, Desiderio, Meraviglia (5-10 minuti)

- **Studenti:** Completate una breve scheda o diapositiva di feedback:
  - ÿ Una stella: "Una cosa che mi è piaciuta"
  - Un desiderio: “Qualcosa che vorrei di più”
  - Una meraviglia: "Una domanda o un'idea che ho"
- Opzione: usa Padlet colonne per l'inserimento digitale.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Fornire frasi modello, opzioni di adesivi o simboli.
- Accettiamo messaggi vocali o feedback visivi.

4. Attestato o distintivo di partecipazione (facoltativo)

- T: Conferisce certificati digitali o cartacei di "Esploratore linguistico" oppure badge a tema IA.
- Celebra la creatività, l'impegno, la collaborazione e l'apertura a nuovi strumenti.

Materiale didattico:

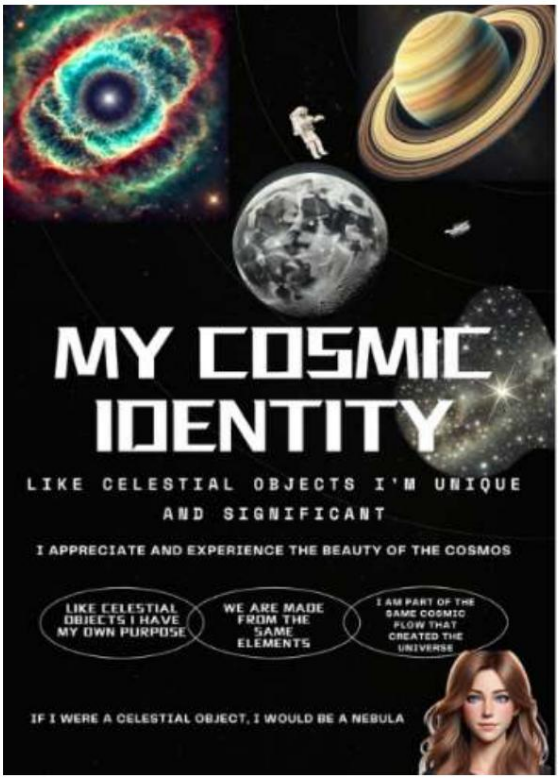
- Note adesive o Padlet (Muro della Memoria)
- Frasi di riflessione iniziali o schede "Ora posso"
- Modelli di feedback stampabili o digitali (ÿ)
- Canvas / PowerPoint – per la progettazione di certificati o badge
- Opzionale: strumenti di registrazione audio (Vocaroo, Read&Write)

Durata:

30-40 minuti (flessibile; può essere esteso con condivisione o presentazione di un progetto)

MODULO 4

Esplorazioni scientifiche inclusive



Autori	Istituzione
Ankica Šariÿ e Helga Kraljik	Srednja škola Ban Josip Jelaÿiÿ, Zaprešiÿ, Croazia

1. Descrizione del modulo

In questo modulo, gli studenti intraprenderanno esplorazioni entusiasmanti e interattive che uniscono la ricerca scientifica alla creatività, al pensiero critico e alla tecnologia. Dai misteri in stile CSI alle gite virtuali, dalla progettazione di un'identità cosmica ai dibattiti sulla sostenibilità, ogni attività è pensata per stimolare la curiosità e approfondire la comprensione. Gli studenti indagheranno sul corpo umano, sugli ecosistemi, sullo spazio e sulle sfide ambientali, utilizzando strumenti di intelligenza artificiale, simulazioni digitali e narrazione collaborativa per dare vita al loro apprendimento. Svilupperanno un legame più forte con la scienza, promuovendo al contempo l'inclusività e l'accessibilità, e favorendo diversi stili di apprendimento.

2. Contenuti 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 testare fattori ambientali o simulare processi biologici, per esplorare i 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 aumentarne l'accessibilità per studenti con diverse esigenze.
- Gli studenti di Astronomia e Scienze
  - Spaziali esplorano il sistema solare, imparano a conoscere gli oggetti celesti e si cimentano in attività creative come progettare un pianeta abitabile o creare un'"Identità Cosmica".
- Biologia e anatomia umana
  - Esplorazione dettagliata dei sistemi del corpo, dell'anatomia e dei processi fisiologici attraverso misteri interattivi in stile CSI e modelli anatomici.
- Scienze ambientali e sostenibilità
  - Discussioni sui cambiamenti climatici, gli ecosistemi e la sostenibilità, con visite virtuali ai 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'indagine poliziesca 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 a tema scientifico (ad esempio, "Preferiresti avere Marie Curie come compagna di laboratorio di chimica..."), stimolando la riflessione critica sulla scienza in modo leggero e spensierato.

- Progettazione dell'identità
  - cosmica Gli studenti si immaginano come un oggetto celeste (ad esempio, un pianeta, una stella, una galassia) e progettano un poster sulla loro "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 virtuale: un viaggio attraverso il sistema solare
  - Gli studenti esplorano il sistema solare, imparando a conoscere le peculiarità della Terra e usando la creatività per progettare un pianeta abitabile con caratteristiche fondamentali per la sopravvivenza.
- Gita virtuale – Alla scoperta dei 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 le iniziative di conservazione. Attraverso discussioni interattive e strumenti di intelligenza artificiale, approfondiscono la loro comprensione della protezione ambientale e delle pratiche sostenibili.
- Sistemi del corpo in azione Gli
  - studenti esplorano come i diversi sistemi del corpo collaborano per svolgere le attività quotidiane, creando fumetti e scenette 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 collaborano per risolvere un mistero utilizzando la conoscenza dei sistemi del corpo umano. Analizzano gli indizi e li confrontano con modelli anatomici e conoscenze scientifiche per eliminare i sospetti e risolvere il caso.
- Dibattito virtuale su sostenibilità e azione per il clima
  - Gli studenti partecipano a un dibattito rappresentando diversi paesi o organizzazioni, discutendo temi cruciali come le auto elettriche, la deforestazione e l'inquinamento da plastica. Utilizzano strumenti di intelligenza artificiale per creare avatar e preparare argomentazioni a sostegno delle proprie posizioni.
- Stanza di fuga scientifica
  - In squadre, gli studenti risolvono una serie di enigmi a tema scientifico, utilizzando indizi provenienti da diverse attività (indovinelli generati dall'IA, quiz e compiti di problem solving) per "fuggire" entro il tempo limite. Questa attività rafforza i concetti scientifici in un formato divertente e competitivo.
- Caccia al tesoro sui concetti di IA e IoT
  - Gli studenti utilizzano un modulo Google per partecipare a una caccia al tesoro interattiva, usando codici QR per sbloccare risorse e risolvere quesiti relativi a concetti di intelligenza artificiale e Internet delle cose.

- HerStory Makers: Celebrare le scienziate. Gli studenti ricercano
  - le vite e i successi delle scienziate e creano un video collaborativo con strumenti di intelligenza artificiale, evidenziando i loro contributi e sviluppando un quiz interattivo che altre classi possono utilizzare per 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 risoluzione dei problemi partecipando a dibattiti, sfide di risoluzione di misteri e attività di escape room.

d. Potenziare l'alfabetizzazione digitale e la collaborazione attraverso risorse scientifiche multimediali e gite virtuali.

e. Promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo offrendo agli studenti molteplici modalità per esprimere la propria comprensione, tra cui approcci visivi, verbali e pratici.

4. Obiettivi di apprendimento del modulo

a. Dimostrare la comprensione di concetti scientifici complessi applicandoli a scenari reali 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 problemi scientifici utilizzando il ragionamento logico e il lavoro di squadra collaborativo, come nel caso dei gialli in stile CSI e delle escape room.

d. Articolare e difendere i propri punti di vista sulla sostenibilità e sulle 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 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, gamificazione, didattica differenziata, Apprendimento basato su progetti (PBL), apprendimento potenziato dalla tecnologia, classe capovolta, apprendimento strutturato

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed esercizi energizzanti:

Descrizione:

Per introdurre il modulo, gli studenti parteciperanno a un'attività introduttiva intitolata "Preferiresti?", pensata per stimolare la curiosità e il pensiero creativo. Questo esercizio interattivo presenta scenari divertenti ma al contempo stimolanti, che uniscono concetti scientifici a possibilità fantasiose, come sudare acqua riciclata, esplorare un pianeta fatto di trampolini o avere Isaac Newton come insegnante di educazione fisica. Attraverso queste discussioni, gli studenti inizieranno a percepire la scienza come qualcosa di rilevante e accessibile.

Istruzioni:

1. Cosa preferiresti? (25 minuti)

- L'insegnante introduce l'attività "Preferiresti?": gli studenti giocano
  - in gruppo.
  - Le carte vengono poste a faccia in giù 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 discussioni che hanno trovato più interessanti.

2. Creare meme scientifici (20 minuti)

- Traendo ispirazione da una delle domande, gli studenti creano dei meme utilizzando dei generatori di meme.
- Gli studenti caricano i loro meme sulla bacheca di Padlet.
- Gli studenti assegnano stelle e commentano i meme dei loro compagni.

Materiale didattico:

- Strumenti digitali:
  - Padlet automatico per
  - compagni
- di classe Generatore di notizie dell'ultima ora!
- Pubblica la tua notizia - Generatore di notizie dell'ultima ora
- MemeCam


WHEN MARIE CURIE
IS YOUR CHEMISTRY
PARTNER

Valutazione:

Valutazione formativa: gli studenti assegnano delle stelle e scrivono dei commenti

Durata:

45 minuti

Preferisci le carte: _____

1. Preferiresti avere Marie Curie come compagna di laboratorio di chimica e rischiare di brillare al buio, oppure che il tuo telefono si surriscaldi 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 rimanere sulla Terra dove puoi mangiare solo biscotti a forma di pianeta?

3. Preferiresti esplorare un parco nazionale inesplorato fatto interamente di trampolini elastici, oppure uno in cui ogni albero sussurra aneddoti storici su famosi scienziati?

4. Preferiresti sudare acqua riciclata in un mondo che cerca di risolvere il cambiamento climatico, oppure starnutire coriandoli ecologici ogni volta che ridi?

5. Preferiresti avere polmoni in grado di convertire direttamente la CO2 in segnali Bluetooth, o un apparato digerente che trasforma ogni pasto in teorie scientifiche?

6. Preferiresti vivere in un sistema solare dove ogni pianeta porta il nome di una scienziata, confondendo gli astronomi, o in una Terra dove 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, oppure avere la capacità di parlare con gli animali che ti chiedono sempre aiuto con i compiti di matematica?

8. Preferiresti avere la capacità di controllare il tempo e porre fine al cambiamento climatico, ma solo cantando stonatissimo, oppure risolvere i problemi ambientali completando il puzzle più grande del mondo?

9. Preferiresti avere Isaac Newton come insegnante di ginnastica, costantemente distratto dalla scoperta della gravità, oppure come allenatore della 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 all'ingegneria genetica avanzata, oppure che ogni starnuto alimentasse una piccola lampadina per una questione di 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, i loro valori o le loro aspirazioni. Utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per generare immagini e testi, creando un poster sull'"Identità Cosmica". L'attività coinvolge tutti gli studenti, unendo scienza e creatività e offrendo molteplici modalità di partecipazione ed espressione.

Istruzioni:

1. Presentazione degli oggetti celesti (10 minuti)

- T introduce il concetto di identità cosmica, spiegando come ognuno possa immaginarsi come parte unica dell'universo.
- Gli studenti (S) fanno un 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...).***
- I partecipanti descrivono le caratteristiche degli oggetti celesti che hanno trovato ***(caldi, radiosi, luminosi, maestosi, diversi, misteriosi, affascinanti, rocciosi, antichi, ghiacciati, spettacolari, vasti, sbalorditivi, eterei, colorati, intensi, intriganti, enigmatici...).***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Il test include immagini di oggetti celesti e opzioni semplificate per selezionare aggettivi che li rappresentano (caldo, caldo, radioso, misterioso, luminoso, potente, colorato).

2. Descrivi la tua identità personale attraverso lo spazio (15 minuti)

- Gli studenti riflettono sulle proprie qualità uniche, sui colori preferiti e sui tratti della personalità.
- Ss usa ChatGPT o un chatbot simile per sessioni di brainstorming personalizzate.
  - Richiede:

    Se fossi un oggetto celeste (o più oggetti celesti), cosa potrei essere? Vorrei qualcosa di unico che mostri che sono ***(inserisci un tratto della personalità).*** Puoi darmi qualche idea?

    Vorrei essere… Sono… ***(tratti della personalità).*** Il mio colore preferito è… Puoi suggerirmi un oggetto celeste (o più oggetti celesti) che rifletta questo sogno e spiegarmi come si collega a me?

- Domande aggiuntive:

  Puoi spiegare meglio come _____(oggetto ***celeste)*** si collega alle persone?
  Chi sono _____ ***(tratti personali)?***

  Cosa rende _____ ***(oggetto celeste)*** unico o speciale nello spazio?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce la presentazione delle immagini degli oggetti celesti con descrizioni di base (ad esempio, ***un stella splendente etichettata "Luminosa e Positiva", una luna serena etichettata "Calma e Riflessivo").***
- Gli studenti utilizzano frasi precompilate da completare, come ad esempio:
  - ***"Sono come un_____ perché io sono _____."***
  - ***"Il mio colore preferito è _____, quindi mi sento connesso a _____ nello spazio."***

3. Progetta un poster sull'identità cosmica (30 minuti)

- Ss usa Canva Assistente di progettazione AI per la creazione dei loro poster "Cosmic Identity".
- I soggetti aggiungono immagini generate dall'IA (da strumenti come DALL-E, Chat GPT o Canva) dei loro oggetti celesti oggetti e i loro avatar.
- Gli studenti scrivono una poesia acrostica sulla loro identità cosmica utilizzando 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, oro per il calore, blu per la calma): ***ad esempio Sole***

Splendente, porto calore a tutti,
Energia inarrestabile, resto in piedi a testa alta.
Prendermi cura degli altri è la mia fonte d'ispirazione.

- Gli studenti si registrano mentre recitano la loro poesia acrostica usando Vocaroo e caricare l'audio o il codice QR del loro poster.
- Gli studenti caricano i loro poster su Padlet parete.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti scrivono descrizioni sulla loro ***identità cosmica*** con l'aiuto di testi precompilati frasi e suggerimenti di Chat GPT. Gli studenti utilizzano la sintesi vocale Canva AI o Luvvoice O _____ qualche altro strumento di intelligenza artificiale per la sintesi vocale.

4. Riflessione

- Gli studenti mostrano i loro poster su Padlet parete.
- Gli studenti riflettono su ciò che hanno imparato su se stessi attraverso questa attività, sotto forma di commento scritto.
- Gli studenti valutano i poster dei compagni utilizzando un sistema di stelle (da 1 a 5 stelle) - Una lista di controllo .

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet
- Materiali digitali:
  - Presentazione degli oggetti celesti
  - Una lista di controllo
- Strumenti digitali:
  - Canvas Intelligenza artificiale per la creazione di poster e la conversione del testo in audio
  - Luvvoice o ElevenLabs per creare audio dal testo
  - Vocaroo per la creazione audio
  - ChatGPT per il brainstorming e i suggerimenti di testo
  - DALL·A o Canva Intelligenza artificiale per la generazione di elementi visivi personalizzati
  - Padlet per la presentazione e la valutazione dei poster
- Ausili visivi:
  - Stellarium o Occhi della NASA per l'esplorazione degli oggetti celesti

Valutazione:

- Valutazione formativa - Una lista di controllo

Durata:

60 minuti

Attività 2: Gita virtuale - Un viaggio attraverso il sistema solare

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. Denominazione e ordinamento dei pianeti (10 minuti)

- T mostra una presentazione visiva dello schermo del sistema solare, con i pianeti disposti in ordine casuale.

- Nomina i pianeti.
- A coppie, gli studenti mettono in ordine i pianeti partendo dal Sole.
- L'insegnante T introduce la frase mnemonica "My Very Educated Mother Just Served Us Nachos" (La mia mamma molto istruita ci ha appena servito i nachos) affinché gli studenti ricordino l'ordine.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce schede di memoria Con immagini e nomi dei pianeti del sistema solare, gli studenti si esercitano
- a pronunciare i nomi dei pianeti con l'aiuto di strumenti/dizionari online (ad esempio, Google Traduttore).

- Gli studenti giocano a memory con le carte, esercitandosi nella pronuncia dei nomi.
- Ss 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 dei pianeti.
- Ss guarda il video creato con l'aiuto di Gamma, Canvas, e Luvvoice e fare appunti 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 su Padlet Parete.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Ss 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 sulla bacheca di Padlet.

3. La Terra: un pianeta speciale (15 minuti)

- T introduce l'argomento chiedendo: "Cosa rende speciale la Terra?" ***(La Terra è l'unico pianeta che conoscere ciò che sostiene la vita.).***

In gruppi,

- Gli studenti devono fare un brainstorming su un foglio di carta per spiegare perché la Terra è l'unico pianeta che ospita 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.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:_____

- I partecipanti lavorano con altri partecipanti in gruppi dove ricevono supporto dai pari.

4. Progettare un pianeta abitabile (20 minuti)

Lavoro di gruppo:

- Gli studenti rispondono a 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 procurarsi l'ossigeno per respirare?
  - Cosa mangeranno gli esseri umani?
  - Cosa berranno gli esseri umani?
  - Com'è la superficie del tuo pianeta?
  - Qual è l'intervallo di temperature sul 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 immagini su una bacheca Padlet.

Adattamenti 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 basato sull'intelligenza artificiale.

5. Riepilogo e riflessione (5 minuti)

- Feedback tra pari:
  - gli studenti espongono le loro idee su Padlet. Una parete a disposizione degli altri studenti per essere vista e commentata.
    Gli studenti assegnano stelle (da 1 a 5) e pongono domande.
  - Ciascun gruppo risponde a domande sul proprio pianeta.

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con accesso a Internet Materiali
- digitali Sistema
  - solare presentazione del
  - Sistema Solare schede di memoria
  - Esplorando il nostro sistema solare
  - video Progettare un habitat abitabile Strumenti
- digitali per la
  - scheda di lavoro : Canva - per compilare la scheda di lavoro e
  - creare un poster Luvvoice - per creare audio
  - da testo Gamma - per creare una
  - presentazione NoteGPT e MyMapAI - per creare una mappa
  - mentale Generatore di brainstorming Grammarly Idee per il brainstorming
  - basate sull'IA Chat GPT; Bing, DALL-E, Midjourney… Padlet per generare
  - elementi visivi personalizzati per la presentazione e la valutazione di fogli di lavoro e immagini generate dall'IA

Valutazione:

- Valutazione formativa: stelle e commenti su Padlet (porre e rispondere a domande).

Durata:

60 minuti

Attività 3: Gita virtuale - Alla scoperta dei parchi nazionali

Descrizione:

Gli studenti intraprenderanno una gita virtuale per esplorare e confrontare i parchi nazionali intorno al mondo. mondo. Impareranno a conoscere gli ecosistemi, le caratteristiche uniche dei parchi, gli sforzi di conservazione e l'importanza della biodiversità. Gli strumenti di IA 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) (Rio).
- Gli studenti generano un itinerario personalizzato per i tour virtuali che evidenziano le caratteristiche del parco, attrazioni e flora/fauna degna di nota utilizzando Chabot (ad esempio Chat GPT).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli utenti utilizzano strumenti di intelligenza artificiale come ChatGPT per rispondere a domande o suggerire idee per ogni spazio vuoto in un modello di itinerario. (questi modelli garantiscono che tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni speciali, possono partecipare in modo significativo all'attività mentre viene loro fornito il supporto necessario esperienza di apprendimento).

2. Esplorazione virtuale tramite video a 360 gradi (15 minuti)

- In coppia, gli studenti esplorano il parco virtualmente 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 La Terra e le pagine web.
  - Tour virtuale di
  - Yellowstone con Google Earth | Esperienza di viaggio VR a 360° | Parco nazionale di Yellowstone | WY, Parco
  - nazionale di Yellowstone (MT e ID)
  - Tour virtuale a 360° del Parco Nazionale di Yellowstone Parco
  - Nazionale del Serengeti Grande
  - Barriera Corallina Sottomarina Barriera Corallina a 360° Tour
  - virtuale a 360° della Grande Barriera Corallina
  - Sito web della Grande Barriera Corallina
- Gli utenti pongono domande ai chatbot basati sull'IA riguardo a monumenti, animali o iniziative 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 da loro scelto, illustrandone la fauna selvatica, la vegetazione, il clima e le sfide di conservazione, utilizzando Canva AI Design Assistant.
- Gli studenti rivedono il tuo itinerario prestando attenzione ai punti importanti ***(ad esempio, le caratteristiche del parco, gli animali più noti, le problematiche ambientali).***
- Gli studenti devono annotare almeno 5 informazioni chiave sul parco.
- Gli studenti suddividono le informazioni in sezioni per la loro infografica.
- Gli studenti devono organizzare i dati nella categoria appropriata.
- Gli studenti scelgono 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 utilizzano una lista di controllo per infografiche per valutare il loro lavoro.

4. Scrittura riflessiva sul diario (30 minuti)

- Gli studenti scrivono una bozza del loro diario di bordo basandosi sull'esperienza del tour virtuale:
  - frase iniziale (che descrive il parco che ha esplorato e la sua impressione generale) caratteristiche principali del parco l'importanza
  - della conservazione cosa ha
  - imparato e come ha cambiato la sua prospettiva
  - riflessioni finali
  -
- S utilizza Quillbot per perfezionare o migliorare il testo

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti scrivono una ***voce di diario*** con l'aiuto di un modello (riempimento degli spazi vuoti)

5. Campagna di conservazione (30 minuti)

- Gli studenti progettano una campagna di conservazione che affronti una specifica problematica ambientale nel parco nazionale da loro scelto. Gli studenti
- elaborano idee per la campagna e le inseriscono in Napkin.ai. Gli studenti utilizzano Napkin.ai per
- categorizzare le idee in temi attuabili e creare elementi visivi. Gli studenti utilizzano i suggerimenti dell'IA per finalizzare i
- dettagli della campagna. Gli studenti progettano un poster utilizzando Canva.
- L'insegnante valuta la campagna di
- conservazione utilizzando una griglia di valutazione.

criteri	Avanzato (3 punti)	Competente (2 punti)	In fase di sviluppo (1 punto)
Creatività	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 pensiero creativo con alcuni elementi originali; evidente impegno nello sviluppo di un concetto di campagna interessante.	Creatività limitata; si basa su concetti di base o approcci generici alla conservazione
Profondità di Comprensione	Dimostra una profonda comprensione della specifica problematica ambientale; fornisce un'ampia ricerca basata su intuizioni; dimostra una comprensione complessa delle interazioni dell'ecosistema e delle sfide di conservazione	Dimostra solidità comprensione della questione ambientale; include elementi pertinenti informazioni di base e nozioni ecologiche fondamentali contesto	Mostra minimo comprensione; manca una ricerca sostanziale o profondità ambientale analisi
Campagna Chiarezza	Comunicazione cristallina degli obiettivi della campagna; presentazione eccezionalmente ben organizzata; narrazione avvincente che comunica efficacemente messaggio di conservazione	Comunicazione chiara di Obiettivi principali della campagna; presentazione coerente con la trattazione dei punti chiave.	Non chiaro o comunicazione frammentata; difficoltà a trasmettere il nucleo conservazione messaggio
Tecnologico Integrazione	Uso magistrale di Napkin.ai e Canva; sofisticata visualizzazione dei dati; perfetta integrazione delle informazioni generate dall'IA	Uso competente degli strumenti tecnologici; visualizzazione di base dei dati e integrazione dell'IA	Minimo o uso inefficace di strumenti tecnologici; scarso coinvolgimento con i suggerimenti dell'IA
Progettazione visiva	Design del poster di qualità professionale; visivamente accattivante; dimostra competenze avanzate competenze di progettazione grafica e comunicazione visiva strategica	Poster ben progettato con chiara rappresentazione visiva gerarchia; soddisfa i principi di progettazione di base	grafica di base o eseguita male design; manca di coerenza visiva

Punteggio massimo possibile: 15

- 13-15 punti: Eccezionale
- 10-12 punti: Competente
- 7-9 punti: Sviluppo
- 0-6 punti: Necessita di miglioramenti significativi

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con connessione Internet
- Strumenti digitali:
  - Canvas
  - Napkin.ai
  - Scuola di Magia
  - Quillbot
  - Chat GPT

Materiali digitali:

- Lista di controllo infografica
- Diario di bordo per studenti con bisogni speciali
- Criteri di valutazione delle campagne 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 Sottomarina Barriera Corallina a 360°
  - Tour virtuale a 360° della Grande Barriera Corallina
  - Sito web della Grande Barriera Corallina

Valutazione

- Valutazione formativa: lista di controllo infografica
- Valutazione sommativa: Griglia di valutazione per la campagna di conservazione

Durata:

120 minuti

Attività 4: Mistero di spionaggio CSI: Risolvere il caso del corpo umano

Descrizione:

In questa lezione interattiva e coinvolgente, gli studenti si trasformeranno in detective incaricati di risolvere un mistero utilizzando la loro conoscenza dei sistemi del corpo umano. Attraverso diverse attività e ricerche assistite dall'intelligenza artificiale, gli studenti scopriranno indizi relativi a vari sistemi del corpo per eliminare sospetti 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: Benvenuti agenti (5 minuti)

- T introduce il tema "CSI Spy Mystery": ***"Un ladro si è introdotto in un***
  - ***supermercato e ha rubato tutti i soldi! Toccherà a voi, in qualità di detective esperti di anatomia, risolvere il mistero scoprendo indizi sui sistemi del corpo umano."***

- Gli studenti devono fare un brainstorming sui 12 sistemi del corpo umano con l'aiuto della presentazione sui sistemi del corpo .
- Gli studenti forniscono definizioni per ciascun sistema.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti svolgono l'attività sul foglio di lavoro con i nomi dei sistemi del corpo e le relative definizioni già scritti (Esercizio di abbinamento dei sistemi del corpo).

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.

·**Apparato digerente:** scompone il cibo per ricavarne energia.

·**Sistema nervoso:** controlla il corpo e invia segnali alle diverse parti.

·**Apparato respiratorio:** introduce ossigeno ed elimina l'anidride carbonica.

·**Sistema endocrino:** produce ormoni per regolare l'organismo.

• **Urinario:** Elimina le scorie e mantiene l'equilibrio idrico.

Sistema immunitario: protegge il corpo dalle malattie.

Riproduttivo: Permette la riproduzione.

Sistema tegumentario: protegge il corpo con pelle, capelli e unghie.

2. Attività di ricerca con InnerBody (15 minuti)

- T introduce e guida gli studenti nell'utilizzo di InnerBody Gli
- studenti esaminano ciascun 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 presenti sul sito per esplorare le funzioni e la posizione degli organi.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Ss sfoglia InnerBody con l'aiuto dei loro coetanei.
- Gli studenti compilano la scheda di lavoro Sistemi del corpo con nomi di sistemi precompilati ed elenchi di organi parzialmente completati.

3. Guadagnare indizi (40 minuti)

- Gli studenti svolgono i compiti in coppia. Ogni compito si riferisce a un sistema del corpo umano e fornisce indizi che aiutano a risolvere il caso.
- T monitora i progressi e fornisce supporto secondo necessità.
- Gli studenti svolgono compiti specifici sui diversi sistemi del corpo umano (compiti relativi ai sistemi del corpo umano). e consegna il compito completato all'insegnante per ottenere un indizio (Schede indizio: CSI Spy Mystery).
- Gli studenti utilizzano InnerBody e l'intelligenza artificiale per svolgere i compiti.
  - Stazione 1: Sistema nervoso (Vero/Falso)
  - Stazione 2: Sistema scheletrico (Chiudi il testo)
  - Stazione 3: Sistema cardiovascolare (Individua e correggi)
  - Stazione 4: Apparato digerente (a scelta multipla)
  - Stazione 5: Apparato respiratorio (Assistente investigativo basato sull'IA)

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- I partecipanti vengono abbinati strategicamente per favorire il supporto tra pari.

Funzioni dei sistemi corporei - CHIAVE

Compito del sistema nervoso	Compito relativo al sistema scheletrico	Apparato respiratorio e digerente Compito di sistema
1. Vero 2. Falso 3. Vero 4. Falso 5. Vero 6. Vero 7. Vero 8. Vero	1. femore 2. teschio 3. cartilagine 4. omero 5. clavicola 6. bacino 7. gabbia toracica 8. vertebre	1. b 2. a 3. a 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 1. 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 spermatozoi. b. Estrogeni: regolano il ciclo mestruale femminile, promuovono la contribuisce allo sviluppo delle caratteristiche sessuali secondarie femminili (ad esempio, lo sviluppo del seno) e al mantenimento della gravidanza. 4. La fecondazione avviene nelle tube di Falloppio quando uno spermatozoo incontra e si fonde con un ovulo. Si forma così uno zigote, che poi si sposta nell'utero per impiantarsi e svilupparsi in un embrione.
Compito relativo al 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 sospetti e risolvere il mistero (Scena del crimine e sospetti).
- Gli studenti scrivono le loro conclusioni su un modulo di rapporto sul caso, spiegando il loro ragionamento (Rapporto del detective).

CHIAVE: Il colpevole è il sospettato numero 4.

Materiale didattico:

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 di spionaggio CSI
- Scena del crimine e sospetti
- Rapporto del detective sul caso

Ausili visivi:

- Corpo interno

Valutazione:

Valutazione formativa:

- Qualità del completamento del compito (carte indizio guadagnate).
- Capacità di risolvere il mistero utilizzando le prove.

Durata:

80 minuti

Attività 5: I sistemi del corpo in azione

Descrizione:

In questa lezione coinvolgente e interattiva, gli studenti esploreranno come i sistemi del corpo lavorano insieme per svolgere le attività quotidiane. La lezione inizierà con un'introduzione ai principali sistemi del corpo utilizzando un diagramma con le relative etichette per aiutare gli studenti a visualizzarne le funzioni. Gli studenti collaboreranno quindi in gruppi per creare fumetti basati su scenari divertenti e realistici che evidenzieranno la cooperazione tra i diversi sistemi. Infine, gli studenti daranno vita ai loro fumetti recitando delle scenette che dimostreranno il lavoro di squadra tra i sistemi del corpo.

Istruzioni:

1. Diagrammi interattivi del corpo umano (15 minuti)

- T assegna casualmente un sistema corporeo a ciascuna squadra.
- Gli studenti creano un diagramma interattivo del corpo umano utilizzando uno strumento di intelligenza artificiale (Canva AI Image Creator; Adobe Firefly). .
- Gli studenti devono indicare sul diagramma gli organi principali e le loro funzioni all'interno del sistema.
- Gli studenti devono descrivere brevemente lo scopo di ciascun sistema e i principali organi che lo compongono.

2. Lavorare insieme – Una striscia a fumetti (45 minuti)

- T assegna uno scenario a ciascun gruppo (Scenari di lavoro collaborativo).
- Gli studenti identificano quali sistemi del corpo sono coinvolti nello scenario e come interagiscono.
- S pianifica la narrazione comica rispondendo alla domanda:
  - Cosa sta succedendo nella storia?
  - Come interagiscono tra loro questi sistemi?
  - Come rappresenterete 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 vignetta (Working Together Comic Strip Template).
- Gli studenti utilizzano una lista di controllo per valutare il proprio lavoro (Lista di controllo per il lavoro di squadra).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T assegna un dialogo per una striscia a fumetti (Dialogo di collaborazione).
- Gli studenti seguono il dialogo e creano una striscia a fumetti con le illustrazioni utilizzando Pixton, Storyboard That o Canva.

3. Sistemi del corpo in azione – Una scenetta (45 minuti)

- Gli studenti trasformano il loro fumetto in una scenetta 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 la scenetta, concentrandosi su come interagiscono i sistemi.
- Gli studenti recitano la scenetta (2-3 minuti) davanti alla classe.

Valutazione sommativa: Performance di una scenetta: Rubrica di collaborazione sui sistemi corporei

criteri	3 punti (supera Aspettative)	2 punti (soddisfa) Aspettative)	1 punto (necessario) Miglioramento)
Sceneggiatura ***Sviluppo***	Sviluppa una sceneggiatura altamente creativa e scientificamente accurata che dimostra chiaramente le complesse interazioni tra i sistemi del corpo.	Crea un coerente script con interazioni di base tra sistemi corporei	La sceneggiatura manca di chiarezza e di fondamento scientifico. accuratezza delle interazioni di sistema
Ruolo ***Compito***	A tutti i membri del team vengono assegnati ruoli precisi e significativi che dimostrano una profonda comprensione del funzionamento del proprio sistema corporeo.	La maggior parte dei membri del team avere ruoli chiari che rappresentano diversi sistemi del corpo	I ruoli non sono chiari o non distribuito in modo efficace
Dialogo ***Qualità***	Il dialogo è sofisticato, scientificamente preciso e coinvolgente, e dimostra una comprensione avanzata delle interazioni di sistema.	Il dialogo è chiaro e dimostra le nozioni di base comprensione delle funzioni del sistema	Il dialogo è minimo, confuso o scientificamente inaccurato.
Prestazione ***Tecnica***	Dimostra un'eccezionale presenza scenica, un'articolazione chiara e rappresentazioni fisiche creative dei processi biologici.	Mantiene la coerenza prestazione con impegno moderato	Le prestazioni sono esitante, poco chiaro o privo di entusiasmo
Sistema ***Collaborazione*** ***Dimostrazione***	Illustra in modo brillante le complesse e interconnesse relazioni tra molteplici sistemi del corpo con dettagli ricchi di sfumature.	Mostra le interazioni di base e connessioni tra i sistemi corporei	Non riesce a dimostrare efficacemente le interazioni del sistema.
Tempistica e ***Lunghezza***	Soddisfa con precisione il requisito di 2-3 minuti grazie a una presentazione dinamica e ben ritmata.	Rimane entro i tempi previsti con un ritmo moderato.	Significativamente al di sotto o al di sopra del tempo requisito

Guida al punteggio:

- Punteggio massimo possibile: 18
- 16-18 punti: A (Eccellente)
- 13-15 punti: B (Competente)
- 10-12 punti: C (In fase di sviluppo)
- Meno di 10 punti: Necessita di miglioramenti significativi

4. Riepilogo (10 minuti)

- Riflessione
  - Gli studenti rispondono alle
  - seguenti domande: Cosa vi ha sorpreso di più del modo in cui i sistemi del corpo lavorano insieme?
  - Quali sistemi del corpo sembravano avere il ruolo più importante nei tuoi sketch o nei tuoi fumetti?
  - Cosa pensi che accadrebbe se uno dei sistemi 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 brevemente le funzioni.

Materiali didattici

- PC/laptop/smartphone con connessione Internet
- Strumenti digitali:
  - Creatore di immagini con intelligenza artificiale Canva
  - Pixton
  - Storyboard che
  - Adobe Firefly
  - Scuola di Magia
- Materiali digitali:
  - Scenari di collaborazione
  - Modello di fumetto "Lavorare insieme"
  - Dialogo sulla collaborazione
- Ausili visivi:
  - Corpo interno

Valutazione:

- Valutazione formativa: Lista di controllo per il lavoro di squadra
- Valutazione sommativa: Performance di una scenetta: Rubrica di collaborazione sui sistemi corporei

Durata

115 minuti

Attività 6: Dibattito virtuale su sostenibilità e azione per il clima

Descrizione:

In questa lezione dinamica e inclusiva, gli studenti esploreranno temi ambientali cruciali attraverso un dibattito strutturato in classe. Rappresentando diversi paesi e organizzazioni, parteciperanno a discussioni approfondite su argomenti quali auto elettriche, deforestazione, plastica monouso, energia nucleare e consumo di carne. Gli studenti utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per creare avatar e preparare argomentazioni specifiche per ogni ruolo, stimolando la creatività e il pensiero critico.
Il dibattito incoraggerà il lavoro di squadra, l'abilità oratoria e lo sviluppo di argomentazioni convincenti.

Istruzioni:

1. Introduzione (10 minuti)

- Gli studenti rispondono alle domande:

Che cosa significa "sostenibilità" per te?

Puoi citare alcune azioni che le persone intraprendono per vivere in modo più sostenibile?

Quali sono alcune delle maggiori sfide ambientali che il mondo si trova ad affrontare oggi?

L'insegnante introduce alcuni degli argomenti che gli studenti dibatteranno ponendo delle domande:

Quali sono i vantaggi dell'utilizzo di auto elettriche rispetto alle auto 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 affronta le questioni ambientali più urgenti.
- In gruppi, i partecipanti scelgono a caso un argomento di dibattito dalle carte del dibattito .
  - Argomenti di
    - dibattito: Aspetti positivi e negativi delle auto elettriche.
    - Il ruolo dell'energia nucleare nell'approvvigionamento energetico sostenibile.
    - Divieto della plastica monouso.
    - L'impatto del consumo di carne sull'ambiente.

- Gli studenti assegnano i ruoli nel loro
  - dibattito: sono a favore o contro?
  - Da quale paese/organizzazione provengono?
  - Chi sono (rappresentanti governativi, attivisti ambientali, lavoratori, leader industriali, agricoltori, ingegneri...)?

3. Argomentazione (20 minuti)

- I partecipanti utilizzano uno strumento di intelligenza artificiale come ChatGPT, Copilot o Elict per generare rapidamente dati, argomentazioni e controargomentazioni specifici per ciascun paese e per ogni ruolo.
- Gli studenti definiscono i loro ruoli utilizzando il linguaggio funzionale per i dibattiti.

4. Creazione di avatar tramite intelligenza artificiale (20 minuti)

- Gli studenti creano avatar che rappresentano i ruoli loro assegnati utilizzando generatori di avatar basati sull'intelligenza artificiale (Adobe Express Create Avatar / HeyGen Avatar / Animaker) oppure video di Canva + avatar Bitmoji (abbigliamento, colori, gesti, accessori e sfondo con elementi culturali appropriati).
- Gli studenti scrivono e registrano la loro presentazione (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 su Padlet Parete.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti utilizzano modelli di Canva o Animaker con meno opzioni di personalizzazione (ad esempio, abiti, sfondi o elementi culturali preselezionati).
- T fornisce modelli di presentazione precompilati e personalizzati in base ai 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: la sostenibilità in azione (40)

- T. dispone l'aula secondo una disposizione a tavolino, in stile conferenza.
- T funge da moderatore (stabilisce le regole, introduce gli argomenti, mostra i video introduttivi).

- Gli studenti tengono una dichiarazione introduttiva di 1 minuto.
- I partecipanti presentano argomentazioni pertinenti al loro ruolo (ad esempio, un responsabile politico potrebbe discutere di regolamenti, mentre un attivista potrebbe concentrarsi sull'impatto ambientale).
- I partecipanti rispondono alle dichiarazioni iniziali degli altri partecipanti, contestandone i punti di vista e offrendo controargomentazioni.
- I partecipanti utilizzano strumenti di intelligenza artificiale come ChatGPT o Elicit per generare rapidamente controargomentazioni, se necessario.
- Gli studenti collaborano con gli altri membri dello stesso gruppo tematico per presentare una soluzione o una proposta politica congiunta.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti utilizzano il modello per scrivere la propria parte del dibattito, riempiendo gli spazi vuoti o selezionando le opzioni.
  - Dichiarazione introduttiva (1-2 frasi):
    - ***"Salve, mi chiamo [nome] e rappresento [paese/ organizzazione]. La nostra posizione su [argomento del dibattito] è [pro/ contro]. Crediamo ciò perché [indicare un motivo]."***
  - Argomentazioni chiave (2-3 punti):
    - ***"Innanzitutto, crediamo che [indicare la prima argomentazione]. Questo perché [fornire una ragione o un fatto]."***
    - ***"In secondo luogo, [esponi il tuo secondo argomento]. Gli studi dimostrano che [indica una prova]."***
    - ***"Infine, [esponi il tuo terzo argomento]. Questo [spiegherà l'impatto]."***
  - Replica (1 frase, facoltativa):
    - ***"Comprendiamo che [l'argomentazione della squadra avversaria], ma crediamo che [spiega perché la tua posizione è più forte]."***
  - Soluzione proposta (1-2 frasi):
    - ***"Proponiamo [descrivi la tua soluzione]. Questo [spiega come contribuisce a risolvere il problema]."***
  - Dichiarazione conclusiva (1-2 frasi):
    - ***"In conclusione, riteniamo che [ribadire la propria posizione] perché [riassumere i punti principali]. Grazie."***

T valuta il dibattito: Rubrica per il dibattito in classe sulla sostenibilità

criteri	3 punti	2 punti	1 punto
Apertura Dichiarazione	Fornisce un'analisi ben documentata 1-dichiarazione dettagliata con chiarezza Tesi e tono professionale; dimostra una profonda comprensione del tema della sostenibilità	Presenta una dichiarazione di apertura di base con alcune ricerca e moderazione chiarezza; moderata comprensione dell'argomento	Dichiarazione iniziale debole o impreparata; scarsa comprensione dell'argomento.
Discussione Complessità	Presenta argomentazioni complesse e articolate, supportate da prove credibili (provenienti da diverse fonti); dimostra capacità di pensiero critico.	Offre moderazione argomentazioni supportate da alcune prove; mostra i principi fondamentali critici pensiero	Argomentazioni limitate o superficiali; mancanza di prove sostanziali
Ricerca sull'IA Integrazione	Utilizza efficacemente strumenti di ricerca basati sull'IA per generare controargomentazioni avanzate; incorpora Approfondimenti generati dall'intelligenza artificiale con analisi originali.	Dimostra le basi dell'intelligenza artificiale utilizzo degli strumenti; integra parzialmente i risultati della ricerca	Minimo o inefficace strumento di ricerca basato sull'intelligenza artificiale Implementazione
Collaborativo Soluzione	Sviluppa, in collaborazione con il gruppo, una proposta politica completa e innovativa; presenta strategie di sostenibilità realistiche.	Crea una soluzione di gruppo moderata con alcuni elementi pratici	Collaborazione debole sforzo; proposta politica poco sviluppata
Contatore-Abilità argomentative	Risponde ai punti di vista opposti con confutazioni sofisticate e rispettose; dimostra competenze avanzate tecniche di dibattito	Fornisce le basi controargomentazioni di moderata efficacia; generalmente rispettoso	Limitato o inefficace capacità di controargomentazione; potenzialmente conflittuale
Professionale Comunicazione	Mantiene un comportamento professionale; utilizza un linguaggio ricercato; dimostra eccezionali capacità di comunicazione interpersonale.	Comunica chiaramente con moderazione professionalità; stile di comunicazione accettabile	Informale o non professionale comunicazione approccio

Guida al punteggio:

- Punteggio massimo possibile: 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 incontrato nell'utilizzo dell'intelligenza artificiale per la ricerca e come le hai superate?
  - Qual è stata la difficoltà maggiore che hai incontrato nel confrontarti con punti di vista opposti durante il dibattito?
  - Quali nuove conoscenze 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?

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con connessione Internet
- Strumenti digitali:
  - ChatGPT
  - Copilot
  - Elezione
  - Adobe Express Crea Avatar
  - Avatar HeyGen
  - Animaker
  - Bitmoji
  - Vocaroo
  - Lettori naturali
  - Padlet
- Materiali digitali:
  - Schede di dibattito
  - Linguaggio funzionale per i dibattiti
  - Griglia di valutazione per il dibattito in classe sulla sostenibilità

Valutazione:

Valutazione sommativa: Rubrica per il dibattito in classe sulla sostenibilità

Durata:

95 minuti

Attività 8: Escape Room scientifica

Descrizione:

Gli studenti partecipano a una 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 digitale in un formato ludico.

Istruzioni:

1. Riscaldamento: Indovinelli ambientali: alla scoperta degli elementi della Terra (10 minuti)

Lavoro di gruppo

- L'insegnante distribuisce a ciascun gruppo da 3 a 5 carte con indovinelli, stampate o in formato digitale. (link al modello).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti possono utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per aiutarli a risolvere gli enigmi.

2. Quiz ambientale: Verifica di consapevolezza - Fase 1 dell'escape room (15 minuti)

Moduli Google: Quiz ambientale: verifica delle conoscenze

- 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 IA (ad esempio, ChatGPT, Utilizzare piattaforme come Bing o simili per effettuare ricerche e trovare autonomamente le risposte corrette.
- Gli studenti hanno bisogno delle risposte corrette per ricostruire 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 individuate tutte le risposte corrette, gli studenti avranno a disposizione 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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti possono utilizzare strumenti di intelligenza artificiale e/o Internet per aiutarli a rispondere alle domande a scelta multipla nei moduli Google.

3. Generazione di immagini tramite IA (15 minuti) - Fase 2 dell'escape room

- I partecipanti hanno letto indizi visivi che descrivevano l'inquinamento del fiume.
- Tutte e 6 le descrizioni/i fiumi devono essere utilizzati, quindi se il T ha meno gruppi, riceverà più di una carta descrizione.

- I soggetti utilizzano uno strumento di generazione di immagini AI (ad esempio, DALL·E, A metà del 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 guida tramite intelligenza artificiale, basandosi su tali indizi e 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, se necessario, perfezioneranno le loro immagini guida per garantirne l'accuratezza.
- Gli studenti condividono le immagini generate con l'insegnante, che deve indovinare di quale fiume si tratta. Se l'immagine generata dall'IA è sufficientemente chiara da permettere all'insegnante di indovinare, riceverà il seguente codice: ImagePrompt (da non condividere in anticipo con gli studenti).

Descrizione	Richiesta di immagine tramite IA
Una foto del fiume Reno con stabilimenti industriali sulle rive e acque visibilmente inquinate. L'acqua è torbida e si notano tracce di rifiuti chimici galleggianti vicino alla riva.	Immaginate un fiume con stabilimenti industriali lungo le sponde e acque inquinate e torbide, con tracce di rifiuti chimici che galleggiano vicino alla riva.
Una foto del Rio delle Amazzoni con rifiuti di plastica che galleggiano in 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 deforestata sullo sfondo. L'acqua è torbida, con detriti visibili in superficie.
Un'immagine satellitare del fiume Mississippi che mostra la proliferazione di alghe verdi nelle sue acque. Le alghe ricoprono ampi tratti del fiume, con conseguenze visibili sulla vita acquatica.	Crea un'immagine satellitare di un fiume con grandi fioriture di alghe verdi che ricoprono tratti d'acqua, con chiari segni di impatto ambientale sulla vita acquatica.
Immagini di pesci con evidenti segni di inquinamento, come pelle scolorita, lesioni o deformità. L'acqua in cui nuotano è torbida e inquinata.	Crea un'immagine di pesci 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 tracce visibili di rifiuti industriali come chiazze di petrolio, plastica o detriti metallici sparsi sulla superficie.	Realizza l'immagine di un fiume con acqua marrone torbida, che mostri segni visibili di rifiuti industriali come chiazze di petrolio, plastica e detriti metallici in 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 altra spazzatura.	Immagina un fiume con bottiglie di plastica galleggianti, sacchetti e reti da pesca, e con altra spazzatura che ingombra le rive.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Fornire agli studenti suggerimenti basati sull'intelligenza artificiale, a partire dalle descrizioni degli indizi, guidandoli a utilizzare tali suggerimenti per generare immagini degli scenari proposti. Successivamente, dovranno esaminare le immagini generate per verificare la corrispondenza con gli indizi e apportare le modifiche necessarie.

4. Domanda a risposta multipla basata sull'indizio (5 minuti) - Fase 3 dell'escape room

- Gli utenti visualizzano tutte le immagini generate
- dall'IA tramite Google Forms: Salvataggio fluviale: Sfida di sensibilizzazione
- sull'inquinamento. Gli studenti svolgono il quiz e, dopo averlo inviato, riceveranno un feedback cliccando su ***"Visualizza punteggio".*** Se hanno sbagliato qualche domanda, possono inviare
- nuovamente il quiz. 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 escape room: gli studenti che hanno indovinato tutti e tre i codici possono scegliere lo scenario su cui lavorare, poi tocca al secondo gruppo... L'insegnante controllerà i loro codici oppure potranno decidere di svolgere anche questa parte in digitale.
- Gli studenti lavorano in gruppo per affrontare lo scenario assegnato/scelto (link al modello).
- Gli studenti raccolgono e analizzano tutti gli indizi forniti.
- In seguito, utilizzano l'intelligenza artificiale per effettuare ricerche, inserendo suggerimenti personalizzati in base agli indizi raccolti, al fine di 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, regolamenti più severi, 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 utilizzo
- [ ] dell'IA per la ricerca
- [ ] collaborazione e discussione di gruppo sviluppo
- [ ] della soluzione sviluppo del
- [ ] piano d'azione presentazione dei
- [ ] risultati

	Scenario	Indizio immagine	Indizio dati	Rapporto Indizio del frammento	Suggerimento dell'IA
1	Il fiume Reno, che attraversa l'Europa, è fortemente inquinato da scarti industriali, reflui agricoli e acque reflue urbane. L'acqua, un tempo limpida, ora è marrone e i pesci stanno scomparendo rapidamente. Gli abitanti del luogo affermano che l'acqua ha uno strano odore e provoca irritazioni cutanee. eruzioni cutanee al contatto.	Una foto della fiume Reno con industriale fabbriche sulla banche e visibilmente inquinato acqua.	I livelli di metalli pesanti (piombo, mercurio) sono 10 volte al di sopra della sicurezza limiti. Pesci specie come il salmone hanno subito drastici cambiamenti ridotto in numero.	Le fabbriche sono stati dumping rifiuti non trattati nel fiume per anni e locale le autorità hanno non è riuscito a far rispettare norme adeguate per lo smaltimento dei rifiuti.	Quali sono i migliori? metodi per rimozione pesante metalli dal fiume acqua? Come canindustriale zone ridotte inquinamento nei fiumi come il Reno?
2	Il Rio delle Amazzoni, il fiume più grande del mondo per portata, sta lottando contro l'inquinamento da plastica e effetti della deforestazione. I rifiuti derivanti dalle attività minerarie illegali stanno avvelenando l'acqua e sostanze chimiche tossiche si stanno riversando nel fiume. Le comunità locali segnalano un forte declino delle popolazioni ittiche e di molte specie di piante e animali. sono a rischio.	Una foto della Rio delle Amazzoni con rifiuti di plastica che galleggiano sulla superficie, e un area deforestata visibile nel sfondo.	Rifiuti di plastica su la riva del fiume ha aumentato del 60% negli ultimi tempi decennio. I livelli di mercurio derivanti dall'estrazione mineraria illegale hanno raggiunto 0,1 mg/L (livello di sicurezza: 0,002 mg/L).	La distruzione della foresta pluviale è Avendo sedimentazione in il fiume, influenzando pesce locale e piante	Come può la 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, scorrendo Negli Stati Uniti, si sta verificando una proliferazione di alghe causata dall'eccesso di fertilizzanti provenienti dalle fattorie vicine. Le alghe consumano l'ossigeno presente nell'acqua, uccidendo pesci e altri organismi acquatici. creature. Gli agricoltori locali sono I raccolti vanno persi a causa dei cambiamenti del livello dell'acqua e l'acqua potabile sta diventando non sicura.	Un satellite immagine dell' Mississippi Fiume che mostra fioriture di alghe verdi nel acqua.	Livelli di azoto in l'acqua è 20 volte superiore a raccomandato limiti. livelli di ossigeno in il fiume ha hanno raggiunto livelli pericolosi per la vita acquatica.	Fertilizzanti da Le fattorie vicine scaricano acqua nel fiume, causando la proliferazione di alghe e la moria di pesci. C'è poco regolamentazione sulla qualità dell'acqua in agricoltura.	Quali sono i migliori? metodi per ridurre deflusso agricolo nei fiumi come il Mississippi? Come possono le alghe fiorire essere controllato per ripristinare i livelli di ossigeno nelle aree inquinate fiumi?
4	Il fiume Ember, vicino a fabbriche, è diventato marrone. I test mostrano alti livelli di metalli nocivi come il 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	Quali sono modi sostenibili per rimuovere i pesi

	Il mercurio e i pesci stanno morendo. Gli abitanti della zona segnalano problemi cutanei dovuti al contatto con l'acqua.	un fiume con acqua marrone torbida, 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 modernità filtrazione	metalli da acqua inquinata? Come può industrie essere incoraggiato ad adottare le acque reflue trattamento
5	Il fiume Azure è ostruito da rifiuti di plastica, con detriti visibili in superficie e microplastiche rilevate nell'acqua. La fauna selvatica è in declino a causa dell'ingestione di plastica e dell'intrappolamento.	Una foto di un fiume con bottiglie di plastica, sacchetti e reti da pesca.	L'80% dei rifiuti ha origine dalle comunità vicine. Microplastic concentrazione: 5 parti per milione.	Rifiuti locali gestione le strutture sono sopraffatti e il pubblico consapevolezza le campagne sono scarso.	Come possiamo ridurre la plastica Inquinamento nei fiumi? Quali sono efficaci? Come impedire alle microplastiche di entrare nei sistemi idrici?

Generato con l'aiuto di ChatGPT

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Fornire agli studenti suggerimenti basati sull'intelligenza artificiale, a partire dalle descrizioni degli indizi, guidandoli a utilizzare tali suggerimenti per generare immagini degli scenari proposti. Successivamente, dovranno esaminare le immagini generate per verificare la corrispondenza con gli indizi e apportare le modifiche necessarie.

6. Gruppi 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?
  - Esistono altri approcci da prendere in considerazione?
- Stimolare la riflessione:
  - quale soluzione sembra più fattibile e perché?
  - Come possiamo implementare queste soluzioni nella vita reale?
- In conclusione, riassumete le principali soluzioni discusse e sottolineate l'importanza della risoluzione collaborativa dei problemi.

Materiale didattico:

- Strumenti digitali:
  - ChatGPT, Bing o piattaforme simili Strumenti
  - di generazione di immagini AI (ad esempio, DALL·E, A metà del viaggio, o simili)
- Supporti visivi:
  - diapositive stampate o digitali (link al modello)
  - Moduli Google: Quiz ambientale: verifica di consapevolezza (Google
  - Forms): Salvataggio fluviale: elenco di scenari per la sfida di sensibilizzazione
  - sull'inquinamento (link al modello)

Valutazione:

- valutazione del lavoro di gruppo

Durata:

100 minuti

Attività 9: Caccia al tesoro con IA 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 Internet delle cose (IoT). Gli studenti iniziano inserendo il proprio indirizzo email per ricevere i risultati in seguito. Ogni domanda del 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 passano all'indizio successivo. Al termine, inviano le loro risposte e hanno la possibilità di rivederle. Questa attività combina pensiero critico, capacità di ricerca e competenze tecnologiche in un formato coinvolgente.

Istruzioni:

Prima della caccia al tesoro:

- L'insegnante prepara degli indizi visivi stampati con i relativi codici QR (per usi multipli) e li posiziona in giro per l'aula o nell'area designata.
- T si 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 l'inizio da una domanda diversa nel modulo Google per evitare il sovraffollamento in un unico luogo (ScavHunt: 6 gruppi: (link al modello).
- Al termine della caccia al tesoro, invitate gli studenti a inviare le loro risposte tramite il modulo Google e analizzate 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 del modulo, che li indirizza verso uno specifico indizio visivo.
- Dopo aver individuato l'indizio visivo, scansionano il codice QR ad esso collegato.
- Il codice QR fornisce una risorsa (articolo, video, grafico o infografica) contenente 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.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Sistema di tutoraggio: abbinare gli studenti con difficoltà di apprendimento a compagni di classe che li supportino, promuovendo la collaborazione.
- Attività preliminare: consentire agli studenti di esercitarsi nella scansione dei codici QR e porre domande.
- Tempo extra: offrire agli studenti più tempo per completare l'attività al proprio ritmo.

- Posizioni preselezionate: disporre gli indizi visivi nello stesso ordine in cui appaiono nel modulo Google per ridurre la confusione.

Materiale didattico:

- Caccia allo scav (visivo) descrizioni degli indizi e compiti (link al modello)
- ScavHunt: codici QR e indizi visivi (link al modello)
- Link per rispondere al modulo Google
- Caccia al tesoro: 6 gruppi: collegamento al modello
- Note per l'insegnante

Valutazione:

- Valutazione formativa (durante l'attività): lista
  - di controllo per l'osservazione: l'insegnante monitora come gli studenti affrontano gli indizi, trovano gli elementi visivi e interagiscono con le risorse. L'insegnante prende appunti sulla collaborazione, il coinvolgimento e le capacità di risoluzione dei problemi degli studenti.

Durata:

60 minuti

Attività 10: HerStory Makers: Celebrare le scienziate

Descrizione:

In questa entusiasmante lezione, gli studenti esploreranno le vite di grandi scienziate e inventrici, ricercando i loro successi e creando un video collaborativo. Gli studenti utilizzeranno tecniche di intelligenza artificiale per dare vita a personaggi storici, narrarne le esperienze e creare diapositive personalizzate. L'attività finale consisterà nello sviluppo di un quiz interattivo che altre classi potranno utilizzare per conoscere meglio queste donne fonte di ispirazione.

Istruzioni:

1. **Introduzione (10 minuti)**

- T presenta il compito.
- Gli studenti devono fare un brainstorming su scienziati famosi e le loro conquiste.
- T chiede:
  - ***Quante di loro sono donne?***
  - ***Chi è Hedy Lamarr?***
- Gli utenti utilizzano 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 propria.
- I partecipanti 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 raggiunti e il loro impatto.
  - Una citazione memorabile o un insegnamento morale.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti utilizzano un modello per celebrare le scienziate per prendere appunti sul loro scienziato.

3. Creazione delle diapositive (60 minuti)

- Gli studenti creino un video utilizzando Canva.
- Gli studenti progettano una diapositiva che raffigura una strada intitolata a uno dei loro scienziati.
- Gli studenti devono scrivere un'introduzione avvincente utilizzando uno dei seguenti spunti:

"Abito in via [Nome dello scienziato]. Lo sapevate che prende il nome da...?"

"Hai mai sentito parlare di [Nome della scienziata]? Lei è..."

“Sono davvero orgoglioso di vivere in una strada intitolata a...”

"Sono felice di vivere in una strada intitolata a 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 le conquiste del loro scienziato: libri, strumenti o invenzioni associati allo scienziato, ritratto animato dello scienziato utilizzando Deep Nostalgia).
- Gli studenti devono scrivere un testo narrativo che spieghi la storia dello scienziato.
  - Costruire una storia: infanzia, personalità, interessi, successi…
  - Conclusione: citazione ispiratrice; morale; domanda retorica; perché la ammiri…
  - I partecipanti registrano una breve narrazione per entrambe le diapositive utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per la modulazione della voce (Vocaroo). IA di sintesi vocale (Lettori naturali) (sintesi vocale) per creare un video.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- Gli studenti utilizzano un modello (Celebrazione delle scienziate) scrivere una narrazione per le loro diapositive.

- L'insegnante valuta il lavoro degli studenti:

HerStory Makers: Rubrica per celebrare le scienziate

criteri	3 punti	2 punti	1 punto
Nome della via Introduzione	Apertura avvincente e creativa, che utilizza uno degli spunti proposti, con un buon coinvolgimento e una forte connessione personale.	Un'introduzione adeguata che segua la traccia con qualche spunto personale.	Sforzo minimo in Introduzione priva di creatività e di un legame personale
Scienziato Sfondo Narrazione	Una narrazione completa che include dettagli sull'infanzia, la personalità, gli interessi e i successi più significativi, il tutto contestualizzato storicamente in modo approfondito.	Biografia scientifica di livello moderato con alcuni dettagli chiave sulla vita dello scienziato.	Limitato o esplorazione superficiale dello scienziato sfondo
Progettazione di diapositive	Diapositiva progettata professionalmente con Avatar generato dall'IA, stanza virtuale ben curata che riflette la vita dello scienziato e visivamente accattivante	Scivolo dal design moderato con alcuni elementi del contesto dello scienziato	Sforzo di progettazione minimo, mancanza di una rappresentazione accurata.
Narrazione Qualità	Una narrazione chiara e coinvolgente, che utilizza la modulazione vocale tramite intelligenza artificiale per comunicare efficacemente la storia dello scienziato con risonanza emotiva.	Comprensibile narrazione con base informazioni sul scienziato	Non chiaro o monotono narrazione poco chiara
Ispirazione Conclusione	Una buona frase conclusiva con una citazione incisiva, una morale significativa o una domanda retorica che stimoli la riflessione.	Conclusione soddisfacente con una citazione o un'intuizione pertinente.	Conclusione debole o generica priva di significato riflessione
Tecnico Esecuzione	Integrazione impeccabile degli strumenti di intelligenza artificiale, modulazione vocale fluida e presentazione professionale.	Utilizzo funzionale degli strumenti di intelligenza artificiale con piccoli problemi tecnici incongruenze	Sfide tecniche significative o scarsa esecuzione

Guida al punteggio:

- **Punteggio massimo possibile:** 18
- **16-18 punti:** eccezionale
- **13-15 punti:** Competente
- **10-12 punti:** Sviluppo
- **Meno di 10 punti:** Necessita di miglioramenti significativi

4. Progettazione di un quiz di classe (10 minuti)

- Gli studenti creano una domanda per un 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. Utilizzano 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 e 1 domanda che hanno ancora.

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con connessione Internet
- Strumenti digitali:
  - Lettori naturali
  - Kahoot
  - Vocaroo
  - ChatGPT
- Materiali digitali:
  - Celebrare le scienziate
  - HerStory Makers: Rubrica per celebrare le 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 per celebrare le scienziate

Durata:

115 minuti

Chiusura: Passeggiata tra le gallerie

Descrizione:

Gli studenti parteciperanno a una "Gallery Walk", durante la quale esporranno i propri lavori ed esploreranno i progetti dei loro compagni. Questa attività interattiva promuove 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 di classe, riflessioni individuali e una celebrazione della creatività e dell'impegno.

Istruzioni:

1. Preparazione (10 minuti)

Gli studenti espongono i loro lavori relativi al modulo (ad esempio, poster sull'identità cosmica, scenette e fumetti sui sistemi del corpo umano, progetti di pianeti abitabili, appunti per dibattiti, campagne di conservazione, video su scienziate donne...) in aula o su una piattaforma virtuale condivisa se lavorano online.

2. Passeggiata tra le gallerie (30 minuti)

- Gli studenti si spostano per la stanza (oppure navigano nella galleria digitale) per osservare ciascun progetto.
- Gli studenti prendano appunti su ciò che trovano interessante, stimolante o che fa riflettere.
- Gli studenti usano post-it, fisici o virtuali (parete di linoleum) per lasciare un feedback positivo o porre domande ai creatori.
    - Esempi di domande per ricevere feedback:
        - ***Cosa ti ha ispirato a scegliere questo design/approccio?***
        - ***Adoro come tu…!***
        - ***Questo mi ha fatto pensare a…***

3. Riflessione e discussione (10 minuti)

Discussione con tutta la classe

- L'insegnante chiede agli studenti di condividere un progetto che li ha particolarmente colpiti e di spiegarne il motivo.
- Gli studenti discutono di come la visita alla galleria li abbia aiutati a comprendere la varietà di approcci e la creatività nelle esplorazioni scientifiche.

Riflessione individuale

- Gli studenti devono scrivere una breve
  - risposta: ***Qual è stato il momento di cui sono più orgoglioso nella realizzazione del suo progetto?***
  - ***Cosa hai imparato osservando il lavoro degli altri?***
  - ***Come utilizzerai in futuro ciò che hai imparato?***

Materiale didattico:

- 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

MODULO 5

Studi sociali accessibili: Promuovere la comprensione dei concetti degli studi sociali attraverso materiali didattici accessibili e coinvolgenti.

Autori	Istituzione
Vassiliki Koukounidou, Michalis Livitziis, Costanza Symeou	Lykeio Aradippou, Cipro

1. Descrizione del modulo

Questo modulo unisce studi sociali, educazione civica, scienze ed etica per offrire agli studenti percorsi accessibili, creativi e coinvolgenti verso le problematiche globali. Inizia con un'attività introduttiva 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 del Rinascimento, indagano sui cambiamenti climatici 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 l'empatia, la creatività e la cittadinanza attiva, garantendo al contempo inclusione e accessibilità.

2. Contenuti e attività del modulo

Contenuto: Lezioni di scienze sociali adattabili e risorse multimediali

- Lezioni di studi sociali adattate
  - Gli studenti esplorano la Dichiarazione universale dei diritti umani (UDHR), la democrazia e i valori civici attraverso risorse differenziate che si adattano alle diverse esigenze di apprendimento.
- 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 il coinvolgimento emotivo e sviluppo dell'empatia.
- Prospettive storiche
  - Attraverso la storia di Galileo e del Rinascimento, gli studenti esaminano il conflitto tra scienza, religione e società, collegando le lotte del passato alle questioni contemporanee della conoscenza e libertà.
- Educazione ambientale e alla sostenibilità
  - Gli studenti analizzano l'utilizzo di energia, acqua e piante nella loro scuola e propongono soluzioni ecocompatibili. soluzioni e studiare i cambiamenti climatici globali attraverso l'analisi dei dati e i metodi scientifici.
- Alfabetizzazione finanziaria e cittadinanza responsabile
  - Gli studenti apprendono le basi della spesa, del risparmio e del processo decisionale responsabile, applicandole

    Applicare le conoscenze alle sfide della vita reale grazie a 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, dibattono sui 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, word cloud, dibattiti interattivi e narrazione multimediale migliora l'accessibilità e la creatività per tutti gli studenti.

Attività: Rievocazioni di eventi storici, visite virtuali di siti storici

- Riscaldamento e attività energizzante – “Trova qualcuno che…”
  - Gli studenti partecipano a un gioco di bingo sui diritti umani per creare connessioni e generare slogan o poster, tramite l'intelligenza artificiale, che promuovono 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

    Utilizzo di strumenti multimediali e intelligenza artificiale per visualizzare i progressi.
- Diritti umani sul palcoscenico
  - Gli studenti mettono in scena gli articoli della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani attraverso sketch o giochi di ruolo, mostrando come vengono rappresentati i diritti. protetto o violato in contesti reali o fittizi.

- Il diritto all'alloggio come diritto umano
  - Gli studenti analizzano la poesia dei rifugiati, interagiscono con una persona virtuale di rifugiato e co-creano poesie, canzoni o performance di parola parlata che riflettano l'articolo 25.
- La 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 esaminano le scoperte scientifiche di Galileo, i suoi conflitti con la Chiesa e la sua 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'IA- soluzioni migliorate e proposte di miglioramenti ecocompatibili.
- Cambiamenti climatici nel corso del tempo
  - Utilizzando dati scientifici (carote di ghiaccio, anelli degli alberi, grafici), gli studenti confrontano il clima passato e quello presente. modifiche, presentando i loro risultati visivamente.
- Sfida dell'alfabetizzazione finanziaria
  - Attraverso scenari interattivi e suggerimenti basati sull'intelligenza artificiale, gli studenti si esercitano a prendere decisioni finanziarie responsabili, a gestire un budget e a spendere in modo etico.
- Intelligenza artificiale ed etica
  - Gli studenti dibattono sulle opportunità e i 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 suggerimenti basati sull'IA, generano parole collaborative nuvole e creare un'immagine o una citazione di chiusura condivisa.

3. Obiettivi del modulo

a. Introdurre gli studenti ai concetti fondamentali delle scienze sociali, tra cui i diritti umani, la democrazia, la responsabilità civica e la cittadinanza etica. b. Promuovere l'empatia e la consapevolezza critica attraverso il confronto 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 la conoscenza in ambiti quali la sostenibilità, la gestione finanziaria e l'etica dell'IA. e. Integrare arti creative, giochi di ruolo e strumenti digitali (inclusa l'IA) 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. Obiettivi di apprendimento del modulo

a. Individuare e spiegare i principi chiave dei diritti umani e i valori democratici, collegandoli a situazioni concrete.

b. Dimostrare empatia ed espressione creativa producendo giochi di ruolo, poesie, performance o progetti multimediali su questioni di giustizia sociale. c. Analizzare i contributi scientifici storici (ad esempio, Galileo) e i dati ambientali per spiegare l'impatto della scienza sulla società e sul cambiamento climatico. d. Proporre soluzioni sostenibili per la propria scuola e comunità e presentarle utilizzando strumenti digitali o

Formati potenziati dall'intelligenza artificiale.

e. Applicare i concetti di alfabetizzazione finanziaria a scenari simulati, compiendo scelte responsabili ed etiche. f. Discutere criticamente le opportunità e i rischi dell'IA nella società, dimostrando ragionamento etico e civico.

consapevolezza.

g. Riflettere sul proprio percorso di apprendimento personale e collettivo, articolando i modi per agire in modo responsabile, cittadini attivi.

5. Parole chiave

Diritti umani, democrazia, giustizia, uguaglianza, educazione civica, Galileo, Rinascimento, Sostenibilità, cambiamento climatico, alfabetizzazione finanziaria, etica dell'IA, attivismo, empatia, creatività Espressione, giochi di ruolo, dibattiti, narrazione, inclusione, accessibilità, apprendimento multimediale

6. Metodologia

Apprendimento basato sull'indagine, apprendimento collaborativo, pedagogia basata sul gioco di ruolo e sul teatro, Integrazione delle arti creative, indagine storica e scientifica, apprendimento basato su progetti (PBL), Gamificazione, apprendimento digitale e potenziato dall'intelligenza artificiale, didattica differenziata.

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed esercizi energizzanti:

Descrizione:

Per introdurre il modulo, gli studenti parteciperanno a un'attività di riscaldamento sociale volta a stimolare le conoscenze pregresse e la curiosità in materia di diritti umani. Questo esercizio interattivo fungerà da attività rompighiaccio, aiutando gli studenti a conoscersi meglio e a riflettere sui vari aspetti dei diritti umani. Partecipando a questa attività introduttiva, gli studenti inizieranno a percepire i diritti umani come qualcosa di rilevante per ogni individuo e al contempo accessibile.

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 del tipo "Trova qualcuno che..." basati su temi relativi ai diritti umani.
  - Gli studenti camminano per la classe ponendo domande ai compagni per riempire le caselle.
  - Devono trovare una persona diversa per ogni scatola.
  - Una volta completato, gli studenti riflettano: quali diritti sono emersi più frequentemente? Ce n'è qualcuno che vi ha sorpreso?

Trova qualcuno che… carte

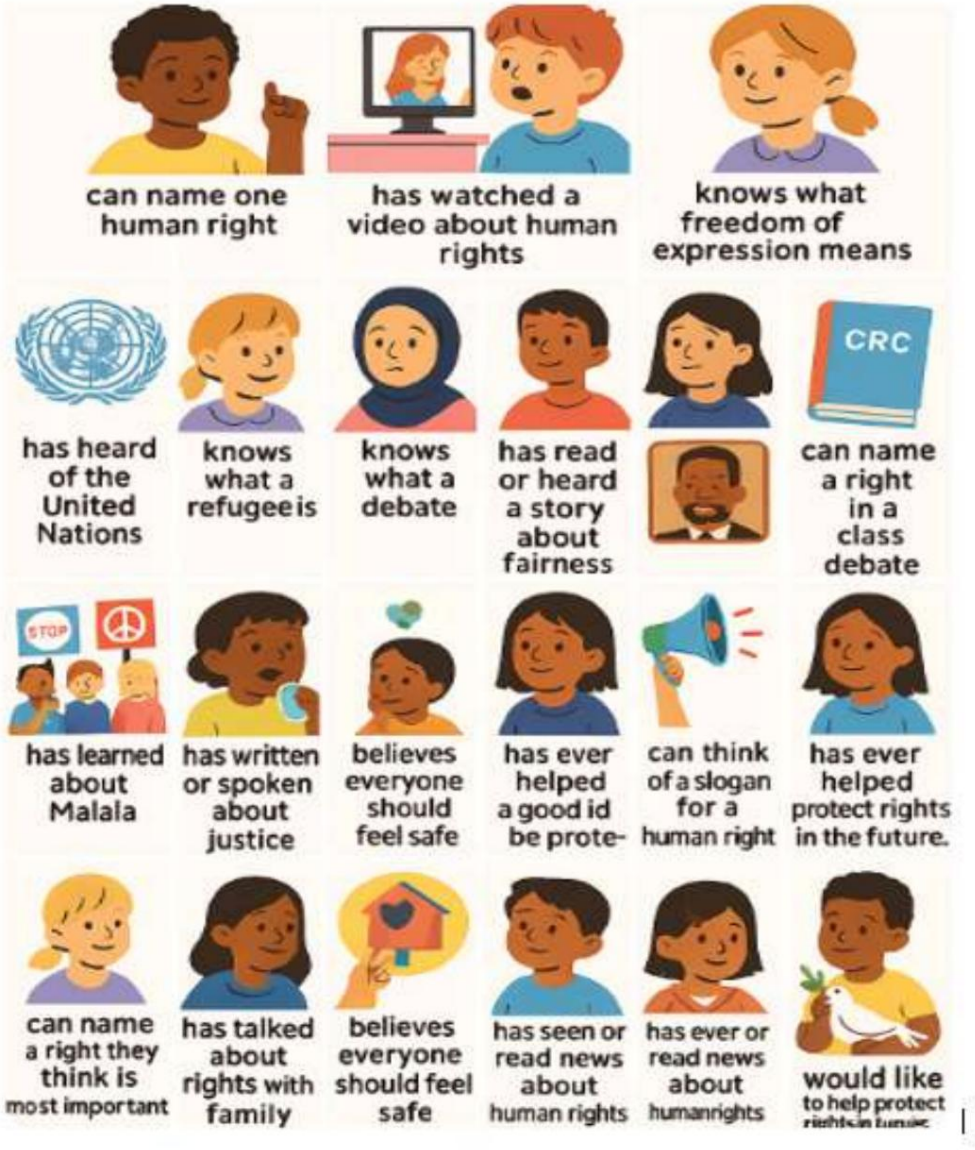
Istruzioni: Gira per la classe e parla con i tuoi compagni. Trova qualcuno che corrisponda a ciascuna descrizione e scrivi il suo nome nella casella. Puoi usare ogni persona una sola volta. Cerca di riempire tutta la griglia!

nome un diritto umano.	ha guardato Un video sui diritti umani.	sa cosa libertà di espressione significa.	ha aiutato qualcuno in cura ingiustamente.	può nominare un attivista per i diritti umani.
ha sentito di le Nazioni Unite.	crede tutti I bambini dovrebbero andare a scuola.	sa cosa sia un rifugiato.	ha ha partecipato a un dibattito di classe.	può nominare un proprio nel CRC (Diritti dei bambini).
ha visto un protestare o marciare in televisione.	può spiegare il diritto all'acqua pulita.	pensa L'assistenza sanitaria è un diritto umano.	ha letto o Ho sentito una storia sull'equità.	ha sentito di Martin Luther King Jr.
ha imparato Riguardo a Malala.	ha scritto o si è parlato di giustizia.	crede Tutti dovrebbero sentirsi al sicuro.	Posso immaginare un mondo in cui i diritti siano protetti.	ha mai ha aiutato un compagno di classe Bisogno.
può nominare un pensano che sia giusto importante.	ha parlato riguardo ai diritti in famiglia.	posso pensare Uno slogan per un diritto umano.	ha visto o leggere notizie sull'umanità diritti.	vorrei contribuire a proteggere i diritti in futuro.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T include suggerimenti visivi insieme ai suggerimenti lessicali in modo che le esigenze degli Ss con vengono affrontati i problemi di vista. I suggerimenti possono anche essere semplificati o modificati in base a per gli alunni con bisogni educativi speciali (BES) in classe. Alcuni suggerimenti sono:

- Fornire elementi visivi/icone per ciascun diritto umano.
- Offri carte modificate con meno caselle.
- Fornisci frasi di inizio: "Conosci il diritto di...?"



2. Creazione di slogan (20 minuti)

- Traendo ispirazione da una delle domande, gli studenti creano slogan a sostegno della 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 a scopo di
- differenziazione. Gli studenti caricano i loro slogan sulla bacheca di Padlet.
- Gli studenti assegnano stelle e commentano gli slogan dei loro compagni.

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet “Trova qualcuno
- che…” Schede Strumenti digitali: Le
- mie cartelle del
  - bingo gratuite per creare schede “Trova qualcuno che…” Padlet per la
  - presentazione e la valutazione degli slogan DALL-E
  - oppure Canva AI per generare elementi visivi personalizzati
  - ChatGPT per il brainstorming e i suggerimenti di testo Canva,
  - Looka e progetta l'IA (per la progettazione di loghi e slogan)

Valutazione:

Valutazione formativa: gli studenti assegnano delle stelle e scrivono dei commenti

Durata:

45 minuti

La parte principale:

Attività 1: Esplorare il tessuto 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 gruppo per creare un patchwork digitale o interattivo linea temporale che rappresenterà visivamente i loro risultati. L'attività coinvolge tutti gli studenti attraverso unendo momenti storici chiave alla 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
- T chiede agli studenti (Ss) di compilare un questionario Mentimeter per elicitare la loro comprensione del concetto di diritti umani e della Dichiarazione dei diritti umani, basata sul video che hanno appena guardato:
  - Quiz sui diritti umani

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- I partecipanti lavorano con altri partecipanti in gruppi o in coppia, ricevendo 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 Sono forniti alcuni video e domande per guidare la loro esplorazione. Gli studenti sono liberi di usarli qualsiasi risorsa disponibile online per trovare le informazioni di cui hanno bisogno. Gli studenti usano ChatGPT o un chatbot simile per sessioni di brainstorming personalizzate.
  - La storia dell'Umano Video sui diritti
- Agli studenti vengono poste le seguenti domande:
  - Quali sono stati i momenti più importanti della storia umana che hanno portato a Istituzione della Dichiarazione dei diritti umani?
  - Cosa sono i diritti umani e perché è stata redatta la Dichiarazione universale dei diritti umani?
  - Quali furono alcuni dei primi paesi a firmare la Dichiarazione universale dei diritti umani?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante forma i gruppi e ci sono 4 studenti per gruppo. Gli studenti possono usare i sottotitoli e regolare la riproduzione. velocità per la visualizzazione video, se necessario. T assegna i ruoli o dà agli studenti la possibilità di scegliere il proprio ruoli. Ciò aiuta a distribuire i compiti e riduce la pressione sugli studenti che potrebbero avere difficoltà con leggere, scrivere o parlare.

- **Lettore** (legge i materiali/le domande)
- **Ricercatore** (utilizza ChatGPT, La storia dei diritti umani , Diritti umani in due minuti o web)
- **Prende appunti** (scrive/disegna i punti chiave)
- **Relatore** (si prepara a condividere con la classe)

- Gli studenti utilizzano frasi precompilate da completare, come ad esempio:
  - ***"Un grande evento prima della Dichiarazione è stato un _____ Perché _____. Un altro evento importante _____ perché _____."***
  - ***"I diritti umani sono importanti perché ne abbiamo bisogno _____."***
  - ***"La Dichiarazione dei diritti umani è stata istituita nel_____."***

"Uno dei paesi che ha firmato per primo è stato_____. Un altro era _____."

3. Creazione del mosaico o della linea temporale dei diritti umani (20 minuti)

- Gli studenti lavorano in gruppo per realizzare una "toppa" digitale con immagini, testo e voce. Gli studenti utilizzano Padlet, Canva, o Genialmente per creare la loro cronologia digitale, utilizzando le informazioni che hanno raccolto finora sui diritti umani e la Dichiarazione dei diritti umani. Più avanzato o Gli studenti digitalmente competenti possono utilizzare Timeline JS per la creazione della loro cronologia digitale. La patch visiva può includere:
  - 1 concetto chiave o citazione
  - 1 Immagine generata dall'IA o scelta, utilizzando DALL-E o Bing Image Creator IA per la generazione elementi visivi personalizzati
  - Narrazione vocale o audio creato da testo, utilizzando Vocaroo o ElevenLabs
  - Un mini poster digitale su Canva (esporta come immagine)

Adattamenti 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 precompilate e suggerimenti ChatGPT. Gli studenti usano sintesi vocale con Canva AI, Vocaroo, Luvvoice o altri strumenti di intelligenza artificiale per la sintesi vocale.

- Gli studenti utilizzano frasi precompilate come:
  - "Abbiamo imparato che _____" / "Un diritto importante è _____" / "Questa immagine mostra _____"
  - "Tutti dovrebbero _____. È un diritto umano.

4. Riflessione (10 minuti)

- Carica tutte le patch su Padlet intitolato ***"Noi il popolo: una coperta dei diritti umani".***
  - Gli studenti esplorano il lavoro dei compagni e valutano le rispettive cronologie utilizzando un sistema di stelle (da 1 a 5 stelle) e una **lista di controllo.**
- Gli studenti riflettono su ciò che hanno appreso attraverso questa attività utilizzando i seguenti spunti. Gli studenti pubblicano
  - su Padlet. Una cosa che ho imparato sui diritti umani è…"
  - "Un diritto che ritengo fondamentale oggi è… perché…"

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet Una **lista di**
- **controllo**
- Strumenti digitali:
  - diritti umani Quiz Menmetro 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 elementi visivi personalizzati
  - Vocaroo per la creazione di audio
  - ElevenLabs per creare audio dal testo Luvvoice per
  - Creazione di sintesi vocale. Ausili visivi: "Quali
- sono i diritti
  - umani universali?" Video TED-Ed La Dichiarazione universale dei diritti
  - umani - Aggiungi il tuo Video vocale La storia dell'umano Video sui diritti umani in due
  - minuti
  -

Valutazione:

- Valutazione formativa: una **lista di controllo.**

Durata:

60 minuti

Attività 2: I diritti umani sul palcoscenico: esplorare e rappresentare i 30 diritti

Descrizione:

In questa attività, gli studenti approfondiranno la loro comprensione dei 30 articoli della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (UDHR) 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 una breve rappresentazione teatrale o una scenetta basata sui diritti loro assegnati, mostrando come tali diritti vengano protetti 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, della legge, della responsabilità civica e della cittadinanza globale nella tutela dei diritti umani.

Istruzioni:

1. Titolo: Come si traducono questi diritti nella vita reale? (10 minuti)

- L'insegnante introduce l'attività presentando i diritti umani come principi cardine della giustizia sociale e della vita civica, essenziali per una democrazia funzionante e una società equa. Spiega che gli studenti lavoreranno individualmente all'inizio e poi si metteranno in coppia con la persona seduta accanto a loro per comprendere i diritti umani sanciti dalla Dichiarazione universale dei diritti umani (UDHR).
- T mostra il seguente video: Giovani
  - 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 universale dei diritti umani in forma semplificata: Dichiarazione universale dei diritti
  - umani semplificata - Versione per i giovani
- L'insegnante chiede agli studenti di completare un questionario "Pensa-Confronta-Condividi" su Canva. con i seguenti spunti di discussione: Quale
  - opzione a destra ti ha sorpreso di più?
  - Quale di questi elementi ti sembra più importante nel mondo di oggi?
  - Ci sono diritti che, a tuo avviso, vengono talvolta ignorati o violati?
  - In che modo i governi o le società proteggono (o non riescono a proteggere) questi diritti?
- L'insegnante chiede agli studenti di condividere le idee della loro coppia sul Muro interattivo dei diritti umani. tramite il link su Mentimeter

Adattamenti 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 Gioventù per Diritti umani . La presentazione ha un audio che accompagna i 30 articoli in UDHR per venire incontro agli studenti con difficoltà di lettura. Gli studenti possono usare i loro dispositivi intelligenti per Guardate la presentazione da soli o in coppia.
  - Presentazione - Diritti umani per tutti.mp4
- T spiega che ogni articolo della UDHR ha un proprio breve video e possono scegliere 2-3 bambini da guardare da soli o in coppia.
  - Giovani per i diritti umani
- L'insegnante mette in coppia gli studenti e fornisce i seguenti spunti per aiutarli a orientare la discussione:
  - Formare coppie di studenti intenzionalmente (ad esempio, coppie con livelli di abilità diversi).
  - Utilizza una scheda di spunto o frasi di inizio come:
  - ***"Penso che questo diritto sia importante perché…"***
  - ***"Questo mi ha sorpreso perché…"***
  - ***"Ho visto tutto questo in azione quando…"***
- ***Gli studenti possono utilizzare*** Vocaroo per creare le loro risposte e condividerle sul modello Canva. per il questionario Think-Pair-Share T chiede agli
- Ss di condividere le idee della loro coppia sul Muro interattivo dei diritti umani attraverso il link 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 a concentrarsi sull'aspetto sociale dell'esplorazione:
  - Che cosa protegge 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 rilevante oggi?
- Gli studenti assumono ruoli all'interno dei loro gruppi:
  - Spettatore – guarda il video del diritto assegnato
  - Lettore – legge ad alta voce la versione semplificata (reperibile su Dichiarazione universale dei diritti umani semplificata – Giovani) Versione)
  - Assistente IA – utilizza ChatGPT o qualsiasi altro strumento di intelligenza artificiale per ottenere esempi o riformulare il contenuto
  - Appunti/Designer – scrive o disegna idee per preparare lo sketch utilizzando Magic Media strumento in Canva o AutoDraw

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T assegna i gruppi e a ciascun gruppo assegna un articolo tratto dalla Dichiarazione Universale dei Diritti Umani semplificata - Versione per i giovani.

- I partecipanti di ciascun
  - gruppo: guardano il breve video sui diritti umani tratto dalla Dichiarazione
  - Universale dei Diritti Umani; leggono la versione semplificata dell'articolo presente nel video semplificato " Presentazione - Diritti Umani per
  - Tutti.mp4"; discutono insieme dei diritti.
- T propone le seguenti semplici domande per guidare la discussione di gruppo: Cosa permette di fare
  - questo diritto alle persone?
  - A qualcuno è mai stato impedito di esercitare questo diritto?
  - Perché questo diritto è importante oggi?
- L'insegnante fornisce agli studenti frasi di inizio o 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 revocato quando..."
  - "Questo diritto è importante perché...".
- T assegna ruoli accessibili ai soggetti in ciascun gruppo
  - Video Watcher - guarda il video sull'articolo e la versione semplificata dell'articolo da Presentation - Human Rights for All.mp4 Idea Finder - utilizza i suggerimenti forniti dall'insegnante in ChatGPT o
  - qualsiasi altro strumento di IA per ottenere esempi e generare idee Drawer or Writer - Scrive o disegna le idee chiave per la scenetta su carta, con lo strumento Magic
  - Media in Canva o AutoDraw Speaker - esprime oralmente le idee del gruppo e le registra in Speech Texter
  -

3. Produzione creativa: Scrittura e prove di giochi di ruolo (20 minuti)

- Gli studenti lavorano in gruppo per scrivere e provare una scenetta o un gioco di ruolo di 2-3 minuti che metta in scena l'articolo di loro scelta.
- L'insegnante spiega agli studenti che il loro gioco di ruolo o la loro scenetta possono assumere varie forme:
  - Uno studente a cui viene negato un diritto (ad esempio, all'istruzione, all'espressione) e che cerca aiuto. Un servizio
  - giornalistico che riporta una violazione di un diritto. Una scena in tribunale
  - che discute di una violazione dei diritti umani. Un evento storico o una società
  - immaginaria in cui un diritto è stato negato.
- L'insegnante fornisce agli studenti una lista di controllo per tenere a mente gli elementi da includere nel loro gioco di ruolo o nella loro scenetta - Lista di
- controllo 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

Adattamenti 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.

- T dà agli studenti l'opportunità di registrare la loro performance e di aggiungere che l'hanno preregistrata sceneggiatura, creazione di un video che può essere proiettato durante la lezione, utilizzando CapCut

4. Presentazione (10 minuti)

- Gli studenti eseguono sketch dal vivo o caricano video su un Padlet condiviso intitolato:
  "I diritti umani sul palcoscenico: storie di studenti"

5. Riflessione (5 minuti)

- Risposta degli studenti su un Padlet condiviso:
  - "Quale problema reale ha rappresentato la tua scenetta?"
  - "In che modo questo articolo si collega all'equità o alla giustizia?"
  - "Cosa possono fare le persone oggi per proteggere questo articolo?"

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet
  - Canvas 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 (dal parlato all'audio)
  - ChatGPT per l'esplorazione di gruppo (riformulazione dei contenuti, ricerca di informazioni)
  - Strumento Magic Media in Canva o Disegno automatico per disegnare idee Speech
  - Texter per Registrazione delle idee degli studenti (traduzione da parlato a testo)
  - Elevenlabs per registrare conversazioni o narrare sceneggiature
  - Padlet per Condivisione di video di sketch preregistrati. Ausili
- visivi:
  - Giovani per l'umanità Video sui diritti
  - umani semplificato – Versione per i giovani
  - Presentazione - Diritti umani per tutti.mp4
  - Brevi video sulla Dichiarazione Universale dei Diritti Umani per l'esplorazione di gruppo su ciascun articolo.

Valutazione:

- Valutazione formativa: una lista di controllo

Durata:

60 minuti

Attività 3: *Il diritto all'abitazione come diritto umano :* poesia, voce e performance.

Descrizione:

Questa attività esplora l'articolo 25 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, che garantisce il diritto a un alloggio adeguato, attraverso la poesia, la performance e l'espressione creativa basata sull'intelligenza artificiale, con contributi di rifugiati. Utilizzando le poesie ***"Nostalgia di casa"*** di Shukria Rezaei e ***"Tenda n. 50"*** di Rashid Hussein, gli studenti analizzano l'impatto concreto della perdita del proprio alloggio a causa di guerre, sfollamenti e disuguaglianze. In seguito, utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per scrivere ed eseguire strofe o canzoni originali, immaginando l'esperienza dello sfollamento e collegandola a realtà globali e locali.

Questa attività sviluppa l'empatia, la comprensione delle scienze sociali e le capacità creative attraverso formati accessibili (composizione di canzoni, note vocali, stimoli visivi), collegando al contempo il concetto di alloggio alla cittadinanza globale, alla storia e alla responsabilità civica.

Istruzioni:

1. Comprendere il diritto all'alloggio (10 minuti)

- (T) introduce l'articolo 25 della UDHR, spiegando che ciò significa che tutti hanno diritto al cibo, ai vestiti, all'alloggio e all'assistenza medica.
- T spiega come questo diritto sia essenziale per la giustizia sociale, l'uguaglianza e la vita civica.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T introduce l'articolo 25 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, spiegando che significa che ogni persona ha diritto al cibo, al vestiario, all'alloggio e all'assistenza medica.

- T mostra l'articolo 25 attraverso la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani semplificata – Versione per i giovani e presentazione - Diritti umani per tutti.mp4

2. Esplorazione di poesie sul tema dello sradicamento (15 minuti)

- T divide Ss in gruppi.
- T condivide una versione digitale della poesia ***"Nostalgia di casa"*** di Shukria Rezaei e ***"Tenda numero 50"*** di Rashid Hussein attraverso un breve video con la lettura delle due poesie.
- Gli studenti leggono ad alta voce ogni poesia o riproducono la versione audio ***"Nostalgia di casa".*** di Shukria Rezaei e ***"Tenda numero 50"*** di Rashid Hussein.
- Gli studenti rispondono alle seguenti domande in gruppo, utilizzando Canva: Quali
  - sentimenti vengono espressi in ciascuna poesia?
  - Perché pensi che la persona si senta in questo modo?
  - Cosa ci dice questo sul diritto all'abitazione come diritto umano?
- Gli studenti condividono le loro idee su Padlet e discuterne oralmente in classe per analizzare le idee principali delle poesie e il loro legame con il diritto all'abitazione come diritto umano.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante divide i soggetti in gruppi. I gruppi possono essere di abilità mista, per promuovere l'inclusione e accessibilità.

- T condivide una versione digitale della poesia ***"Nostalgia di casa"*** di Shukria Rezaei e ***"Tenda numero 50"*** di Rashid Hussein attraverso un breve video con la lettura delle due poesie.
- Gli studenti leggono ad alta voce ogni poesia o riproducono la versione audio ***"Nostalgia di casa".*** di Shukria Rezaei e ***"Tenda numero 50"*** di Rashid Hussein.
- Gli studenti scelgono tra frasi di inizio predefinite: "Questa
  - poesia parla del sentirsi _____ perché_____."
  - "Lo scrittore ha perso il controllo e si è sentito _____."
- Gli studenti possono anche utilizzare 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)

- Ss visita il chatbot 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
  - Le sue sensazioni durante e dopo

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce agli studenti domande precompilate come le seguenti:

  - "Dove vivevi prima?"
  - "Perché hai lasciato casa?"
  - "Cosa ti manca di più?"
  - Quali sfide stai affrontando attualmente?
  - Dove sei stato sfollato?
  - Quali sensazioni hai provato durante e dopo aver lasciato casa?
- Gli studenti possono digitare le domande oppure utilizzare 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
  I partecipanti al chatbot creano le proprie poesie all'interno dei loro gruppi.
  - Ss può utilizzare ChatGPT per trovare idee e strofe per le loro poesie. Le poesie dovrebbe sottolineare l'importanza della sicurezza e di un riparo come diritto umano nell'era odierna mondo (perdere o trovare un rifugio).
  - Gli studenti possono usare Canva registrare la loro poesia e condividere la poesia del loro gruppo su Padlet

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante divide i soggetti in gruppi. I gruppi sono composti da soggetti con diverse capacità.

- T assegna ruoli accessibili ai soggetti in ciascun 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 nel sistema di sintesi vocale
  - Creatore digitale - crea una versione digitale della poesia su Canva e la condivide su Padlet
  - Creatore di musica - utilizza Suno per trasformare una poesia in una canzone e la condivide su Padlet

5. Riflessione: (15 minuti)

- Ogni gruppo esegue dal vivo la propria poesia/canzone per la classe **o** suona il proprio Suno registrazione.

Valutazione:

- Padlet dove gli studenti commentano le poesie e le canzoni di ciascun gruppo usando le stelle.

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet
- Elenco di emoticon per esprimere i sentimenti delle poesie
- Strumenti digitali:
  - Canva to idee del gruppo discografico
  - Padlet per condivisione delle idee del gruppo e discussione in classe
  - Chatbot Mizou – Intervista a una ragazza adolescente rifugiata
  - ChatGPT per la scrittura di poesie
  - Strumento Magic Media in Canva o AutoDraw disegnare o scrivere la poesia del gruppo
  - Texter vocale per idee del gruppo discografico
  - Suno trasforma le poesie in canzoni
- Ausili visivi:
  - Articolo 25 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani
  - Dichiarazione Universale dei Diritti Umani semplificata –
  - Video per i giovani Presentazione - Diritti umani per tutti mp4
  - ***"Nostalgia di casa"*** di Shukria Rezaei e ***"Tenda numero 50"*** poesie di Rashid Hussein in formato digitale

Durata:

75 minuti

Attività 4: L'influenza delle idee scientifiche di Galileo sul Rinascimento

Descrizione:

Gli studenti esploreranno come le idee di Galileo abbiano sfidato le visioni tradizionali durante il Rinascimento. Gli studenti lavoreranno in gruppo per creare un artefatto digitale utilizzando strumenti di intelligenza artificiale, al fine di rappresentare l'impatto di Galileo. 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 Blocket dal titolo "Scienza o superstizione?".
- T mostra un breve video di 2 minuti che introduce Galileo Galilei dal **Museo Galileo** di Firenze, Italia: GalileosAstronomy Agli studenti (S) viene
- chiesto di discutere brevemente in gruppo e di scrivere su Google Docs un'ipotesi del tipo "Perché mettere in discussione le stelle sarebbe pericoloso nel 1600?", in modo che la T possa avere accesso alle loro idee iniziali.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti con difficoltà visive utilizzano ***Microsoft Immersive Reader Leggere ad alta voce le domande e i sottotitoli dei video.***

2. Galileo al telescopio (15 minuti)

- L'insegnante divide gli studenti in piccoli gruppi (3-4 per gruppo).
- Ciascun gruppo dovrà:
  - Utilizzare il web per approfondire un argomento **specifico .**
  - Evidenzia i punti chiave.
  - Identifica 2 modi in cui l'idea di Galileo ha sfidato la norma e 1 conseguenza e scrivili sul corrispondente documento Google.
- T assegna a ciascun gruppo uno dei seguenti argomenti principali relativi al progetto Galileo:

1. Il telescopio di Galileo e la scoperta delle lune di Giove
2. Conflitto con la Chiesa cattolica
3. Supporto alla teoria eliocentrica copernicana
4. Influenza sul metodo scientifico e sulla sperimentazione

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Invece di utilizzare il web aperto (che può essere eccessivo o fonte di distrazione per alcuni studenti), gli studenti con bisogni speciali possono utilizzare **Khanmigo** come assistente di ricerca.

1. Gli studenti pongono domande basate sull'argomento assegnato per orientare la loro comprensione.
2. Gli studenti utilizzano i **suggerimenti guidati** per riassumere e strutturare la loro risposta su Documenti Google .

3. Prodotto digitale con strumenti di intelligenza artificiale: “Galileo reinventato” (15 minuti)

- Ss usa DALL·E per realizzare un poster in stile rinascimentale che promuova le idee di Galileo che hanno scoperto durante la fase precedente.

  Requisiti del prodotto:

  - Includi almeno un fatto storico
  - Mostrare un chiaro cambiamento di pensiero o di visione del mondo
- Caricare gli studenti 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 il manufatto dei loro compagni di classe.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Ss utilizza l'IA di Curipod per creare modelli di narrazione visiva (fumetto, pagina singola) con spunti come:

“Crea una striscia a fumetti su Galileo che difende le sue idee riguardo alla posizione della Terra nell'Universo.”

4. Riflessione: “Cosa difenderesti?” (Gioco di ruolo) (5 minuti)

- Gli studenti devono riflettere individualmente sul seguente scenario: "Se aveste vissuto all'epoca di Galileo, avreste difeso le sue idee? Perché sì o perché no?" scrivendo in questo modulo Google. L'insegnante incoraggia alcuni
- studenti a condividere ad alta voce le loro risposte, fingendo di essere persone di quell'epoca.

- Il test T valuta la capacità degli studenti di esprimere le proprie idee e la propria percezione delle circostanze di quell'epoca.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti digitano le proprie idee a voce in ChatGPT utilizzando strumenti di riconoscimento vocale come Google Docs Voice. Digitare

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet Strumenti
- digitali: quiz
  - interattivo tramite Blocket dal titolo "Scienza o superstizione?"
  - Documenti
  - Google ***Microsoft Immersive Reader***
  - ***Schede di attività per approfondire*** Galileo attraverso argomenti specifici:

    1. Il telescopio di Galileo e la scoperta delle lune di Giove
    2. Conflitto con la Chiesa cattolica
    3. Supporto alla teoria eliocentrica copernicana
    4. Influenza sul metodo scientifico e sulla sperimentazione

  - Khanmigo come assistente di ricerca
  - DALLÉ realizzare un poster in stile rinascimentale
  - Padlet o Google Drive a condividi il loro poster
  - ***Intelligenza artificiale Curipod per creare modelli di narrazione visiva***
  - Google forma di riflessione
  - Digitazione vocale di Google Docs
- Protocollo di valutazione per la valutazione tra pari del poster
- Materiale
  - visivo: video di presentazione di Galileo Galilei dal **Museo Galileo** di Firenze, Italia: GalileosAstronomy

Durata:

45 minuti

Attività 5: Ottimizzazione della gestione di energia, acqua e piante da parte della scuola.

Descrizione:

Gli studenti (S) esploreranno come la loro scuola utilizza energia e acqua, gestisce le piante e influisce sui cambiamenti climatici. Gli studenti utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per fare brainstorming e sviluppare idee innovative su come la scuola può migliorare in questi aspetti.

Istruzioni:

1. Introduzione (10 minuti)

- L'insegnante (T) avvia un brainstorming sul tema: ***Cos'è il***
  - ***cambiamento climatico?***
  - ***In che modo la nostra scuola utilizza energia, acqua e piante per influenzare il cambiamento climatico?***
- ***Ss usa Miro per esprimere le loro idee iniziali.***

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> L'insegnante fornisce agli studenti supporti visivi (icone o semplici infografiche create con Canva). per accompagnare termini come “cambiamento climatico”, “energia”, “acqua”.

2. Esplorazione delle soluzioni (20 minuti)

- L'insegnante divide i partecipanti in piccoli gruppi (3-4 persone). A ciascun gruppo viene assegnata un'area di interesse:
  - Energia
  - Acqua
  - Piante
- Gli studenti che lavorano in gruppo utilizzano **ChatGPT** A:
  - Identificare le possibili problematiche ambientali nella loro scuola in relazione alla loro area di interesse
  - Richiedi soluzioni ecocompatibili

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> T offre suggerimenti precompilati per ChatGPT per aiutare gli studenti con difficoltà di elaborazione del linguaggio, ad esempio: "Scrivi 3 semplici modi in cui una scuola può risparmiare energia elettrica".

3. Soluzioni di design (30 minuti)

- Gli studenti che lavorano in gruppo utilizzano DALL·E o il generatore di immagini basato sull'intelligenza artificiale di Canva per creare un'idea visiva per risolvere i problemi che hanno identificato nell'ambito della loro area di interesse.

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> Gli studenti con difficoltà di scrittura utilizzano l'input vocale tramite strumenti di riconoscimento vocale come la digitazione vocale di Google Docs. per consentire agli studenti di creare testi per la creazione di contenuti visivi tramite intelligenza artificiale.

4. Realizza un video di presentazione della soluzione (15 minuti)

- Ss scrivi un breve script con ChatGPT per promuovere la loro soluzione.
- Ss usa Lumen5 o Canva Video per generare elementi visivi e voce fuori campo.

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> Gli studenti con difficoltà di scrittura utilizzano l'input vocale tramite strumenti di riconoscimento vocale come la digitazione vocale di Google Docs. per consentire agli studenti di creare testi per la creazione di video tramite intelligenza artificiale.

5. Riflessione: Presentazioni e feedback (15 minuti)

- Ciascun gruppo di studenti presenta le proprie diapositive o il proprio video
- La classe (insegnanti e studenti) fornisce un feedback rapido

Materiale didattico:

- PC/laptop/smartphone con connessione internet
- Strumenti digitali:
  - ChatGPT per Ss da esplorare
  - ***Miro per gli studenti per esprimere le loro idee iniziali***
  - DALLÉ oppure il generatore di immagini AI di Canva per creare un'idea visiva
  - Ss usa Lumen5 o Canva Video per generare elementi visivi
  - Digitazione vocale di Google Docs

Durata:

90 minuti

Attività 6: Indagare sui cambiamenti climatici nel corso del tempo

Descrizione:

Gli studenti apprenderanno i metodi utilizzati dagli scienziati per studiare i climi del passato (ad esempio, carote di ghiaccio, anelli degli alberi, strati sedimentari). Successivamente, analizzeranno i modelli dei cambiamenti climatici storici (cicli glaciali/interglaciali, cambiamenti improvvisi) e utilizzeranno strumenti di intelligenza artificiale per ricercare, analizzare e visualizzare dati sulle tendenze climatiche passate e presenti, confrontando la velocità e le cause dei cambiamenti climatici passati con quelli attuali. Infine, gli studenti presenteranno i risultati in modo chiaro e coinvolgente utilizzando formati visivi o verbali generati dall'intelligenza artificiale.

Istruzioni:

1. Introduzione e aggancio (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?"
- Ss usa Figjam per presentare le loro idee iniziali.
- T mostra un video di un minuto della NASA: "Come facciamo a sapere che il clima sta cambiando?"

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce frasi a scelta multipla o frasi incomplete utilizzando Curipod per discussioni strutturate, come ad esempio:

"Gli scienziati possono imparare a conoscere i climi del passato osservando...
A) Carote di
ghiaccio B)
Fossili C) Computer
D) Tutte le precedenti"

2. Studiare il clima del passato (15 minuti)

- L'insegnante chiede agli studenti di lavorare in gruppo e di indagare su come gli scienziati studiano il clima antico e su come lavorano utilizzando ChatGPT. Gli
- studenti spiegano brevemente 3 modi in cui hanno scoperto la scrittura in un modulo Google. in modo che l'insegnante possa verificare la loro comprensione ed essere in grado di fornire un feedback se necessario.

Adattamenti 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'IA utilizzando DALL·E, o Flaticon AI per:
  - Carote di ghiaccio
  - Anelli degli alberi
  - Strati di sedimenti

3. Confronto tra i cambiamenti climatici del passato e quelli attuali (20 minuti)

- T fornisce agli studenti dati/grafici precaricati sui livelli di COÿ e sulla temperatura da 800.000 anni fa ad oggi:
  - NASA: COÿ e temperatura negli ultimi 800.000 anni: grafico e spiegazione

o

- T fornisce dati grezzi per gli studenti su Google Sheet: NASA: COÿ e temperatura per oltre 800.000 anni per creazione dei grafici stessi.
- Ss usa Flourish o Fogli Google con GPT per Fogli Creare grafici di dati climatici per confrontare il riscaldamento climatico attuale con le variazioni passate.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T fornisce un grafico predefinito in Google Slides.
- Gli studenti chiedono a ChatGPT di descrivere questo grafico con parole semplici.

4. Riflessione: Presentazione dei risultati e valutazione (15 minuti)

- Ss usa Canva Magic Design o Gamma.app per creare una presentazione semplice basata sui risultati dell'attività precedente.
- Gli studenti presentano i loro lavori alla classe e ricevono feedback dai compagni e dall'insegnante.

Materiale didattico:

- Marmellata di fichi per Gli studenti dovranno presentare le loro idee
- iniziali. Verrà proiettato un video di 1 minuto della NASA dal titolo: "Come facciamo a sapere che il clima sta cambiando?".
- Curipode per la discussione guidata ChatGPT
- Modulo
- Google
- Perplessità per gli Ss per verificare le proprie risorse
- icone visive generate dall'IA utilizzando DALL·E, o Flaticon AI NASA:
- COÿ e temperatura negli ultimi 800.000 anni: grafico + spiegazione prosperare 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

Attività 7: Rivoluzione industriale

Descrizione:

Gli studenti analizzano le ragioni storiche, geografiche, economiche e sociali che portarono all'inizio della Rivoluzione Industriale in Inghilterra, sviluppando una comprensione più approfondita di come i complessi cambiamenti sociali si evolvono nel tempo. Attraverso questa esplorazione, esaminano il ruolo delle risorse naturali, dell'innovazione tecnologica, delle reti commerciali coloniali, degli sviluppi agricoli e dei flussi migratori, temi centrali del programma di studi sociali.

Istruzioni:

1. Introduzione (5 minuti)

- L'insegnante (T) pone come domanda guida: "Quali paesi avrebbero potuto dare inizio per primi alla Rivoluzione Industriale nel XVIII secolo e perché?"
- Gli studenti (S) usano **il Mentimetro** con una nuvola di parole basata sull'intelligenza artificiale, in cui ogni studente invia una parola o una breve frase (ad esempio, "carbone", "colonie", "tecnologia"). L'IA raggruppa e visualizza i risultati in una nuvola di parole in tempo reale, evidenziando le idee più comuni nella classe.

2. Fattori che hanno portato alla rivoluzione industriale (20 minuti)

- T conferma che la Rivoluzione Industriale ebbe luogo prima in Inghilterra.
- Gli studenti sono divisi in 5 gruppi e ogni gruppo studia la situazione relativa all'Inghilterra in relazione a uno dei seguenti fattori: risorse naturali, geografia, rivoluzione agricola, commercio, tecnologia.

- Ciascun gruppo di soggetti utilizza uno strumento di ricerca basato sull'intelligenza artificiale (ad esempio, Perplexity AI). costruire 2 argomentazioni concrete, in relazione al fattore assegnato, sul perché la Rivoluzione Industriale abbia avuto luogo prima in Inghilterra.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce agli studenti suggerimenti predefiniti e strutturati da utilizzare nello strumento di intelligenza artificiale.
Esempi:

Spiega in parole semplici in che modo [fattore] ha contribuito all'avvio della Rivoluzione Industriale in Inghilterra. Fornisci due brevi motivazioni.

"Elenca 2 esempi semplici di come [fattore] ha reso l'Inghilterra più forte."

3. Diventiamo giornalisti! Presentazione dei risultati (20 minuti)

- Ai partecipanti viene assegnato il ruolo di giornalista. 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 punto di vista.
- Gli studenti presentano il loro poster al resto della classe. Gli altri studenti prendono appunti.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti non sono tenuti a fare una lunga presentazione orale. Opzioni:

- Presentare con una frase preparata (ad esempio, "Questa è una miniera di carbone. Il carbone forniva energia all'Inghilterra.").
- Utilizza NaturalReader, la tecnologia di sintesi vocale , per leggete ad alta voce la loro didascalia.

4. Riflessione

- Gli studenti commentano l'importanza di ciascun fattore presentato dai loro compagni di classe.
- L'insegnante fornisce punti focali per guidare la riflessione degli studenti utilizzando una bacheca Padlet.
- Valutare la comprensione degli studenti attraverso i loro poster e post.

Materiale didattico:

- Menmetro
- Perplexity AI
- Bing Image Creator
- Lettore Naturale
- Parete Padlet

Durata:

45 minuti

Attività 8: Etica dell'IA - Dialogo socratico con le macchine

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 interrogarsi, ragionare ed esprimere 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'IA? (Spiegazione di 2 minuti)***
- ***Youtube_Il dilemma morale delle auto a guida autonoma – TED-Ed***

T lancia un sondaggio su Mentimeter con affermazioni come:

- ***"L'intelligenza artificiale non dovrebbe mai prendere decisioni di vita o di morte."***
- ***"Va bene se l'IA raccoglie dati senza chiedere il permesso."***

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 interrogarci su come l'intelligenza artificiale dovrebbe o non dovrebbe essere utilizzata."

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T incoraggia gli studenti

- Utilizzare i video con sottotitoli (attivare i sottotitoli tramite le impostazioni di YouTube).
- Utilizzare la regolazione della velocità di riproduzione su YouTube (ad esempio, 0,75x) per una comprensione più agevole.

T

- Fornisce un documento con una definizione semplificata (ad esempio, etica = "sapere 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 hanno difficoltà a scrivere).

2. Dialogo socratico individuale con ChatGPT (15 minuti)

Gli studenti scelgono una domanda etica fornita da T (ad esempio, "L'IA dovrebbe essere utilizzata per valutare gli studenti?" o "È giusto che l'IA sostituisca i lavori umani?"). Quindi utilizzano ChatGPT con questo suggerimento:

> “Tu sei Socrate. Fammi delle domande su questo problema etico, così potrò rifletterci più a fondo.”

Ss scrivere:

- 2-3 domande poste da ChatGPT Una breve
- riflessione: "Cosa ho compreso o riconsiderato attraverso queste domande?"

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T

- consente l'utilizzo di strumenti di conversione da parlato a testo come Voice In o Google Docs
- digitazione vocale. fornisce spunti di frase per supportare la scrittura, come: "Una domanda che mi ha fatto pensare è
- stata..." 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'IA (20 minuti)

I partecipanti registrano in gruppo brevi riflessioni audio in stile podcast. Ogni gruppo assume il ruolo di una "Tavola rotonda sull'etica dell'IA" e risponde a una questione 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 dei diversi punti di vista o delle tensioni
- L'opinione in evoluzione del gruppo, utilizzando idee provenienti da ChatGPT o intuizioni personali
- Una citazione o una domanda conclusiva per lasciare il pubblico a riflettere.

T fornisce istruzioni chiare e un modello di struttura per il podcast. Le registrazioni finali vengono caricate su un Padlet intitolato: "Voci sull'etica dell'IA".

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T

- fornisce un modello con frasi strutturate come: "La domanda che abbiamo discusso era...", "Un'idea che abbiamo avuto era...", "Ci stiamo ancora interrogando su..." consente agli studenti di registrare
- una breve parte ciascuno o persino 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
- tra pari nella lettura, nella scrittura di sceneggiature o nella registrazione.

4. Dialogo socratico nell'agorà e riflessione (15 minuti)

Gli studenti iniziano con un breve tour virtuale dell'Agorà di Atene, luogo di nascita del dialogo socratico, utilizzando questo video guidato (non è necessario guardare l'intero video):
Agorà di Atene - Tour virtuale in 3D

L'insegnante divide gli studenti in gruppi di tre 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 – personaggio di Socrate, ponendo domande come:

- È giusto lasciare che l'intelligenza artificiale prenda decisioni sul futuro delle persone?
- "Come possiamo sapere se un'intelligenza artificiale si sta comportando in modo etico?"
- "Dovremmo sempre fidarci degli strumenti di intelligenza artificiale a scuola o sul lavoro?"

Dopo aver parlato con Socrate, i partecipanti formano piccoli gruppi (3-4 persone) 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?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T

- fornisce domande socratiche semplici e chiare e modella un esempio di dialogo utilizzando l'IA attrezzo.
  - ***È giusto che un computer decida cosa accade nella vita di una persona?***
  - ***Come possiamo capire se un computer sta facendo la cosa giusta?***
  - ***Possiamo sempre fidarci di ciò che ci dice un computer a scuola o al lavoro?***
- Condivide il video dell'Agorà con sottotitoli e una mappa semplificata che mostra i luoghi principali.
- abbina gli studenti per fornire supporto durante le discussioni al fine di rafforzare la loro autostima.
- consente l'utilizzo di registrazioni vocali o brevi video tramite Vocaroo o ElevenLabs per riflessi.
- offre una lista di controllo semplificata per la valutazione tra pari con stelle o simboli (ad esempio, ÿ, faccina sorridente) per aiutare gli studenti a valutare i propri 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 i loro quesiti o le loro idee di natura etica?
- Quanto bene hanno saputo ascoltare e rispondere alle idee altrui?
- Quanto profonde e rispettose sono state le loro riflessioni?

Per ogni lavoro svolto dai vostri colleghi, assegnate un punteggio da 1 (minimo) a 5 (massimo) in stelle per i seguenti aspetti:

Criterio	1	2	3	4	5
Chiarezza etica domande/idee	ÿ	ÿ	ÿ	ÿ	ÿ
Qualità dell'ascolto e risposte	ÿ	ÿ	ÿ	ÿ	ÿ
Premura e rispetto	ÿ	ÿ	ÿ	ÿ	ÿ

Materiale didattico:

- dispositivi connessi a Internet
- Schede ruolo stampate* e spunti per le domande
- Lista di controllo per il lavoro di gruppo e le riflessioni

Strumenti digitali:

- Menmetro - per sondaggi o quiz in diretta
- ChatGPT – per Padlet per le domande
- socratiche, Canva, Genialmente – per presentazioni digitali
- DALL·E, Bing Image Creator, Character.AI – Personaggio di Socrate – per la creazione di elementi visivi
- tramite IA: Vocaroo, ElevenLabs, Luvvoice – per la creazione
- audio : VoiceIn - per lo strumento di riconoscimento vocale

Durata:

65 minuti

Attività 9: Alfabetizzazione finanziaria - Fare scelte finanziarie intelligenti con l'intelligenza artificiale

Descrizione:

Gli studenti esaminano i concetti fondamentali dell'alfabetizzazione finanziaria – budget, risparmio, spesa e distinzione tra bisogni e desideri – attraverso la lente delle scienze sociali, considerando come le scelte economiche plasmino la vita degli individui, le comunità e la 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 proprie abitudini finanziarie. Questa lezione pone l'accento sulla cittadinanza responsabile, sul processo decisionale consapevole e sulla collaborazione inclusiva, supportati da strumenti digitali che collegano la finanza personale a sistemi sociali ed economici più ampi.

Istruzioni:

1. Introduzione all'alfabetizzazione finanziaria (10 minuti)

T introduce il concetto di alfabetizzazione finanziaria e spiega perché imparare a gestire il denaro sia fondamentale. Viene quindi avviata una breve discussione su decisioni finanziarie concrete.

T mostra i seguenti brevi video:

- ***Che cos'è l'alfabetizzazione finanziaria?***
- ***Bisogni contro desideri***

T lancia uno Slide sondaggio con affermazioni come:

- ***"So come fare un budget mensile"***
- ***"Va bene spendere tutto lo stipendio se poi ti senti felice."***
- ***“Risparmio regolarmente”***

Vengono discussi i risultati in diretta, il che introduce la seguente discussione:

"Oggi useremo strumenti di intelligenza artificiale gratuiti e situazioni di vita reale per capire come fare scelte finanziarie intelligenti."

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T

- Consente i sottotitoli e la riproduzione più lenta su YouTube (0,75x). Fornisce
- un opuscolo visivo con i termini chiave (budget, risparmio, spesa) utilizzando delle icone.



- Distribuisce riassunti stampati/digitali di video con immagini passo passo. Consente agli studenti
- di utilizzare risposte emoji o segnali visivi (ÿÿ, ÿ, ,) in Slido sondaggi.

2. Consulenza di bilancio basata sull'intelligenza artificiale con Poe – Claude o Gemini (15 minuti)

Ai partecipanti vengono forniti semplici profili di personaggi (ad esempio, "Tu sei Alex. Guadagni 100 € a settimana e vuoi risparmiare per comprare una bicicletta, pagare la bolletta del telefono e acquistare degli snack").

SS usa PoE con un modello di IA selezionato come Claude (Antropico) o Gemelli e inserisci questo messaggio:

"Comportati come un consulente finanziario adatto agli adolescenti. Aiutami a pianificare come spendere e risparmiare i miei soldi con spiegazioni semplici."

Ss scrivi:

- 2-3 consigli forniti dall'IA
- Una cosa che hanno imparato o su cui hanno cambiato idea

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T

- fornisce l'accesso alle opzioni di riconoscimento vocale in Chrome (clic destro > "Input vocale"). Utilizza
- frasi di inizio: "L'IA ha detto che dovrei...", "Non sapevo che...". Consente agli studenti
- di registrare un memo vocale utilizzando il registratore vocale online. offre partner alla
- pari o supporto da parte di adulti per aiutare a leggere/comprendere le risposte dell'IA.

3. Gioco di simulazione di spesa intelligente (20 minuti)

Gli studenti si esercitano nella gestione del budget prendendo decisioni di spesa e sperimentandone le conseguenze in uno scenario realistico e interattivo.

Gli studenti lavorano in piccoli gruppi utilizzando un gioco online gratuito in cui simulano la vita con uno stipendio che basta a malapena a coprire le spese. Ogni gruppo riceve una scheda con il profilo del budget per adolescenti e un foglio di calcolo per pianificare e monitorare spese, risparmi e risultati. Gli studenti rivedono il loro profilo, pianificano il budget del primo mese, prendono decisioni di spesa nel gioco e registrano i risultati sul foglio. I gruppi possono modificare le loro scelte per il turno successivo in base a ciò che accade nel gioco.

Gioco trascorso (Gli ***adolescenti vengono messi nella situazione di vivere con uno stipendio che basta a malapena a coprire le spese e di affrontare realistiche difficoltà finanziarie)***

Teen Budget Profile Flashcards

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?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

- T utilizza lavagne di pianificazione visiva (ad esempio, icone trascinabili) prima del gioco



- consente agli studenti di disegnare o interpretare le proprie scelte invece di scriverle
- offre una versione semplificata del gioco (gli studenti possono lavorare in
- coppia) incoraggia l'uso di note vocali tramite SpeakPipe Registratore vocale

4. Il Muro della Saggezza Finanziaria: Consigli basati sull'IA rivisitati e Riflessioni in classe (15 minuti)

Gli studenti creano un "Muro della Saggezza Finanziaria" collaborativo in classe, raccogliendo i migliori consigli finanziari ricevuti da strumenti di intelligenza artificiale, esperienze personali o discussioni di gruppo.

Passaggi:

- Ogni studente (o coppia) sceglie un consiglio finanziario che ha trovato particolarmente utile, tratto dal coach basato sull'intelligenza artificiale, dal gioco di budgeting o dalla discussione di gruppo.
- Riscrivono il consiglio con parole proprie e aggiungono: Un motivo per cui lo
  - ritengono utile Un elemento visivo (disegno, emoji o
  - immagine)
- Gli studenti pubblicano i loro consigli su un Padlet condiviso o su un poster fisico, suddivisi in categorie come: Spesa
  - intelligente, Obiettivi di
  - risparmio, Evitare i
  - debiti, Bisogni vs.
  - Desideri.
- Gli studenti devono completare una scheda di riflessione rispondendo alle seguenti domande:
  - “Quali scelte abbiamo fatto come squadra?”
  - “Quali sono state le nostre maggiori sfide?”
  - “Cosa abbiamo imparato sul denaro?”

Le risposte di gruppo vengono condivise tramite un Wakelet bacheca intitolata: ***“Decisioni finanziarie intelligenti”***

T conduce una riflessione di gruppo conclusiva, ponendo la seguente domanda:

- "Qual è una cosa nuova che proverai a fare con i soldi dopo oggi?"
- "L'intelligenza artificiale ti ha dato buoni consigli? Perché sì o perché no?"
- "In futuro, ti fideresti degli strumenti di intelligenza artificiale per ricevere assistenza finanziaria?"

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T

- Consente agli studenti di contribuire utilizzando disegni, adesivi o emoji. Fornisce modelli di frasi: "Un
- buon consiglio è..." / "Questo mi ha aiutato perché...". Supporta l'inserimento di file audio tramite Veed.io Free Voice
- Recorder o icone visive su Padlet. Abbina gli studenti a dei compagni per aiutarli nella lettura e nella scrittura.
-

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione internet
- Schede ruolo (profili di budget per adolescenti)
- Fogli di pianificazione del budget
- Modelli per la riflessione di gruppo e il feedback tra pari (cartacei o digitali)

Strumenti digitali:

- Slide – sondaggi studenteschi in
- diretta Poe (Claude o Gemelli) – Coach IA gratuito
- Perplexity.ai – consulenti IA 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 concrete della democrazia.

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 a coppie prima di partecipare a una discussione con tutta la classe.

T mostra questi brevi video:

- TED-Ed: "Democrazia - Una breve introduzione" https://ed.ted.com/best_of_web/RgaIhs2w/

- Appunti di Filosofia: "Cos'è la democrazia?" https://www.youtube.com/watch?v=_GPvZZOZkR0

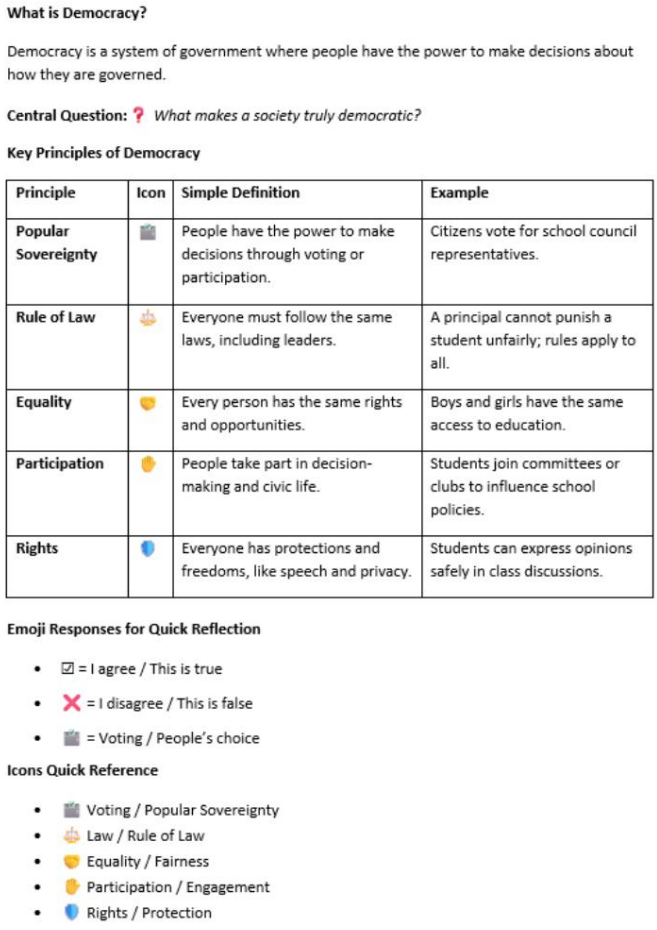
T lancia Pol.is sondaggio con affermazioni provocatorie come: - "In una democrazia tutti hanno la stessa influenza."
- “La democrazia garantisce automaticamente la giustizia.”
- “Il voto è il fondamento della democrazia.”

Vengono discussi i risultati in diretta, il che introduce la seguente frase: ***"Oggi useremo strumenti di intelligenza artificiale e attività collaborative per approfondire cosa rende la democrazia efficace, o fallimentare".***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T

- Abilita i sottotitoli e la riproduzione più lenta (0,75x).
- Fornisce un opuscolo con icone della democrazia e termini chiave.



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

- Offre riassunti video semplificati con elementi visivi di supporto.
- accetta risposte con emoji (ÿÿ, ÿ, ÿ, ÿÿ).

2. Sfida basata su scenari (15 minuti)

I partecipanti vengono divisi in gruppi e a ciascuno vengono proposti brevi dilemmi democratici (ad esempio, "Il consiglio studentesco vuole vietare i telefoni. È una decisione democratica?").
Dilemmi democratici

- Divieto di utilizzo dei telefoni: il consiglio scolastico vuole vietare i telefoni a scuola. È una decisione democratica?
- Scelta dei compiti a casa: gli studenti possono scegliere quali compiti svolgere. È democratico?
- Menù della mensa: gli studenti votano per il menù del pranzo, ma è il preside a scegliere l'opzione finale. È democratico?
- Codice di abbigliamento: la scuola introduce una rigida politica sull'uniforme senza consultare gli studenti. È democratico?
- Programmazione degli eventi scolastici: la scuola programma gli eventi durante la pausa pranzo senza coinvolgere gli studenti. È democratico?

In gruppo, inseriscono lo scenario in uno strumento di intelligenza artificiale gratuito come Perplexity.ai. o You.com Partecipa alla chat con la seguente
domanda: ***"Analizza questa situazione: quali principi democratici vengono rispettati o ignorati?"***

Anziché accettare passivamente le risposte dell'IA, i gruppi devono:

1. Individua quale/i principio/i democratico/i è/sono stato/i evidenziato/i dall'IA. 2.
Valuta il ragionamento dell'IA: è d'accordo o in disaccordo?
3. Considera quali prospettive l'IA potrebbe aver trascurato

Ciò contribuisce a far comprendere che l'IA può fornire informazioni, ma non sostituire il giudizio umano su questioni democratiche complesse.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T

- Fornisce dilemmi semplificati tramite 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 spunti per iniziare le frasi: "L'IA ha detto che questo è democratico perché..." / "Penso che..."
- Consente la riproduzione di messaggi vocali tramite SpeakPipe.
- Abbina gli utenti a dei compagni per un 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 un testo esplicativo 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 per l'attività (sceglierne una):

- Crea un mini-quiz (3 domande) su un principio.
- Realizza un'infografica/un poster che illustri il principio in azione.
- Scrivi uno scenario del tipo "E 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).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T

- Fornire pannelli di scelta con icone chiare e descrizioni dei ruoli.
- Sono ammessi 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)

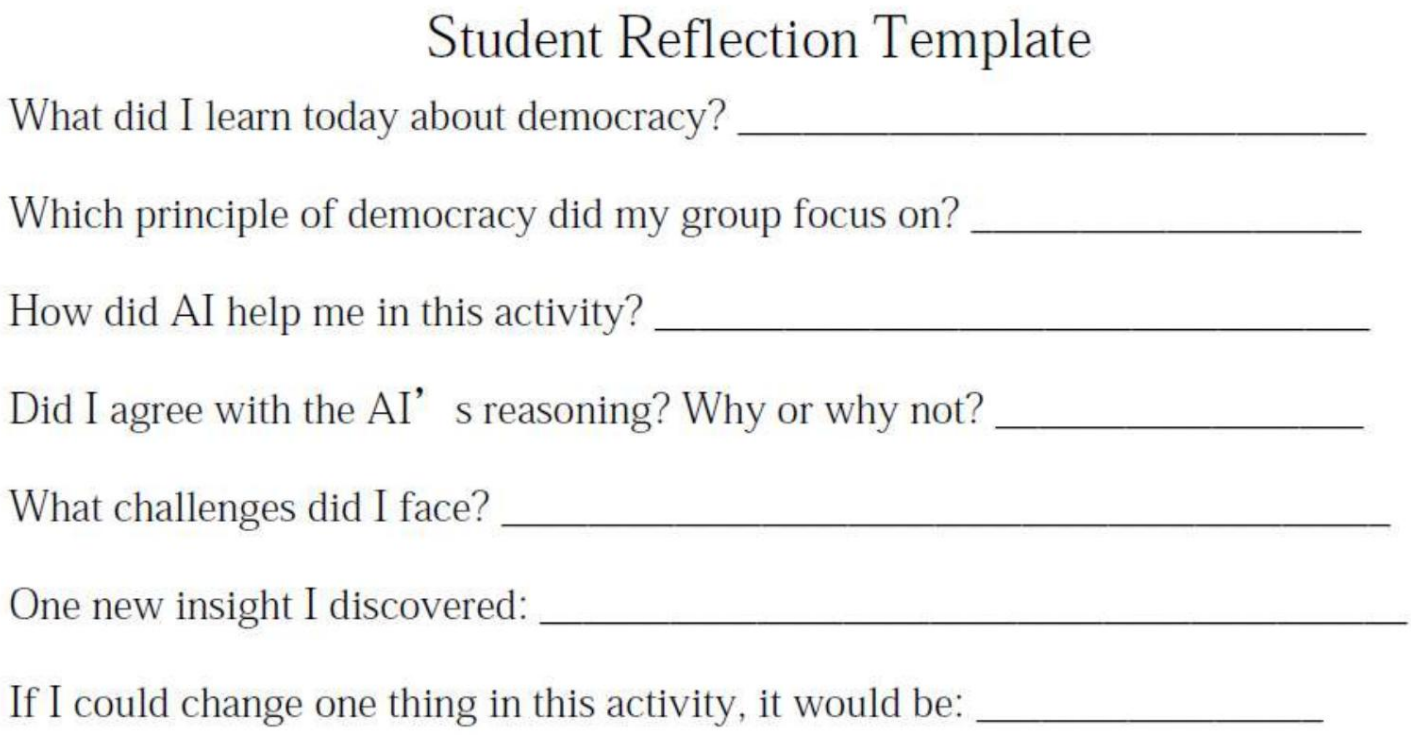
Ss usa Kialo Edu per un dibattito strutturato.

Esempio di argomento: ***"È più importante lo stato di diritto o la partecipazione dei cittadini per la democrazia?"***

I risultati delle riflessioni vengono condivisi. Questo formato di dibattito incoraggia gli studenti a sviluppare le argomentazioni altrui, prendendo in considerazione molteplici prospettive: una competenza democratica di per sé.

Gli studenti rivedono brevemente le creazioni dei compagni su Padlet. consiglio, individuando connessioni tra diversi principi democratici e 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 sia evoluta nel corso della lezione, sottolineando sia la complessità della governance democratica sia il loro ruolo come 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: _____

Materiale didattico:

- Dispositivi con connessione 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 sondaggio basata sul consenso che raccoglie e visualizza le opinioni di gruppo in tempo reale
- Twee AI – Generatore di fogli di lavoro e attività basato sull'intelligenza
- artificiale You.com – Assistente di ricerca e chat che fornisce riassunti, spiegazioni e risposte creative Perplexity.ai – per analizzare
- scenari e fornire ragionamenti su domande complesse Canva Magic Design – Strumento di progettazione assistito
- dall'IA per creare elementi visivi, infografiche e presentazioni SpeakPipe – Piattaforma di registrazione vocale che consente 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

Conclusione: Il nostro percorso di apprendimento: Riflessioni conclusive

Descrizione:

Gli studenti consolidano quanto appreso nelle 10 attività riflettendo sui concetti chiave e individuando collegamenti tra i diversi temi. Vengono utilizzati strumenti di intelligenza artificiale per rendere la riflessione interattiva, creativa e inclusiva.

Istruzioni:

1. **Spunto di riflessione sull'IA (10 min):**
   Gli studenti utilizzano ChatGPT (oppure un chatbot basato sull'IA approvato per l'uso in classe come Perplexity AI)) con la seguente
   richiesta: ***"Riassumi in un breve paragrafo ciò che ho imparato sui diritti umani, la democrazia, il cambiamento climatico, la scienza, l'educazione finanziaria e l'etica dell'IA. Poi, suggerisci un modo in cui posso applicare quanto appreso nella mia comunità o nella mia scuola."***
2. **Nuvola di parole collettiva (10 min):**
   Utilizzo del Menmetro o sondaggi ovunque Gli studenti inseriscono il loro "punto chiave di apprendimento" o la loro "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 conclusiva generata dall'IA (10 min):**
   In classe, gli studenti propongono una frase incisiva che riassuma il modulo (ad esempio, ***"Equità per tutti").*** a. Per l'
   immagine, utilizzare: DALL·E (OpenAI) o Bing Image Creator b. Per un
   preventivo, utilizzare: ChatGPT con una traccia del tipo ***"Scrivi una citazione in stile socratico sull'equità e la democrazia per studenti delle scuole secondarie".***

Materiale didattico:

- Dispositivi connessi a Internet (computer portatili, tablet o smartphone)
- Menmetro Sondaggio ovunque
- ChatGPT o Perplexity AI
- DALLÉ o Bing Image Creator

Durata:

30 minuti

MODULO 6

Una rassegna di arti creative per incoraggiare la creatività e l'espressione di sé attraverso attività artistiche e musicali adattate.

Autori	Istituzione
Mihaela Cojacaru	ASSOCIAZIONE PENTRU EDUCATIE SI FORMARE ASEF BACAU, Romania

1. Descrizione del modulo

Questo modulo è progettato per stimolare la creatività, l'espressione di sé e il benessere emotivo attraverso esperienze artistiche e musicali adattive. Grazie all'utilizzo di strumenti basati sull'intelligenza artificiale, gli studenti con diverse abilità, compresi quelli con bisogni educativi speciali, saranno guidati nella creazione di opere artistiche e musicali personalizzate 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 a tutti i livelli di apprendimento e con diverse provenienze.

2. Contenuti e attività del modulo

C: Progetti artistici adattivi, strumenti virtuali per la composizione musicale e gallerie d'arte multimediali

A: Espressione artistica attraverso vari mezzi e performance musicali virtuali

3. Obiettivi del modulo

a. Introdurre strumenti basati sull'intelligenza artificiale a supporto dell'espressione creativa nelle arti visive e nella musica.

b. 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 sia celebrata e il contributo di ogni studente sia valorizzato

4. Obiettivi di apprendimento del modulo

a. Gli studenti saranno in grado di utilizzare strumenti di arte digitale adattivi per creare opere artistiche personalizzate

b) Gli studenti dimostreranno la propria 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 gruppi di pari eterogenei

5. Parole chiave

Apprendimento adattivo, intelligenza artificiale nell'istruzione, arte inclusiva, strumenti di arte digitale, composizione musicale, creatività, multimedia, bisogni speciali, accessibilità, espressione studentesca

6. Metodologia

Didattica differenziata: attività e strumenti personalizzati in base ai profili di apprendimento individuali e ai punti di forza creativi degli studenti.

Apprendimento potenziato dalla tecnologia: utilizzo di app basate sull'intelligenza artificiale per disegnare, comporre e curare opere d'arte, che si adattano automaticamente ai livelli di competenza e alle preferenze.

Apprendimento basato su progetti: gli studenti lavorano a 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 livelli di competenza misti.

Pratica riflessiva: studenti e insegnanti si impegnano in un processo di feedback e autovalutazione per accrescere la fiducia in se stessi e migliorare le tecniche creative.

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento ed esercizi 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 propria immaginazione e a sentirsi a proprio agio nell'esprimere idee in formato visivo o uditivo. L'attività è adattata ai diversi livelli di competenza 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 creare musica utilizzando questi strumenti di intelligenza artificiale

Musicful BandLab Beatoven.ai aimusic.so

- Chiedi agli studenti di utilizzare strumenti di disegno digitali (o carta) per disegnare qualsiasi cosa venga loro in mente mentre ascoltano: forme, colori, scene o emozioni.
- Gli studenti condividono quindi brevemente ciò che hanno disegnato e il perché.

Varietà per esigenze diverse:

- Offrire agli studenti con limitate capacità motorie alternative basate su simboli (ad esempio, la possibilità di scegliere 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 senza pressioni.

Materiale didattico:

- Clip musicali generate dall'IA (ad esempio, Soundraw, Amper Music, o YouTube)
- Strumenti di disegno digitale (ad esempio, Sketchpad, AutoDraw, Microsoft Paint, o app per tablet)
- Tabelle 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 ascoltano in rappresentazioni visive o emotive. Successivamente, svilupperanno ulteriormente il loro lavoro dando un titolo alle proprie opere, riflettendo sulle emozioni e contribuendo a una galleria o mostra digitale collettiva. Ogni fase è progettata con opzioni adattabili per garantire la piena partecipazione di tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

Istruzioni:

1. Disegna la musica (15 minuti)

- T (l'insegnante) riproduce una traccia strumentale generata dall'IA (1-2 minuti, in modo calmo e riflessivo). Invita gli studenti a disegnare liberamente ciò che la musica fa loro provare o immaginare: colori, forme, oggetti o scene.

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> T offre forme o texture simboliche predefinite (ad esempio, linee ondulate per la calma, linee a zigzag per l'energia). Per gli studenti con difficoltà motorie, si possono utilizzare app con comandi vocali o disegno tramite touchpad. Gli studenti ipovedenti possono descrivere le proprie emozioni o utilizzare materiali con diverse texture.

2. Dai un titolo alla tua opera *(5-7 minuti)*

- Gli studenti completano il disegno e poi ognuno dà al proprio lavoro un titolo che rifletta l'emozione, la scena o la storia che ha immaginato.

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> L'insegnante fornisce carte emotive o immagini di supporto per facilitare la generazione del titolo. Consente descrizioni verbali o la selezione da un elenco. Utilizza strumenti di CAA (comunicazione aumentativa e alternativa) se necessario.

3. Mappatura dei colori e delle emozioni *(10 minuti)*

- Gli studenti identificano i colori principali nel loro disegno e li collegano alle emozioni (ad esempio, blu = calma, rosso = eccitazione). Discutete in gruppo come suoni diversi possano influenzare i colori.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre tabelle di associazione tra emozioni e colori con semplici elementi visivi. Utilizza carte colorate tattili o offri supporto audio per i nomi dei colori e le parole che indicano le emozioni.

4. Abbinamento e remix musicale *(15 minuti)*

- In piccoli gruppi, i partecipanti ascoltano alcuni brevi brani musicali (generati dall'intelligenza artificiale o selezionati dall'insegnante). Scelgono un brano che si abbini al loro disegno oppure remixano gli elementi utilizzando uno strumento come Google Music Lab.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T limita le scelte a 2-3 percorsi. Per gli studenti con difficoltà cognitive o di attenzione, guidali con domande sì/no o con una scala visiva:

- ***Questa musica ti sembra simile alla tua immagine?***

5. Presentazione 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 modi diversi.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T consente la presentazione non verbale (ad esempio, immagini sullo schermo + musica). Per coloro che non si sentono a proprio agio a parlare, leggere le loro descrizioni. Incoraggiare il supporto dei pari o la presentazione di gruppo.

Materiale didattico:

- Clip musicali generate dall'IA (ad esempio, da Musicful.ai, Soundraw, Beatoven)
- Strumenti di disegno digitali o carta stampata e materiali artistici Tabelle di
- mappatura colore-emozione Carte con
- forme o simboli predefiniti Tablet/computer
- portatili con strumenti per remixare musica (ad es. Google Music Lab)
- Proiettore o lavagna interattiva per la condivisione del lavoro

Durata:

60 minuti

Attività 2: La mia storia, la mia colonna sonora

Descrizione:

In questa attività, gli studenti creeranno un breve racconto, una poesia o una narrazione visiva e lo abbineranno a un brano musicale scelto da loro stessi o generato dall'intelligenza artificiale, che si adatti al tono o al tema della loro storia. Questa attività rafforza le capacità narrative, 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. Spunto per una storia – Scegli un tema *(10 minuti)*

- T presenta 3–4 stimoli visivi (ad esempio, una foresta, una città di notte, una tempesta, un festival). Chiedete agli studenti di sceglierne uno e di iniziare a pensare a un breve racconto o a una narrazione visiva.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza immagini ad alto contrasto o oggetti tattili per gli studenti ipovedenti. Per gli studenti con difficoltà cognitive, offre scelte semplificate e frasi di inizio (ad esempio, ***Nella foresta ho visto…).***

2. Crea la tua storia o scena *(15 minuti)*

- Gli studenti scrivono o disegnano un breve racconto, una striscia a fumetti o una scena descrittiva ispirata al tema scelto. Possono lavorare individualmente o in coppia.
  -

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T consente la registrazione audio al posto della scrittura. Offre strumenti di organizzazione visiva o modelli per la narrazione.

Gli studenti possono utilizzare dispositivi di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) o disegnare invece di scrivere.

3. Scegli o genera una colonna sonora *(10-12 minuti)*

- Gli studenti selezionano una traccia musicale adatta 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 basato su un suggerimento legato all'umore.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre 2-3 tracce predefinite con simboli o tag emotivi (ad esempio, ***felice, misterioso).***

Fornire assistenza nella digitazione delle istruzioni per gli strumenti musicali basati sull'intelligenza artificiale, se necessario.

4. Presentazione narrativa con effetti sonori *(10-12 minuti)*

- Gli studenti condividono la propria storia o immagine con la classe mentre ascoltano la musica selezionata. L'enfasi è sulla connessione emotiva e sull'espressione, non sulla performance.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono riprodurre la loro musica e mostrare la loro storia/immagine senza parlare. Un compagno o un insegnante può leggerla o descriverla per loro conto.

5. Riflessione e feedback tra pari *(10 minuti)*

- Gli studenti devono fornire un commento positivo su ciò che hanno provato o immaginato durante la presentazione. Utilizzare frasi semplici:
  - La tua musica mi ha fatto sentire…
  - Mi è piaciuto molto come la tua storia e la tua musica si siano fuse insieme.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce frasi di inizio o icone per le emozioni. Utilizza metodi di feedback visivi o tattili (ad esempio, carte con il pollice in su, carte con le emoji).

Materiale didattico:

- Strumenti musicali basati sull'IA (ad esempio, Musicful.ai, AIMusic.so)
- Tablet/computer portatili o materiale
- stampato. Proiettore o altoparlanti per le presentazioni.

Durata:

55–60 minuti

Attività 3: Costruisci una parete sonora e colorata che rappresenti l'umore.

Descrizione:

In questa attività multisensoriale, gli studenti esplorano la connessione tra suono, colore ed emozione. Lavorano individualmente o in gruppo per creare un **"Muro delle Emozioni"** collaborativo utilizzando loop sonori e 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 suono e colore – Introduzione *(10 minuti)*

- T riproduce 3 brevi loop musicali generati dall'IA (ad esempio, calmo, energico, misterioso). Chiedi agli studenti:
  - ***Secondo te, quale colore si abbina a questo suono?***
- Discutere le risposte.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza tabelle di colori che rappresentano le emozioni, campioni di colore tattili o descrizioni audio. Per gli studenti non verbali, si possono offrire carte di colori che rappresentano le emozioni già pronte da abbinare a ciascun suono.

2. Il mio suono, il mio colore *(10-12 minuti)*

- I partecipanti scelgono o generano un loop musicale tramite intelligenza artificiale e selezionano da 1 a 3 colori che meglio rappresentano le emozioni suscitate dalla musica. Creano quindi un piccolo pannello visivo con colori, simboli o parole chiave.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce forme pretagliate e adesivi colorati. Consente l'utilizzo di app di riconoscimento vocale o di disegno assistito. Offre una tabella di scelta con emozioni e abbinamenti di colori.

3. Aggiungi al muro *(5 minuti)*

- T fissa i propri pannelli visivi a una parete condivisa dell'aula o a una lavagna digitale etichettata "Il nostro Muro dell'umore." Se in formato digitale, usa strumenti come Padlet

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce supporto tra pari o all'insegnante per posizionare o caricare i pezzi. Utilizza lavagne tattili o digitali avatar, se appropriato.

4. Cammina e senti *(10 minuti)*

- In piccoli gruppi, gli studenti esplorano il Muro delle Mood e selezionano 2 brani che risuonano con loro. Condividono i colori e i suoni con cui si identificano e il perché.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza frasi di inizio strutturate o tabelle delle emozioni per fornire feedback. Gli studenti possono esprimere le proprie scelte utilizzando gettoni, gesti o dispositivi di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA).

5. Riflessione e conclusione *(10 minuti)*

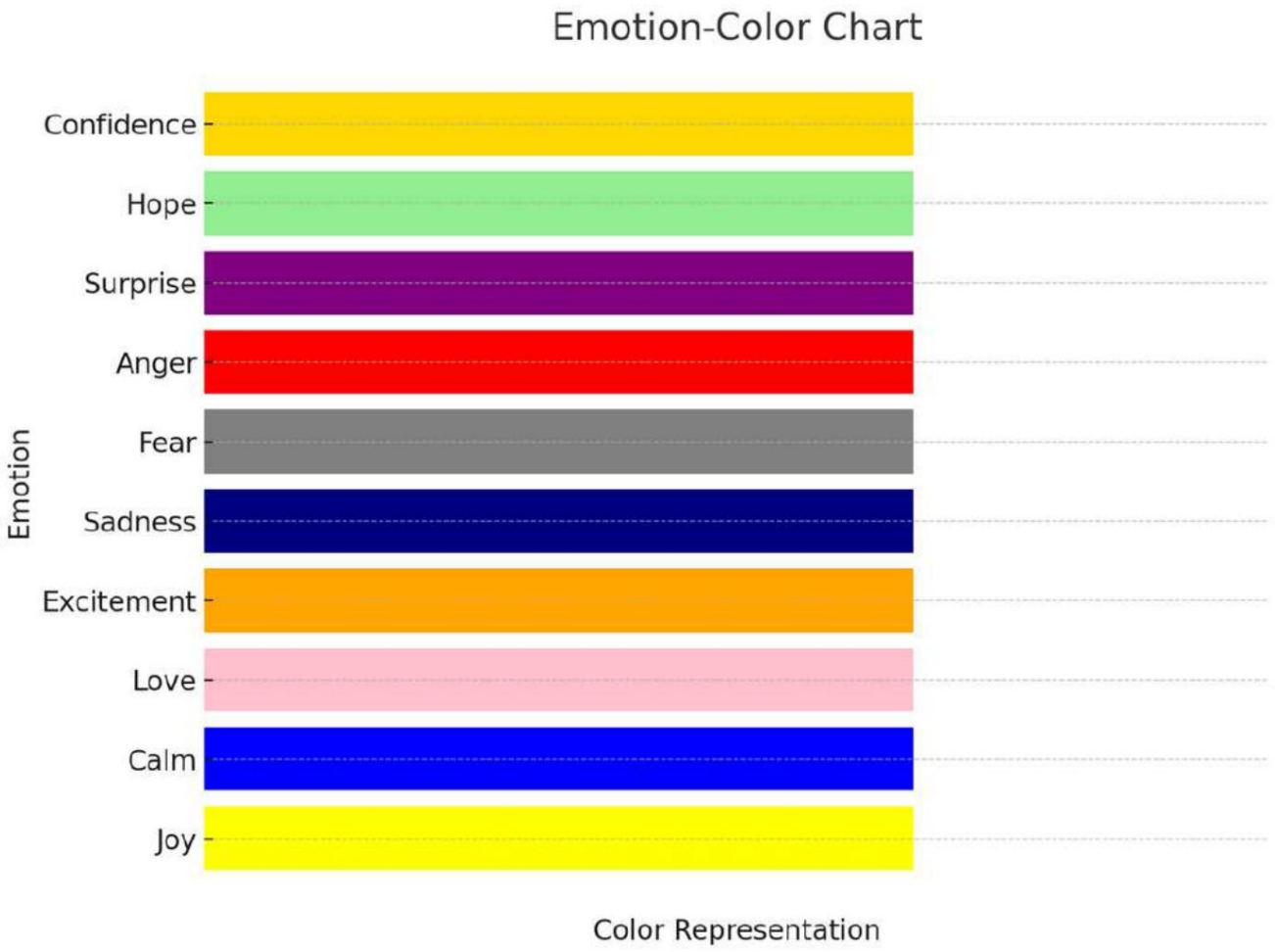
- Riflessione di classe su come suoni e colori contribuiscono a esprimere le emozioni. L'insegnante chiede:
  “Cosa hai imparato su te stesso/a attraverso questa attività?”
  "Che sensazione hai provato nel vedere le diverse espressioni di tutti?"

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce una forma di riflessione semplificata (ad esempio, "Mi __ quando ho sentito __"). Usa immagini, emoji, sono sentito" o suggerimenti fisici come i cubi delle emozioni per supportare l'espressione.

Materiale didattico:

- Loop musicali generati dall'IA (ad esempio, da Musicful.ai o AIMusic.so) MUSICA ~~Tabelle~~
- dei colori delle emozioni



- Materiali artistici (carta, pennarelli, adesivi colorati, forme pretagliate)
- Materiali tattili (campioni di tessuto, cartoncini con diverse texture)
- Strumenti digitali ~~(Padlet,~~ proiettore/altoparlanti)

Durata:

55 minuti

Attività 4: Muoviti e modella – Esprimere emozioni attraverso il movimento e la scultura digitale

Descrizione:

Questa attività combina il movimento del corpo e la modellazione digitale con l'argilla per aiutare gli studenti a esprimere emozioni e storie in modo creativo e non verbale. Enfatizza **le arti adattate ,** consentendo agli studenti di scegliere la loro forma di espressione preferita – movimento fisico o scultura virtuale – utilizzando tecnologie accessibili. Ciò supporta gli studenti con diverse esigenze, comprese quelle legate a difficoltà motorie, sensoriali o comunicative.

Istruzioni:

1. Riscaldamento con i movimenti – Percepire la forma *(10 minuti)*

- L'insegnante guida gli studenti in una semplice routine di movimento ispirata a forme ed emozioni (ad esempio, "allungati come un albero", "rannicchiati come una nuvola triste", "ondeggia come un'onda gioiosa").

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

La tecnica T consente movimenti da seduti, gesti con le dita/mani o espressioni facciali al posto di azioni che coinvolgono tutto il corpo. Utilizzare immagini o simboli per illustrare ogni forma/emozione.

2. Scegli un'emozione da scolpire *(5 minuti)*

- I partecipanti scelgono un'emozione da un grafico (ad esempio, Gioia, Rabbia, Curiosità, Pace) e viene loro chiesto: "Che aspetto avrebbe questa emozione se avesse una forma?"

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T utilizza carte tattili, simboli colorati o audio preregistrati per facilitare la selezione.

3. Modellazione digitale dell'argilla *(15 minuti)*

- Utilizzando un'app web semplice e gratuita come SculptGL, Gli studenti scolpiscono una forma che esprima l'emozione da loro scelta. Possono allungare, modellare, intagliare o gonfiare la loro forma virtuale di argilla.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T consente il lavoro di gruppo per gli studenti che necessitano di assistenza. Utilizzare un'interfaccia touchscreen o un mouse/joystick adattato. Offrire 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 ne rifletta la creazione.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono utilizzare un dispositivo di sintesi vocale, una descrizione precompilata o semplicemente mostrare il lavoro con un sorriso o un gesto. Un compagno può fornire assistenza nella presentazione.

5. Crea il Giardino delle Emozioni Digitali *(10 minuti)*

- Tutte le sculture vengono salvate (tramite screenshot o esportazioni) e aggiunte a una presentazione digitale condivisa o a una bacheca Padlet intitolata **"Il nostro giardino delle emozioni": una** raccolta visiva di arte adattiva.

Adattamenti 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 realizzata a mano.

Materiale didattico:

- Strumento gratuito per la scultura digitale: SculptGL
- Tabella di scelta emotiva (versioni visiva, tattile 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 visualizzare modelli 3D
- Ampio spazio aperto o con posti a sedere per muoversi
- Opzionale: 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 tattili e registrazioni vocali. L'obiettivo è incoraggiare **l'espressione artistica non visiva,** fondendo elementi tattili e uditivi. Il prodotto finale è un "collage di suoni e sensazioni" che racconta una storia senza ricorrere a immagini o testo.

Istruzioni:

1. Attività sensoriale iniziale – Esplora le consistenze *(10 minuti)*

- L'insegnante distribuisce una varietà di materiali con diverse consistenze (tessuto, carta vetrata, pluriball, cotone, alluminio, ecc.). Gli studenti esplorano e descrivono come ogni consistenza possa rappresentare un'emozione o un luogo (ad esempio, cotone = nuvole, alluminio = tempesta, carta vetrata = deserto).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T permette agli studenti di interagire con le consistenze usando mani, gomiti o strumenti di supporto. Per gli studenti con sensibilità sensoriale, si consiglia di far osservare gli altri o di far descrivere le sensazioni anziché toccare direttamente.

2. Spunto per una storia – 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.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre la possibilità di scegliere tra diverse scene tramite grandi schede stampate, campioni audio o istruzioni vocali. Se necessario, è possibile utilizzare le tabelle di comunicazione.

3. Realizza il collage di suoni e texture *(15-20 minuti)*

- I partecipanti devono raccogliere 2-3 texture e registrare effetti sonori corrispondenti utilizzando **un'app gratuita per la creazione di tavole sonore** (ad esempio, Chrome Music Lab). In seguito, narrano o descrivono la loro scena con texture, suoni e parole (o solo suoni ambientali).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Per gli studenti non verbali, utilizzare clip audio, dispositivi di comunicazione assistita o frammenti di storie preregistrati. Far lavorare gli studenti in coppia per registrare i suoni o 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 percepirne le texture mentre la storia viene narrata o riprodotta. L'attenzione è focalizzata sull'esperienza condivisa, non sulla performance.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Per coloro che non sono in grado di presentare, i compagni o gli insegnanti possono fornire assistenza. Le storie possono anche essere condivise in postazioni in cui i compagni di classe ruotano in silenzio.

5. Rifletti e rispondi *(5-7 minuti)*

- Studenti: Riflettete usando frasi di inizio:
  - ***La consistenza che mi ha sorpreso è stata...***
  - ***Quel suono mi ha fatto pensare a...***
  - ***Mi sentivo___ quando ho sentito/ percepito...***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce carte con le emozioni, strisce di frasi o un formato sì/no. Permette agli studenti di disegnare o usare simboli per rispondere invece di scrivere.

Materiale didattico:

- Una varietà di materiali con diverse texture (ritagli di stoffa, carta, plastica, cotone, ecc.).
- Dispositivi di registrazione di base (telefoni, tablet, computer portatili)
- Strumenti audio gratuiti: Chrome Music Lab, Noisli ...
- Cuffie o altoparlanti.
- Suggerimenti stampati per la scena:

☐ Una foresta silenziosa all'alba	☐ Un prato soleggiato con fiori
☐ Una vivace strada cittadina	☐ Una giornata piovosa al parco
☐ Una spiaggia sabbiosa con onde	☐ Una tranquilla sera nel deserto
☐ Una cima montuosa innevata	☐ Un oceano in tempesta
☐ Una grotta misteriosa	☐ Un magico mondo onirico

Durata:

60 minuti

Attività 6: Il mio carattere interiore – Ritratti di identità basati sull'intelligenza artificiale

Descrizione:

Gli studenti progetteranno un personaggio che rappresenti il loro io interiore, reale o immaginario, utilizzando spunti descrittivi per generare un ritratto visivo con uno strumento artistico gratuito basato sull'intelligenza artificiale. L'attività promuove la creatività, l'esplorazione dell'identità e la libertà espressiva attraverso strumenti digitali accessibili. Si adatta alle diverse esigenze degli studenti offrendo molteplici modalità di espressione e strumenti semplificati.

Istruzioni:

1. Chi sono dentro? – Foglio per il brainstorming *(10-12 minuti)*

- L'insegnante distribuisce o proietta un foglio con domande del tipo: ***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

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Utilizzare una tabella di scelta visiva o dei simboli per supportare le risposte. Consentire risposte verbali, gesti o strumenti di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA). I pari possono aiutare nel brainstorming.

2. Attività creativa: descrivi il tuo personaggio *(8-10 minuti)*

- Gli studenti trasformano le risposte in una semplice frase descrittiva, ad esempio,
  - ***Un uccello colorato dalle ali melodiose, in piedi in un giardino tranquillo all'alba.***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre frasi di inizio o modelli da completare. Fornisce elenchi di parole con elementi visivi (ad esempio, "calmo", "forte", "magico").

3. Genera il personaggio con l'IA *(10-15 minuti)*

- Gli utenti utilizzano un generatore di immagini AI gratuito come:
- Pastelli a cera
- Bing Image Creator
- Artbreeder

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> Gli studenti possono scegliere tra le tracce precompilate o chiedere a un compagno/insegnante di digitarle. 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 descrizione. Ad esempio: ***Questa è***
  - ***Ray. È tranquilla ma forte. Le sue ali suonano musica quando è felice.***

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> Gli studenti possono indicare elementi visivi, riprodurre effetti sonori o condividere contenuti tramite registrazioni audio. Un compagno può narrare al loro posto.

5. Galleria digitale o stampata *(5-10 minuti)*

- T visualizza tutti i caratteri generati su una lavagna digitale (Padlet, Google Slides) oppure le stampa e le appende come una ***parete dedicata all'identità creativa.***

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> La tecnologia T garantisce immagini ad alto contrasto per una migliore visibilità. Utilizzare caratteri grandi o etichette tattili. Gli studenti possono contribuire dando un nome o decorando lo spazio espositivo.

Materiale didattico:

- Foglio di lavoro o schede per il brainstorming ***Se fossi un***
  - ***colore, sarei…***
  - ***Se fossi un animale, sarei…***
  - ***Cosa sogno di fare?***
  - ***Cosa mi fa sentire potente?***
- Accesso agli strumenti di intelligenza artificiale per le immagini (Crayon, 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 interpretano una breve opera teatrale audio senza l'ausilio di elementi visivi. Scrivono o improvvisano una semplice sceneggiatura e le danno vita utilizzando strumenti di intelligenza artificiale per la voce, effetti sonori e musica di sottofondo. Questo formato adattivo permette a tutti gli studenti, compresi quelli che non sanno scrivere, non sanno parlare e quelli con disabilità visiva, di contribuire in modo significativo a una performance collettiva.

Istruzioni:

1. Scelta del tema – Quale storia racconteremo? *(5-7 minuti)*

- L'insegnante presenta 3-4 carte a tema (ad esempio, ***Persi nello spazio, La porta nascosta, Sotto l'oceano, Una giornata al contrario).*** Gli studenti votano o ne scelgono una insieme.

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> T utilizza schede tematiche basate su immagini, oggetti tattili o registrazioni audio per presentare le opzioni. Utilizza simboli o gesti per la votazione.

2. Costruisci la storia: ruoli e scene *(10-12 minuti)*

- Ss: In gruppi di 4-5 studenti, decidono: Chi sono i
  - personaggi?
  - Dove inizia e dove finisce la storia?
  - Qual è il problema principale o la sorpresa più grande?
- Annotano le idee o le registrano utilizzando i memo vocali.

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> T fornisce modelli di storie, schede dei personaggi o icone. Utilizza la funzione di riconoscimento vocale o chiedi ai tuoi compagni di fare da trascrittori.

3. Creare la sceneggiatura audio *(10-15 minuti)*

- Ss: I gruppi scrivono o dettano brevi dialoghi e suoni di scena (ad esempio, schizzi d'acqua, voce robotica, passi). Gli strumenti di intelligenza artificiale per la voce possono narrare o dare voce ai personaggi, se necessario.
- Strumenti di intelligenza artificiale da utilizzare:
  - ElevenLabs.io
  - Voicemod Text to Song ChatGPT
  - per generare dialoghi di scene brevi se gli studenti sono bloccati

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono selezionare frasi preregistrate o clip audio. Utilizzare tecnologie assistive per registrare i suoni. Per gli studenti non verbali, assegnare ruoli creativi per la produzione di suoni (ad esempio, rumore di sottofondo).

4. Registra l'audio *(10-12 minuti)*

- Ogni gruppo registra la propria rappresentazione teatrale utilizzando un registratore mobile, uno strumento online (come Vocaroo) o un tablet in classe. Possono utilizzare voci generate dall'intelligenza artificiale o registrare le proprie.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T assegna ruoli di supporto tecnico. Per gli studenti con difficoltà di linguaggio, le opzioni vocali basate sull'intelligenza artificiale consentono la piena partecipazione. Fornire angoli tranquilli e cuffie.

5. Ascolto di gruppo e riflessione *(10 minuti)*

- Insegnante: fate ascoltare l'audio di ciascun gruppo. I compagni di classe forniscono un semplice feedback utilizzando delle domande guida:
  - ***Mi piaceva il suono di…***
  - ***Quel personaggio mi ha fatto sentire…***
  - ***La storia mi ha sorpreso quando…***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T utilizza schede visive per esprimere emozioni o reazioni. Consente il feedback non verbale (ad esempio, schede con emoji, applausi, simboli di faccine felici/tristi).

Materiale didattico:

- Schede a tema narrativo (basate su immagini)

Lostin Space	La porta nascosta	Sotto l'oceano
Una giornata al contrario	Un messaggio in 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 gratuiti basati sull'intelligenza artificiale: ElevenLabs.io, Voicemod Text to Song, Vocaroo
- Effetti sonori predefiniti (opzionale: ZapSplat)

Durata:

55 minuti

Attività 8: Echi di emozioni – Poesia basata sull'IA e illustrazione adattiva

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. Successivamente, creano una risposta **visiva adattiva** – attraverso collage, forme astratte, texture o editing digitale – per riflettere le emozioni suscitate dalla poesia. Questo incoraggia l'esplorazione emotiva e l'interpretazione creativa al di là della scrittura o del disegno tradizionali.

Istruzioni:

1. Attività introduttiva sulle emozioni: cosa provi oggi? *(5-7 minuti)*

- L'insegnante utilizza una tabella di colori/emozioni 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).

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> L'insegnante fornisce carte emotive visive/tattili. Permette agli studenti di indicare, scegliere simboli o utilizzare strumenti di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) per selezionare le emozioni.

2. Genera una poesia con l'IA *(10-12 minuti)*

- Gli studenti inseriscono la propria emozione o sentimento in uno **strumento di poesia basato sull'intelligenza artificiale** come:
  - Versetto per versetto (Google) .
  - ChatGPT (Traccia: ***Scrivi una breve poesia sulla sensazione di curiosità)***
  - Generatore di poesie
- L'intelligenza artificiale genera una breve poesia (4-6 versi) in base all'input.

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> T fornisce suggerimenti emotivi precompilati per l'input dell'IA. Utilizza la digitazione vocale o la digitazione assistita secondo necessità. Leggi la poesia ad alta voce per aiutare chi non sa leggere.

3. Risposta visiva – Interpretare la poesia in modo creativo *(15-20 minuti)*

- Studenti: Utilizzate 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** realizzata con strumenti di base come Canva, Sketchpad o Paint.
- L'obiettivo è esprimere le **emozioni suscitate dalla poesia,** piuttosto che illustrarla letteralmente.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre materiali pretagliati, modelli o app di disegno accessibili. Consente l'uso di simboli, texture o oggetti per creare elementi visivi tattili.

4. Passeggiata tra le gallerie e breve condivisione *(8-10 minuti)*

- Gli studenti posizionano le immagini della poesia generata dall'IA (in formato digitale o su carta) in giro per la stanza. I compagni di classe esplorano in silenzio, lasciando un post-it positivo o un commento digitale.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre diverse opzioni per fornire feedback: adesivi emoji, commenti vocali o risposte visive.

Consentire agli studenti di osservare senza la pressione di dover dare spiegazioni.

5. Riflettiamo insieme *(5 minuti)*

- T chiede:
  - È stato più facile o più difficile esprimere una poesia attraverso l'arte?
  - Che sensazioni ti ha suscitato il lavoro di qualcun altro?
  - Quale titolo daresti alla tua opera?

Materiale didattico:

- 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 sfilata di moda adattiva

Descrizione:

Gli studenti creano un avatar digitale che li rappresenti o che rappresenti un personaggio di fantasia, utilizzando strumenti di creazione di avatar basati sull'intelligenza artificiale. Successivamente, personalizzano l'avatar con abiti, colori o elementi culturali che esprimano personalità, sentimenti o storie. Questa attività incoraggia la creatività nel design, la riflessione personale e una visione inclusiva della moda, 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?
- Utilizza domande stimolanti:
  - Qual è il tuo colore o motivo preferito?
  - Cosa vuoi che i tuoi vestiti comunichino di te?
  - Quale cultura o storia ispira il tuo look?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza schede visive con capi di abbigliamento, colori, bandiere o simboli. Fornire versioni semplificate o illustrate delle domande.

2. Crea il tuo avatar IA *(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 consigliati:
  - Ready
  - Player Me, Zmoji, Character.AI
- Gli studenti personalizzano capelli, viso, vestiti, corporatura e accessori.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre modelli cliccabili o avatar preimpostati da modificare. Consente agli studenti di lavorare con un compagno o un assistente. Utilizza la funzione di riconoscimento vocale o il controllo vocale, se disponibili.

3. Aggiungi una storia – Spiega il tuo look *(10 minuti)*

- Gli studenti danno un nome al loro avatar e creano una breve storia di fondo:
  - ***Questa è Mira. Indossa il giallo e un foulard con le stelle perché si sta allenando per diventare è un'esploratrice spaziale e desidera rimanere in contatto con sua nonna.***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre frasi di inizio o supporti visivi (ad esempio, ***Il mio nome è*** ___. ***Indosso*** ___ ***Perché*** ___.***)*** Consenti registrazioni audio o narrazione del partner.

4. Discussione sulla moda adattiva *(8 minuti)*

- Compiti:
  - Come ***possiamo rendere gli abiti più comodi o più espressivi per tutti?***
  - ***E se qualcuno non potesse usare bottoni o cerniere? Come potremmo progettare diversamente?***
- Discutere idee di abbigliamento adattivo (ad esempio, chiusure in velcro, tessuti adatti ai sensi, culturalmente (design rispettosi).

5. Galleria di moda virtuale *(5 minuti)*

- T visualizza avatar e retroscena su una bacheca digitale (ad esempio, Padlet, Google Slides, o galleria stampata). Gli studenti possono ***mettere "mi piace"*** o commentare i progetti dei compagni.

Adattamenti 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.

Materiale didattico:

- Dispositivi con accesso a Internet
- Strumenti avatar AI (Ready Player Me, Zmoji, ecc.)
- Scheda di lavoro o modello digitale per la storia del personaggio
- Opzionale: proiettore per esposizione in galleria

Durata:

50 minuti

Attività 10: Dal suono al simbolo – Creazione di maschere con l'intelligenza artificiale Musica Emozioni

Descrizione:

In questa attività, gli studenti ascoltano musica generata o analizzata dall'intelligenza artificiale e riflettono sulle emozioni che essa suscita in loro. Successivamente, creano **maschere** espressive che rappresentano le loro reazioni emotive utilizzando colori, forme e texture. Questa attività combina **la creazione artistica adattiva** con l'interpretazione musicale e supporta sia gli studenti con stili di apprendimento verbali che non verbali.

Istruzioni:

1. Che sensazioni ti trasmette 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:
  - Che sensazioni ti suscita questa musica?
  - Se questa sensazione avesse un volto, che aspetto avrebbe?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza carte con espressioni facciali, fornendo simboli o oggetti tattili per rappresentare ***felicità, calma, tensione,*** ecc. Lascia che gli studenti indichino, gesticolino o utilizzino strumenti di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) per rispondere.

2. Genera o analizza un percorso personalizzato *(10 minuti)*

- Ogni studente sceglie un'emozione/stato d'animo e utilizza uno di questi strumenti per: Generare musica utilizzando
- AIVA o MusicLM Analizza la musica utilizzando
- l'etichettatura delle emozioni tramite intelligenza artificiale Mubert. (alcuni brani sono disponibili gratuitamente)
- In seguito, ascoltano e riflettono sulla propria risposta emotiva.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre una selezione semplificata dei brani (ad esempio, "Calmo", "Energico", "Triste"). Riproduci il brano ad alta voce o utilizza le cuffie. Aiuta a selezionare o spiega l'utilizzo degli strumenti.

3. Crea la maschera delle emozioni *(20 minuti)*

- Utilizzando maschere o sagome di carta, gli studenti decorano la loro maschera con colori, texture e motivi che rappresentano le emozioni suscitate dalla musica.
- Incoraggiate l'espressione creativa: le maschere possono essere simmetriche, stravaganti, astratte o minimaliste.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T utilizza forme pretagliate, materiali tattili (feltro, filato, lamina) e modelli di grandi dimensioni. Consente la progettazione digitale di maschere utilizzando app come Canva o Adobe Express per gli studenti con limitazioni motorie.

4. Facoltativo: Dimostrazione di suoni e maschere *(8 minuti)*

- I partecipanti presentano la loro maschera e spiegano (verbalmente o non verbalmente) come si collega alla musica. Se si sentono a proprio agio, si può riprodurre in sottofondo il brano generato dall'intelligenza artificiale.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

Gli studenti possono indicare una carta che rappresenta un'emozione, riprodurre un suono o chiedere a un compagno/insegnante di descrivere la maschera.

5. Riflessione e discussione di gruppo *(5 minuti)*

- T pone domande aperte: C'è
  - qualche mascherina che ti ha sorpreso?
  - La musica può cambiare il tuo stato d'animo?
  - È stato più facile esprimere i propri sentimenti attraverso la musica o attraverso la maschera?

Materiale didattico:

- Accesso agli strumenti musicali AI (AIVA, MusicLM, Mubert, o alternative)
- Carte o simboli che evocano emozioni Modelli di
- mascherine di carta stampabili Materiali
- artistici: colori, texture, piume, filati, carta, colla Cuffie o altoparlanti Opzionale:
- strumenti di progettazione digitale
- per l'accessibilità (ad es. Canva)

Durata:

55 minuti

Conclusione: La mia voce creativa – Riflessioni da 10 viaggi

Descrizione:

Quest'attività conclusiva è una sessione di riflessione e celebrazione in cui gli studenti ripercorrono i momenti salienti di tutte le 10 attività. Identificano la crescita personale in termini di creatività, comunicazione ed espressione emotiva attraverso metodi adattivi e supportati dall'intelligenza artificiale. La sessione include una galleria collettiva, un momento di apprezzamento tra pari, una cronologia di riflessione personale e un simbolico "Certificato di Voce Creativa" per onorare il percorso artistico di ogni studente.

Istruzioni:

- Iniziate con una breve discussione di gruppo utilizzando una linea temporale visiva o una diapositiva che mostri tutte e 10 le attività. Chiedete agli studenti di condividere quale attività hanno apprezzato di più e perché.
- Distribuite agli studenti delle schede di riflessione ***intitolate "Il mio percorso creativo" ,*** da completare individualmente o con l'aiuto di un adulto.
- Allestite un'aula virtuale o una galleria digitale per esporre una selezione di lavori di ogni studente.
- Invita gli studenti a passeggiare e ad ammirare le creazioni dei compagni.
- Organizza un momento di apprezzamento tra pari in cui ogni studente esprime un commento positivo sul lavoro di un altro studente.
- Concludete con la consegna di un attestato, riconoscendo i punti di forza creativi unici di ogni studente: Creativo Visionario
  - Audace Designer
  - Espressivo
  - Narratore ...
- Concludete la sessione in cerchio, chiedendo a ogni studente di condividere una parola che descriva la propria esperienza nella Mostra di Arti Creative.

Materiale didattico:

- Cronologia visiva o diapositiva delle 10 attività
- Le mie schede di riflessione ***sul percorso 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 durante attività precedenti
- Post-it o modelli per messaggi di ringraziamento
- Modelli di certificati Creative Voice
- Spazio per proiettore o display nella galleria

Durata:

30 minuti

MODULO 7

Percorso di sviluppo personale Per supportare gli studenti nel loro sviluppo personale

Autori	Istituzione
Özkan Çam	ARAXA EGITIM DANISMANLIK, 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 degli 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 dell'autoconsapevolezza, dell'intelligenza emotiva e di una mentalità orientata al futuro. Integrando l'autoriflessione e gli 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 percorso di apprendimento e di vita.

2. Contenuti e attività del modulo

C: Esercizi di autoriflessione adattivi, attività di definizione degli obiettivi e lezioni di formazione del carattere.

A: Tenere un diario per la scoperta di sé stessi, definire obiettivi per la crescita personale

3. Obiettivi del modulo

a. Promuovere la consapevolezza di sé degli studenti e la loro capacità di riflettere sulle proprie esperienze. b. Supportare gli studenti nella definizione e nel perseguimento di obiettivi personali in linea con i loro punti di forza e valori.

c. Promuovere lo sviluppo di tratti caratteriali quali la resilienza, l'empatia e la responsabilità.

4. Obiettivi di apprendimento del modulo

a. Gli studenti saranno in grado di riflettere sulle proprie esperienze personali utilizzando strumenti di scrittura guidata. b. Gli studenti creeranno e monitoreranno obiettivi di sviluppo personale con l'aiuto di strumenti adattivi.

c. Gli studenti dimostreranno maggiore fiducia in se stessi e motivazione alla crescita. d. Gli studenti applicheranno gli insegnamenti che costruiscono il carattere a 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 la scrittura riflessiva, le mappe concettuali, i planner digitali interattivi e le attività guidate dagli studenti. Gli insegnanti fungono da mentori, guidando gli studenti nell'utilizzo degli strumenti di intelligenza artificiale e promuovendo la discussione aperta e il feedback. Le lezioni sono differenziate per adattarsi ai diversi livelli di alfabetizzazione e alle diverse esigenze emotive, garantendo accessibilità e coinvolgimento a tutti gli studenti, compresi quelli con difficoltà di apprendimento o bisogni educativi speciali.

Scenario di apprendimento adattivo

Riscaldamento e attività 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 prima di dedicarsi al lavoro di sviluppo personale. Selezionando o disegnando emoji che riflettano il loro umore, gli studenti praticano l'autoconsapevolezza e l'espressione emotiva in modo semplice e inclusivo. L'attività favorisce inoltre l'apprendimento adattivo, consentendo agli studenti di riflettere nel formato con cui si sentono più a loro agio: disegnare, scrivere o parlare.

Istruzioni:

- Chiedi a ogni studente di scegliere 1-2 emoji che meglio rappresentano come si sentono oggi.
- Concedi loro 2 minuti per:
  - Scrivi una frase che spieghi perché hanno scelto quelle emoji oppure disegna la
  - propria versione di un'emoji che rifletta il loro stato d'animo. Invita dei volontari a
- condividere con il gruppo (facoltativo, non obbligatorio).

Utilizzando una piattaforma basata sull'intelligenza artificiale, gli studenti possono inserire le proprie preferenze in termini di emoji in un chatbot o in uno strumento di scrittura che fornisce affermazioni o spunti personalizzati in base al loro stato d'animo.

Materiale didattico:

- Tabella di emoji stampata o digitale
- Schede o quaderni di riflessione in formato A5

Nome: _____

Data: _____

Passaggio 1: La mia emoji del giorno

Disegna o cerchia l'emoji o le emoji che meglio rappresentano il tuo stato d'animo di oggi:

Passaggio 2: Perché hai scelto questa emoji?

Scrivi 1-2 frasi per descrivere come ti senti al momento.

_____

Passo 3: Una parola per descrivere il mio stato d'animo di oggi:

Contento
Stanco
Calma
Preoccupato
Orgoglioso
Altro: _____

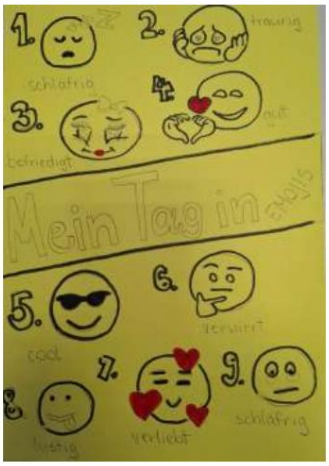
Richiesta facoltativa – Completa la frase:

Oggi vorrei sentirmi più _____ alla fine della giornata.

- Pennarelli o penne
- (Opzionale) Strumento di journaling basato sull'IA 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 loro sviluppo e a visualizzare la propria crescita personale attraverso una linea temporale digitale o fisica. Utilizzando strumenti di scrittura e linee temporali assistiti dall'intelligenza artificiale, gli studenti esplorano chi erano, chi sono ora e chi aspirano a diventare. L'attività è pensata per supportare tutti gli studenti, offrendo molteplici formati e un insegnamento differenziato.

Istruzioni:

1. Introduzione – Momenti che mi hanno formato (5 minuti)

- T introduce l'idea che la crescita personale di ognuno sia un viaggio, ricco 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.

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> L'insegnante fornisce immagini stampate di eventi esemplificativi (ad esempio, "Primo giorno di scuola", "Ho imparato a nuotare") per stimolare la creatività.

2. Riflessione – Spunti di scrittura basati sull'intelligenza artificiale (10 minuti)

- I soggetti utilizzano un assistente di journaling basato sull'IA (ad esempio, ***ChatGPT, Riflettendo, o Wysa)*** Rifletti sui seguenti spunti: Descrivi un
  - momento in cui eri orgoglioso di te stesso.
  - Quale sfida ti ha aiutato a crescere?
  - Cosa diresti al tuo io più giovane?
- Gli studenti digitano o dettano le risposte a seconda delle loro preferenze.

> ***Adattamenti per studenti con bisogni speciali:***
>
> T legge ad alta voce le istruzioni e fornisce supporto con frasi di inizio o strumenti di conversione da voce a testo.

3. Creazione – Cronologia della crescita personale (15 minuti)

- Sulla base delle annotazioni del diario, gli studenti creano una linea temporale a 3 punti
  - Passato – Presente – Futuro
- Possono utilizzare uno strumento digitale come Canva, Prezi, o Padlet, oppure disegnalo su carta.
- Ciascun punto comprende una breve frase e un'immagine o un simbolo.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce modelli stampabili e icone/immagini da incollare. Gli studenti possono lavorare con i compagni o assistenti.

4. Compagno basato sull'IA – Visualizzare il mio futuro (10 minuti)

- Gli studenti digitano una frase come ***In futuro, voglio essere più sicuro di me*** in una visualizzazione AI o generatore di preventivi (ad esempio, ***InspiroBot, Canva Magic Design, o DALL·E).***
- L'IA fornisce un'immagine o una citazione motivazionale che gli studenti aggiungono alla parte "Futuro" di la loro cronologia.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T prepara in anticipo alcune immagini generate dall'IA tra cui scegliere. Gli studenti possono scegliere in base a indicare o descrivere.

5. Cerchio di riflessione – Un passo avanti (10 minuti)

- In piccoli gruppi, i partecipanti condividono una parte della loro linea temporale.
- Riflettono su un passo che vogliono compiere questa settimana per la loro crescita personale.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T facilita o modella strutture di frasi come:

- ***Voglio lavorare su*** ___ ***Perché*** ___.

Gli studenti possono disegnare o usare simboli al posto di parlare, se necessario.

Materiale didattico:

- Strumento di journaling basato sull'IA (Reflectly, o Wysa)
- Modelli di cronologia (cartacei o in Canva/Padlet)
- Computer, tablet o materiale stampato
- Immagini o citazioni pregenerate dall'IA (per l'accessibilità)
- Supporto visivo o icone per gli studenti non verbali

Durata:

50 minuti

Attività 2: *Cosa farei io?* – Esplorare i valori personali attraverso scenari di intelligenza artificiale

Descrizione:

In questa attività, gli studenti esplorano i propri valori personali confrontandosi con dilemmi etici generati dall'intelligenza artificiale. Vengono presentate loro situazioni simulate di vita quotidiana (ad esempio, dire la verità, aiutare qualcuno, gestire la pressione dei pari) e utilizzano strumenti decisionali supportati dall'IA per valutare diverse risposte. Questo permette loro di comprendere cosa conta di più per loro e come i loro valori influenzano le loro azioni. L'attività è completamente inclusiva, con formati alternativi e scenari semplificati.

Istruzioni:

1. Introduzione – Cosa sono i valori? (10 minuti)

- T inizia con una breve discussione su cosa siano i "valori", ad esempio
  - ***onestà, gentilezza, equità***
- Mostra alcuni esempi concreti, ad esempio
  - ***dire la verità anche quando è difficile.***
- Chiede agli studenti di condividere un valore che per loro è importante.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T utilizza immagini o carte che rappresentano valori (ad esempio, un cuore per la gentilezza, una bilancia per l'equità).

Gli studenti possono indicare o scegliere delle immagini invece di parlare.

2. Esplorazione di scenari – "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 si sta comportando in modo ingiusto con qualcun altro. Cosa fai?***
- L'intelligenza artificiale suggerisce 2-3 possibili risposte e pone domande di approfondimento per guidare la riflessione.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

TT fornisce versioni stampate o audio dello scenario con indicazioni visive.

Gli studenti rispondono scegliendo simboli o fornendo brevi risposte verbali con supporto.

3. Lavoro di gruppo – Quale scelta mi rappresenta meglio? (10 minuti)

- A coppie o in piccoli gruppi, gli studenti discutono le diverse opzioni che hanno visto.
- Ogni studente spiega quale opzione, a suo parere, meglio rispecchia i propri valori e perché.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce spunti per iniziare le frasi:

- Ho scelto ___ Perché ___.

Gli studenti possono rispondere utilizzando schede di comunicazione o disegni anziché parlare.

4. Risposta creativa – Il mio poster sui valori (15 minuti)

- Gli studenti scelgono un valore che li ha colpiti particolarmente (ad esempio, lealtà, coraggio).
- Utilizzo di uno strumento di progettazione digitale (ad esempio, **Canva)** o su carta, creano un piccolo **poster** con:
  - Una parola o una frase
  - Una frase breve
  - Un'immagine (creata o generata dall'IA con ***DALL·E, Canva AI, ecc.)***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T prepara modelli prestampati con spazio per incollare immagini o scrivere qualche parola con l'aiuto.

5. Riflessione – Come utilizzo questo valore (10 minuti)

- I partecipanti devono completare una breve traccia, 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…***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre opzioni linguistiche semplificate e consente l'utilizzo di strumenti di risposta audio o di disegno.

Materiale didattico:

- Strumento per scenari etici dell'IA (Kialo Edu, ChatGPT richiede, Conundrum ai)
- Proiettore o tablet
- Schede di valutazione o elementi visivi per il supporto di gruppo
- Tela o materiali da disegno
- Modelli per poster
- Frasi di inizio o ausili per la comunicazione

Durata:

55 minuti

Attività 3: Carte del Potere – Alla scoperta dei miei punti di forza

Descrizione:

Questa attività aiuta gli studenti a riconoscere i propri punti di forza e ad apprezzare quelli degli altri. Grazie all'utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale e al feedback dei pari, gli studenti identificano le proprie qualità (ad esempio, creatività, pazienza, leadership) e creano delle "Carte del Potere" che le mettono in risalto. L'attività promuove l'autostima, l'empatia e un ambiente di classe solidale. Gli strumenti di intelligenza artificiale supportano il processo di scoperta generando suggerimenti personalizzati in base ai contributi degli studenti.

Istruzioni:

1. Introduzione – Cosa 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/a di te stesso/a?***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza supporti visivi (carte con simboli o foto) e permette agli studenti di indicare o scegliere. Il personale di supporto può fornire assistenza nella comunicazione, se necessario.

2. Supporto basato sull'IA: quali sono i miei punti di forza? (10 minuti)

- I soggetti inseriscono brevi descrizioni di cose che apprezzano o in cui sono bravi in uno strumento di individuazione dei punti di forza basato sull'IA (ad esempio, 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.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre suggerimenti guidati o opzioni di lettura ad alta voce. Gli studenti possono pronunciare le loro risposte utilizzando strumenti vocali. Le risposte dell'IA possono essere lette ad alta voce da un lettore di schermo o da un insegnante.

3. Attività creativa – La mia carta dei poteri (15 minuti)

- Ogni studente sceglie un punto di forza e crea una Scheda del Potere che include:
  - il loro nome di forza un
  - simbolo o un'immagine (disegnata o generata dall'IA utilizzando ***Canva AI) o DALL·E)*** la frase:
  - ***Mostro questa forza quando…***
- Le carte possono essere fisiche (cartacee) o digitali (utilizzando Canva, Presa della corrente).

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce modelli di schede predefinite con opzioni visive. Gli studenti possono dettare la loro frase o utilizzare adesivi/ simboli.

4. Condivisione – Galleria dei punti di forza (10 minuti)

- Gli studenti affiggono le loro Power Cards alla parete o su una bacheca digitale condivisa (ad esempio, **Padlet).**
- Ogni studente visita le schede di 2-3 compagni di classe e lascia un bigliettino adesivo o un commento positivo.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante guida gli studenti a visitare e commentare utilizzando semplici adesivi, timbri o frasi di apertura predefinite del tipo "Mi piace questo perché...".

5. Riflessione – Vedo forza in te (10 minuti)

- A coppie, gli studenti si dicono a vicenda un punto di forza che riscontrano nel proprio compagno.
- Completano la frase: ***Penso che tu***
  - ***sia*** ___ ***Perché*** ___***.***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce modelli di frasi stampati e icone di emozioni per aiutare nell'espressione. Gli studenti può sussurrare, scrivere o utilizzare strumenti di comunicazione assistiva.

Materiale didattico:

- Elenco dei punti di forza stampabile o digitale con elementi visivi.
- Tablet o laptop per accedere 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 per commenti o bacheche digitali per commenti (Padlet)
- Frasi di inizio precompilate a supporto

Durata:

55 minuti

Attività 4: Vision Board 2.0 – I miei obiettivi basati sull'intelligenza artificiale

Descrizione:

Questa attività aiuta gli studenti a creare delle 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. Ciò stimola la motivazione, le capacità di pianificazione e l'espressione di sé. L'utilizzo di diversi formati multimediali (visivo, audio, testuale) garantisce la partecipazione inclusiva di studenti con diverse esigenze, compresi quelli con bisogni educativi 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 si desidera raggiungere o diventare.



- Successivamente, T mostra un esempio utilizzando **Canva** o una versione stampata.
- Infine, T introduce l'idea di combinare strumenti di intelligenza artificiale per creare una visione digitale personalizzata. asse.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T mostra esempi sia visivi che fisici. Per gli studenti con difficoltà di elaborazione, utilizzare linguaggio semplificato e campioni stampati con icone

- ad esempio, = imparare di più, ÿ ÿ = fare amicizia

2. Brainstorming – Obiettivi importanti per me (10 minuti)

- I partecipanti rispondono ad alcune domande relative alla definizione degli obiettivi utilizzando **ChatGPT (versione gratuita).** o un modulo Google creato da un insegnante **con suggerimenti adattivi,** ad esempio:
  - ***Cosa vorresti migliorare di te stesso/a?***
  - ***Cosa ti fa sentire forte e orgoglioso?***
- L'intelligenza artificiale suggerisce semplici idee per gli obiettivi in un linguaggio amichevole e adatto agli studenti.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce supporto verbale o tecnologie assistive. Gli studenti possono dettare le proprie idee. Invece di digitare, utilizzano strumenti di riconoscimento vocale o disegnano prima le loro idee.

3. Progettazione – Crea la tua Vision Board (15 minuti)

- Ss open **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 etichette brevi o parole chiave.
  - Ad esempio, ***acquisisci maggiore sicurezza*** con la foto di un supereroe o di un microfono.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre una versione semplificata del modello con meno sezioni e immagini di grandi dimensioni.

Gli studenti possono lavorare con un compagno 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)

- Utilizzando Vocaroo (Uno strumento gratuito per la registrazione vocale, senza bisogno di registrazione), ogni studente registra un breve
  - messaggio vocale: ***Ciao, sono [Nome]. Uno dei miei obiettivi è…***
- Il messaggio viene salvato come link e aggiunto alla loro vision board tramite collegamento ipertestuale o codice QR.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante può assistere nella registrazione, oppure gli studenti possono scegliere tra una serie di messaggi precompilati da leggere o riascoltare. Per gli studenti non verbali, è possibile utilizzare clip audio simboliche o supporti visivi.

5. Condivisione – Passeggiata tra le gallerie e Muro della Voce (10 minuti)

- Gli studenti condividono le loro tavole in una galleria in classe (su schermo, stampate o sulla parete con codici QR che rimandano all'audio).
- I compagni di classe si aggirano, osservano e lasciano un complimento usando post-it o un modulo Google.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

TT facilita la visione in piccoli gruppi silenziosi. Fornire frasi di inizio:

- ***Mi piace il tuo obiettivo riguardo .***

I biglietti di complimento possono contenere emoji o simboli illustrati.

Materiale didattico:

- Dispositivi (tablet/computer portatili)
- Accesso a Internet
- Strumenti di IA gratuiti, come ChatGPT, Canva gratuito, Vocaroo
- Post-it o modulo di feedback digitale (Modulo Google)

Durata:

55 minuti

Attività 5: Il mio eroe interiore – Narrazione tramite intelligenza artificiale per l'espressione di sé

Descrizione:

In questa attività, gli studenti creano un breve racconto di fantasia in cui sono il protagonista: un eroe che affronta una sfida personale o un momento di crescita. Con l'aiuto di strumenti di storytelling basati sull'intelligenza artificiale, gratuiti, costruiscono una narrazione che riflette i loro punti di forza interiori, i loro valori e i loro obiettivi. La storia diventa uno spazio sicuro e creativo per elaborare le emozioni e accrescere la consapevolezza di sé.

Istruzioni:

1. Introduzione – Tutti abbiamo un eroe dentro di noi (10 minuti)

- T inizia chiedendo: ***cosa***
  - ***significa essere un eroe?***
- Una breve discussione:
  - Gli eroi non esistono solo nei film: sono anche persone che continuano a provarci, aiutano gli altri o superano le proprie paure.
- T presenta un semplice esempio: ***uno studente timido che acquista coraggio intervenendo in classe.***
- Spiega che gli studenti scriveranno un breve racconto in cui se stessi saranno i protagonisti.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce mini-libri illustrati o vignette di fumetti come esempi. Utilizza supporti visivi come mantelli, stelle o icone che rappresentano emozioni per aiutare a spiegare concetti astratti.

2. Generazione di idee – L'intelligenza artificiale ispira la mia storia (10 minuti)

- Ss apri **Storywizard.ai** (strumenti gratuiti di continuazione del testo tramite IA) o Sassbook AI Story Scrivono un
- inizio di frase come: ***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 un inizio divertente.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre spunti per iniziare le frasi, sia su carta che a voce alta. Gli studenti possono dettare idee, scegliere prima le immagini o selezionare tra le frasi precompilate da utilizzare nell'IA.

3. Dare forma alla storia – Il viaggio del mio eroe (15 minuti)

- Gli studenti utilizzano il testo generato dall'IA e lo modificano per rispecchiare più accuratamente se stessi.
- Aggiungi un inizio (il problema), una parte centrale (ciò che fa l'eroe) e una fine (ciò che hanno imparato).
- Possono scrivere o digitare la versione finale.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T offre modelli per la creazione di storie (con indicazioni visive per inizio/sviluppo/conclusione). Utilizza la scrittura o il disegno supportati da simboli al posto del testo completo.

4. Esprimi la tua storia a voce alta (10 minuti)

- Ss usa 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.

Adattamenti 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 sottofondo. Gli studenti possono anche ascoltare invece di parlare.

5. Circolo di storie – Celebra l'eroe che è in te (10 minuti)

- In piccoli gruppi, gli studenti si alternano nell'ascoltare le proprie registrazioni o nel leggere una parte della propria storia.
- I colleghi danno un feedback positivo:
  - ***Mi è piaciuto quando...***
  - ***Il tuo eroe era coraggioso perché…***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante prepara frasi di inizio per i complimenti. Utilizza emoji o cartoncini colorati per la comunicazione non verbale. feedback (ad esempio, = bella storia, = stimolante, = mi ci ritrovo).

Materiale didattico:

- Dispositivi con accesso a Internet
- Strumenti gratuiti per la creazione di storie basati sull'IA: StoryWizard AI, Scrittore di storie basato sull'IA di Sassbook , Vocaroo
- Cuffie, microfono (opzionale)

Durata:

55 minuti

Attività 6: Il mio tracker dell'umore – Comprendere i miei schemi emotivi

Descrizione:

Questa attività aiuta gli studenti a riconoscere e comprendere le proprie emozioni utilizzando un tracker dell'umore giornaliero assistito dall'intelligenza artificiale. Attraverso riflessioni visive e domande guida, gli studenti esplorano i fattori scatenanti 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 stanno dicendo le emozioni? (10 minuti)

- T introduce le emozioni di base utilizzando una ruota visiva delle emozioni (felice, triste, arrabbiato, calmo, ansioso, orgoglioso, ecc.).
- Questo testo analizza come le emozioni ci aiutino a comprendere noi stessi, le situazioni e gli altri.
  - ***Ti è mai capitato di essere turbato senza sapere perché?***
  - ***Come ti senti di solito il lunedì?***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza icone che rappresentano emozioni o carte fotografiche che raffigurano 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.
- Gli utenti inseriscono le proprie sensazioni e le relative motivazioni. L'intelligenza artificiale pone domande di riflessione
  - come: Cosa ti ha fatto sentire in questo modo?
  - Cosa ti aiuterebbe a sentirti meglio?
- Gli studenti svolgono questo compito in privato e ricevono un feedback immediato.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante assiste nell'utilizzo dell'interfaccia. Gli studenti possono scegliere tra carte emotive stampate o utilizzare emoji su un foglio di carta per tracciare le emozioni. In alternativa, gli studenti possono disegnare il proprio stato d'animo.

3. Schemi ricorrenti nelle mie emozioni (10 minuti)

- Gli studenti osservano le proprie annotazioni sull'umore nell'arco di alcuni giorni (se utilizzano l'app) oppure immaginano come il loro umore potrebbe cambiare durante la settimana.
- Compilano un foglio di lavoro per riflettere sul proprio stato d'animo:
  - ***Mi sento meglio quando...***
  - ***Mi sento turbato quando...***
  - ***Una cosa che mi aiuta a sentirmi meglio è...***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza frasi semplificate o liste di controllo con risposte sì/no. Gli studenti possono disegnare invece di scrivere o indicare le immagini.

4. Crea *il tuo kit di strumenti per affrontare le difficoltà* (15 minuti)

- Basandosi sulla riflessione sul proprio stato d'animo, gli studenti creano ***la "Cassetta degli attrezzi per affrontare le difficoltà" :*** 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 creare un poster o disegnarlo su carta.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce icone stampate di strategie di gestione dello stress. Gli studenti scelgono e incollano/fissano con nastro adesivo i loro "strumenti" in un modello visivo.

5. Esercizio di routine di regolazione (10 minuti)

- L'insegnante 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 proveranno un'emozione forte.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante illustra ciascuna tecnica con suggerimenti fisici o supporti sensoriali (ad esempio, immagini rilassanti, palline per la respirazione, musica). Gli studenti seguono con l'aiuto dell'insegnante.

Materiale didattico:

- Dispositivi o tablet
- Strumenti di intelligenza artificiale:
  - Monitoraggio dell'umore di DailyBot
- Ruota delle emozioni visive
- Modelli di strumenti per affrontare le difficoltà (digitali o cartacei)
- Canvas

Durata:

55 minuti

Attività 7: Laboratorio di meme ***sul mio io futuro* – Ridi, crea, rifletti!**

Descrizione:

Questa attività spensierata invita gli studenti a creare meme o fumetti divertenti, arricchiti dall'intelligenza artificiale, che ritraggono il loro "io futuro". Immaginando scenari umoristici ma significativi (ad esempio, "Il mio io futuro che cerca di svegliarsi presto"), gli studenti esplorano obiettivi, abitudini e valori personali, sviluppando al contempo competenze digitali, lavorando in gruppo ed esprimendosi in modo giocoso.

Istruzioni:

1. Cos'è un meme (5 minuti)

- T mostra alcuni meme puliti e adatti all'ambiente scolastico (riguardo alla vita scolastica, alla motivazione, ecc.).
- T spiega come i meme utilizzano immagini e testi brevi per esprimere un sentimento, una battuta o un'idea.
  - ***Hai mai visto un meme che descrivesse perfettamente la tua vita?***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

TT usa solo esempi visivi, niente umorismo complesso. I meme possono essere spiegati in modo semplice

- ***È divertente perché…***

Consenti agli studenti di indicare il loro preferito.

2. L'intelligenza artificiale prevede il mio futuro (10 minuti)

- Apri **MagicStudio** oppure usa **il generatore di avatar basato sull'intelligenza artificiale di Canva Free.**
- Caricano un selfie o scelgono un personaggio e lasciano che l'IA crei una foto/avatar ***del loro io futuro .***
- Idee per lo spunto:
  - Io come pizzaiolo di successo, Io che
  - cerco di essere una persona mattiniera, Io nel
  - 2040 come presidente del paese del relax...

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T aiuta nella selezione delle immagini. Gli studenti che non desiderano utilizzare una foto possono scegliere tra avatar preimpostati o disegnare il loro " ***io futuro".***

3. Crea il meme! (15 minuti)

- Gli studenti inseriscono la loro immagine/avatar AI in **Canva Free** o **Generatore di meme Imgflip.**
- Scrivono una didascalia breve e divertente, ad
  - esempio: ***Quando il mio io futuro si rende conto che il caffè non è la cena.***
- Il meme dovrebbe riflettere un obiettivo, un'abitudine o una caratteristica che si desidera sviluppare, oppure di cui ridere.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce spunti per iniziare le frasi e supporti visivi. Gli studenti possono utilizzare frasi divertenti già pronte o collaborare con un compagno.

4. Presenta e vota – Muro dei meme! (10 minuti)

- I partecipanti presentano i loro meme in formato galleria (tramite proiettore, stampa o su Padlet).
- Tutti votano in categorie come: Più creativo,
  - Più divertente, Più
  - simile a
  - me, Più stimolante
  -

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T supporta le presentazioni. Gli studenti possono utilizzare adesivi emoji per votare o applaudire/toccare per il loro meme preferito.

5. Riflessione – Cosa abbiamo imparato? (10 minuti)

- L'insegnante propone una breve riflessione in classe:
  - Cosa rendeva divertenti questi meme?
  - C'è qualcosa del tuo futuro che ti ha sorpreso?
  - L'umorismo può aiutarci a parlare di argomenti seri?
- Gli studenti scrivano una frase:
  - Una cosa che vorrei che ***il mio io futuro*** fosse è...

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce delle schede precompilate con la scritta: " ***Il mio io futuro sarà...",*** accompagnate da immagini. Gli studenti le completano disegnando o indicando.

Materiale didattico:

- dispositivi connessi a Internet
- Strumenti di intelligenza artificiale gratuiti:
- Generatore di ritratti con intelligenza artificiale MagicStudio
- Canva gratuito
- Generatore di meme Imflip
- Modelli di meme stampabili
- Proiettore, tablet o lavagna per la condivisione
- Adesivi emoji o gettoni per il 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 svelato solo identificando indizi emotivi, comprendendo le dinamiche sociali e applicando i propri punti di forza. Personaggi e situazioni generati dall'intelligenza artificiale guidano l'attività e gli studenti devono collaborare per scoprire "Chi ha contribuito al successo della classe?". 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 di mistero!

Istruzioni:

1. C'è un mistero nella nostra classe! (5 minuti)

- T dice agli studenti:
  - ***Ieri qualcuno nella nostra classe immaginaria ci ha aiutato a risolvere un grosso problema... ma non sappiamo chi sia stato. Lavorerete in squadre per scoprire chi è questo eroe dalla forza misteriosa.***
- T introduce l'obiettivo del gioco misterioso:
  - Le squadre riceveranno indizi sui diversi studenti (profili generati dall'IA) e dovranno collaborare per capire chi ha dimostrato il punto di forza personale più utile.

1. Lina

Punti di forza: Empatia e senso dell'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 sciocca e li fece ridere. Dopodiché, lo studente si sentì pronto a unirsi al resto del gruppo.

2. Tariq

Punto di forza: Calma e capacità di risolvere i problemi

Indizio: Quando il gruppo non riusciva a mettersi d'accordo su una risposta e tutti si stavano innervosendo, Tariq fece un respiro profondo e disse: "Ognuno di noi condivida un'idea con calma". La sua voce aiutò tutti a rallentare e a lavorare insieme.

3. Sofia

Punti di forza: Responsabilità e leadership

Indizio: Sofia è arrivata in anticipo e ha notato che le sedie erano ancora in disordine dalla lezione precedente. Senza che le venisse chiesto, ha organizzato tutto, si è assicurata che ogni squadra avesse il materiale necessario e ha aiutato il suo gruppo a rimanere organizzato.

4. Amir

Punto **di forza:** Creatività e supporto

Indizio: Quando il gruppo si è bloccato, Amir ha fatto un disegno per spiegare l'idea in un modo diverso. Il suo disegno ha aiutato gli altri a comprendere il problema. Ha anche incoraggiato un compagno di classe timido a condividere la sua opinione.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T introduce i personaggi utilizzando delle schede visive. Ogni personaggio include un'icona o un simbolo per facilitarne la comprensione (ad esempio, stella = leadership, cuore = gentilezza).

2. Presentazione dei personaggi (10 minuti)

- Ogni gruppo riceve 4-5 brevi descrizioni dei personaggi generate con **ChatGPT** in anticipo. Ogni "studente" ha una personalità e un punto di forza unici (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 quando gli altri erano stressati.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:_____

T legge le descrizioni ad alta voce o fornisce versioni illustrate. I personaggi possono essere stampati su
Carte colorate con icone o parole chiave di grandi dimensioni.

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 indicando il punto di forza, ad esempio,
  - ***Lina ha usato empatia e umorismo per aiutare***
- e spiegando come ciò abbia aiutato il gruppo.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:_____

L'insegnante facilita la discussione di gruppo. Gli studenti possono utilizzare strisce di frasi:

- ***Penso che sia___ Perché ___.***

Gli studenti non verbali possono votare utilizzando carte o icone.

4. "Analisi e rivelazione dei punti di forza" (10 minuti)

- Ciascun gruppo presenta il proprio "eroe" prescelto e le motivazioni alla base di tale scelta.
- T rivela che ***tutti*** i personaggi sono stati utili a modo loro e non c'è nessuno che abbia ragione
  Risposta: semplicemente diversi modi di mostrare lo sviluppo personale.
- Discussione:
  - Quali punti di forza metti a frutto nella vita reale?
  - Quale personaggio ti ricorda te stesso?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T permette di utilizzare schede di scelta o carte delle emozioni per esprimersi. Usare il pollice in su/in giù per esprimere accordo e festeggiare in gruppo.

5. Crea la tua carta personaggio (15 minuti)

- Ogni studente crea una carta personaggio che lo rappresenta come ***un eroe dalla forza segreta,*** includendo:
  - Il loro nome Un
  - punto di forza (ad esempio, disponibile, creativo, calmo)
  - Una situazione in cui lo hanno usato
  - Un simbolo o un disegno

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T fornisce modelli precompilati. Gli studenti scelgono tra le immagini o disegnano la propria carta. Possono scrivere a mano, digitare o registrare l'audio, se necessario.

Materiale didattico:

- Personaggi studenteschi generati dall'IA
- Modelli stampabili per le carte "Il tuo eroe dei punti di forza"
- Icone visive per i punti di forza (ad esempio, = coraggioso, = lavoro di squadra, = creativo)
- Frasi di inizio e strisce di riflessione. Timer o
- campanello per un ritmo ludico.

Durata:

55 minuti

Attività 9: Muro della gratitudine – Un'iniezione di positività con le carte dei complimenti basate sull'intelligenza artificiale

Descrizione:

In questa attività, gli studenti si concentrano sul riconoscimento delle qualità positive in se stessi e negli altri. Grazie all'aiuto di generatori di complimenti basati sull'intelligenza artificiale, gli studenti creano biglietti personalizzati e incoraggianti per i compagni di classe. Questi vengono poi aggiunti a un "Muro della Gratitudine" in classe, contribuendo a creare un ambiente solidale, gentile e sicuro dal punto di vista emotivo.

Questa attività favorisce l'autostima, la socializzazione tra pari, l'intelligenza emotiva e il senso di appartenenza, il tutto in modo divertente e colorato.

Istruzioni:

1. Parliamo di gratitudine (10 minuti)

- T inizia con una breve discussione:
  - Come ti senti quando qualcuno nota qualcosa di positivo in te?
  - Perché è importante apprezzare gli altri?
- T mostra esempi di complimenti che vanno oltre l'aspetto fisico:
  - ***Ammiro il modo in cui aiuti sempre gli altri.***
  - ***Sei rimasto calmo quando il gruppo era confuso: è stato fantastico.***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T utilizza elementi visivi: pollice in su, cuore ÿÿ, stella .

T fornisce strisce di frasi complementari o suggerimenti basati su immagini per gli studenti con limitate competenze di alfabetizzazione.

2. L'IA mi scrive un complimento (10 minuti)

- Ss vai su ChatGPT gratuito, e inserire un prompt come:
  - Scrivi un complimento gentile e semplice 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 riscrivono per un compagno di classe.
- Se le risorse tecnologiche sono limitate, T può pre-generare complimenti da ChatGPT e offrire agli studenti una selezione tra cui scegliere.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce complimenti stampati o consente l'uso dell'IA 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 un biglietto di complimenti (15 minuti)

- Utilizzando carta o Canva Free, Gli studenti scrivono i loro complimenti su un biglietto.
- Lo decorano con emoji, colori o simboli. Ogni biglietto deve includere:
  - Il nome del compagno di classe
  - Una frase di complimento o di apprezzamento
  - Un simbolo o uno scarabocchio

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce un modello con caselle per i nomi e frasi di inizio precompilate. Gli studenti possono disegnare, usare adesivi o dettare il loro messaggio.

4. Allestimento del Muro della Gratitudine (10 minuti)

- Gli studenti appendono i loro biglietti di complimenti completati alla parete dell'aula, alla bacheca o alla lavagna virtuale (ad esempio, Padlet).
- Facoltativamente, l'insegnante legge ad alta voce 3-4 carte in forma anonima ogni giorno della settimana.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T aiuta ad attaccare le schede. Gli studenti possono scegliere dove posizionarle o indicare il punto in cui desiderano appenderle.

5. Riflessioni sulla gentilezza (10 minuti)

- Individualmente o in coppia, gli studenti scrivono o discutono:
  - Che sensazione hai provato a fare un complimento?
  - Qual è una cosa gentile che qualcuno ti ha detto e che ti ha rallegrato la giornata?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce delle schede di riflessione con frasi di inizio o opzioni sì/no (ad esempio, "Ti sei sentito felice?"). Gli studenti possono disegnare o utilizzare supporti visivi al posto di scrivere.

Materiale didattico:

- Dispositivi con accesso a Internet
- Strumento di intelligenza artificiale gratuito: ChatGPT gratuito
- Modelli di complimenti stampati o digitali
- Pennarelli, adesivi, materiali artistici
- Ampio spazio sulla parete o sulla tavola

Durata:

55 minuti

Attività 10: La mia crescita personale – Questo sono io adesso

Descrizione:

Quest'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, diapositive o elementi visivi generati dall'IA), gli studenti riflettono sul proprio percorso di crescita ed esprimono chi sono diventati. La presentazione si conclude con una celebrazione tra pari e la consegna degli attestati di partecipazione. L'attività contribuisce a consolidare l'apprendimento, a rafforzare la fiducia in sé stessi e a riconoscere il percorso unico di ogni studente.

Istruzioni:

1. Ripensiamo al passato (10 minuti)

- L'insegnante ripassa tutte le 9 attività precedenti utilizzando supporti visivi o una presentazione, ponendo agli studenti domande guida:
  - Qual era la tua attività preferita?
  - Cosa hai imparato su te stesso?
  - Quali punti di forza utilizzi più spesso ora?

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante utilizza una linea temporale con icone per ogni attività. Gli studenti rispondono usando il pollice in su/in giù, indicando le immagini o utilizzando delle schede di comunicazione.

2. Crea il tuo portfolio di crescita personale (20 minuti)

- Gli studenti selezionano da 3 a 5 elementi da includere nel loro portfolio. Le opzioni possono includere:
  - La loro ***Power Card*** (dall'Attività 3)
  - Meme ***del mio io futuro*** generato dall'IA (Attività 7)
  - ***Cartolina di gratitudine*** (Attività 9)
  - Una voce del 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 cartaceo

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante fornisce modelli di portfolio. Gli studenti possono selezionare e incollare immagini, dettare riflessioni o registrare un breve messaggio vocale con il supporto dell'insegnante.

3. La mia voce: registra o scrivi un messaggio finale (10 minuti)

- Gli studenti scrivono o registrano un messaggio rispondendo alla
  - domanda: Una cosa di cui vado fiero di me stesso è...
  - Una cosa su cui voglio continuare a lavorare è…
- Gli studenti usano Vocaroo oppure scrivono sull'ultima pagina del loro portfolio.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante offre elementi visivi, spunti per iniziare frasi o simboli. Gli studenti possono disegnare, parlare o usare icone per condividere i loro pensieri.

4. Presentazione e festeggiamenti (10 minuti)

- Gli studenti presentano i loro portfolio a piccoli gruppi o all'intera classe.
- I compagni di classe forniscono un commento positivo per ogni presentazione (l'insegnante può fornire indicazioni).
- L'insegnante distribuisce a ogni studente ***il Certificato di Voce Creativa*** o ***il Distintivo di Crescita Personale .***

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

T aiuta gli studenti a presentare i loro lavori con il supporto necessario. I compagni possono fare complimenti usando biglietti o emoji. Tutti gli studenti vengono valorizzati allo stesso modo.

5. Il collage della nostra 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 rappresenta un riepilogo visivo della crescita complessiva del gruppo.

Adattamenti per studenti con bisogni speciali:

L'insegnante prepara delle schede con parole e immagini tra cui scegliere. Gli studenti indicano, incollano o disegnano per partecipare.

Materiale didattico:

- Dispositivi o carta per portfolio
- Vocaroo per le registrazioni
- Canva, Google Slides, o Clipchamp per formati digitali
- Modelli per portfolio (poster/opuscolo/diapositive)
- Materiali per il collage di classe (carta, forbici, immagini)

Durata:

55 minuti

Conclusione: La mia voce creativa – Riflessioni da 10 viaggi

Descrizione:

Quest'attività conclusiva è una sessione di riflessione e celebrazione in cui gli studenti ripercorrono i momenti salienti di tutte le 10 attività. Identificano la crescita personale in termini di creatività, comunicazione ed espressione emotiva attraverso metodi adattivi e supportati dall'intelligenza artificiale. La sessione include una galleria collettiva, un momento di apprezzamento tra pari, una cronologia di riflessione personale e un simbolico ***Certificato di Voce Creativa*** per onorare il percorso di apprendimento di ogni studente.

Istruzioni:

1. Benvenuto e riflessione di gruppo (10 minuti)

- L'insegnante invita gli studenti a sedersi o a stare in piedi 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 fare a turno.

2. Passeggiata tra le gallerie d'arte (15 minuti)

- T visualizza i risultati chiave di ogni attività (Power Cards, Meme Boards, Hero Stories, Vision Boards, ecc.) in aula o in formato digitale tramite Padlet o diapositive.
- Gli studenti si aggirano per la classe, lasciando post-it o adesivi con emoji con complimenti o domande.

3. Cronologia del mio percorso (15 minuti)

- Gli studenti completano un modello di linea temporale vuota che mostra:
  - Un momento si sentirono orgogliosi
  - Una cosa che hanno trovato difficile
  - Una cosa che vogliono continuare a fare
  - Una condanna al loro io futuro
- Può essere disegnato, scritto o creato utilizzando Canva o Google Slides.

Cerimonia di consegna dei certificati e festeggiamenti (10 minuti)

- Ogni studente riceve un ***certificato o un distintivo Creative Voice*** al termine del modulo.
- Facoltativo: aggiungi un titolo scelto dallo studente (ad esempio, ***Esploratore dell'empatia, Il pensatore calmo, La voce visionaria).***

Verifica finale dell'umore e foto di gruppo (5 minuti)

- Gli studenti effettuano un rapido controllo delle emozioni utilizzando carte che indicano
  - l'umore o emoji: ***Come ti senti al termine di questo percorso?***
- Foto di gruppo/selfie con attestati (facoltativo).

Materiale didattico:

- Modello di cronologia della riflessione (stampato o digitale)

Modello di cronologia di riflessione – Il mio percorso di sviluppo personale

Il mio percorso di crescita personale

Nome: _____

Data: _____

1. Per un attimo mi sono sentito orgoglioso:

2. Una cosa che ho trovato difficile:

3. Un punto di forza che ho scoperto in me stesso:

4. Una cosa che voglio continuare a fare:

5. Un messaggio al mio io futuro:

"Caro me del futuro,

Amore, me stesso.

- Esempi di lavori degli studenti tratti da attività precedenti
- Post-it o adesivi emoji
- Certificato di Voce Creativa
- Opzionale: musica, palloncini, presentazione digitale, telecamera di classe

Durata:

55 minuti