

| | | | |
|--|---|--------|---------|
| TITOLO | A spasso nello spazio (celeste) e nel tempo | | |
| INSEGNANTE/I AUTORE/I | Cristina Bralia, Elisa Garerio Adattamento a cura di Anna Lucia. Averna, Arcangelo Giorgio, Quintino Lupo, Tiziana Manzo, Giovanni Moras, Alfredo. Pudano | | |
| POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE | EFT Nazionale | | |
| IMMAGINE | | | |
| | Immagine generata con l'IA che rende l'idea del viaggio straordinario proposto | | |
| ABSTRACT | La proposta mira ad accompagnare l'uso critico di un sistema generativo nella didattica, includendo consultazioni, produzioni e rielaborazioni. L'AI viene applicata in chiave STEM per la creazione di una serie di strumenti ed applicazioni attraverso codice di programmazione. | | |
| ORDINE DI SCUOLA destinatari | Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado | | |
| ETA' DESTINATARI | <input checked="" type="checkbox"/> 12-14 <input checked="" type="checkbox"/> 15-17 | | |
| CAMPO DI ESPERIENZA / DISCIPLINA | Italiano, Tecnologia | | |
| TAG | #IA | #STEAM | #CODING |
| DIGCOMP 2.2 | <input checked="" type="checkbox"/> Alfabetizzazione su informazioni e dati <input checked="" type="checkbox"/> Creazione di contenuti digitali <input checked="" type="checkbox"/> Risolvere problemi | | |
| COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE | <input checked="" type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare | | |

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI EDUCAZIONE CIVICA | <input checked="" type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. <input checked="" type="checkbox"/> Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. <input checked="" type="checkbox"/> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|---|---|----------------|--|---|---|---|----------------------|---|--|---|---|--|---|---|-----------------------|---|--|---|----------------------|---|--|--|
| DURATA | 2 h | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| METODOLOGIE | <input checked="" type="checkbox"/> Gamification <input checked="" type="checkbox"/> Inquiry Based Learning <input checked="" type="checkbox"/> Cooperative Learning & Jigsaw Classroom <input checked="" type="checkbox"/> Didattica laboratoriale <input checked="" type="checkbox"/> TEAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ STEP BY STEP | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Titolo dello step</th> <th>Descrizione</th> <th>Risorse e materiali</th> <th>Setting D'AULA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>STEP 1 - ICEBREAKER E PRESENTAZIONE DELLE ATTIVITÀ</td> <td>Engagement degli studenti attraverso un'attività ludica introduttiva ed immersiva</td> <td>- Connessione ad internet - Dispositivo connesso</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Partecipato</td> </tr> <tr> <td>STEP 2 - SCAFFOLDING</td> <td>Micro attività e compiti da sviluppare con il supporto di uno strumento generativo.</td> <td>- Account che consenta accesso ad uno strumento generativo</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo</td> </tr> <tr> <td>STEP 3 - CREAZIONE DELLE RISORSE/PRODOTTI</td> <td>Produzione di risorse digitali come tabelle, schemi, timeline, infografiche, interviste.</td> <td>- Software per produzione di slide, timeline, pagine web, mappe</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo</td> </tr> <tr> <td>STEP 4 - CONDIVISIONE</td> <td>Presentazione dei materiali prodotti in un contenitore web.</td> <td>- Digital board - Software di presentazione</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Partecipato</td> </tr> <tr> <td>STEP 5 - VALUTAZIONE</td> <td>Creazione di una rubrica di valutazione supportata dall'intelligenza artificiale.</td> <td>- Account che consenta accesso ad uno strumento generativo</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo</td> </tr> </tbody> </table> | Titolo dello step | Descrizione | Risorse e materiali | Setting D'AULA | STEP 1 - ICEBREAKER E PRESENTAZIONE DELLE ATTIVITÀ | Engagement degli studenti attraverso un'attività ludica introduttiva ed immersiva | - Connessione ad internet - Dispositivo connesso | <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato | STEP 2 - SCAFFOLDING | Micro attività e compiti da sviluppare con il supporto di uno strumento generativo. | - Account che consenta accesso ad uno strumento generativo | <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo | STEP 3 - CREAZIONE DELLE RISORSE/PRODOTTI | Produzione di risorse digitali come tabelle, schemi, timeline, infografiche, interviste. | - Software per produzione di slide, timeline, pagine web, mappe | <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo | STEP 4 - CONDIVISIONE | Presentazione dei materiali prodotti in un contenitore web. | - Digital board - Software di presentazione | <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato | STEP 5 - VALUTAZIONE | Creazione di una rubrica di valutazione supportata dall'intelligenza artificiale. | - Account che consenta accesso ad uno strumento generativo | <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo |
| | Titolo dello step | Descrizione | Risorse e materiali | Setting D'AULA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | STEP 1 - ICEBREAKER E PRESENTAZIONE DELLE ATTIVITÀ | Engagement degli studenti attraverso un'attività ludica introduttiva ed immersiva | - Connessione ad internet - Dispositivo connesso | <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | STEP 2 - SCAFFOLDING | Micro attività e compiti da sviluppare con il supporto di uno strumento generativo. | - Account che consenta accesso ad uno strumento generativo | <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | STEP 3 - CREAZIONE DELLE RISORSE/PRODOTTI | Produzione di risorse digitali come tabelle, schemi, timeline, infografiche, interviste. | - Software per produzione di slide, timeline, pagine web, mappe | <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | STEP 4 - CONDIVISIONE | Presentazione dei materiali prodotti in un contenitore web. | - Digital board - Software di presentazione | <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| STEP 5 - VALUTAZIONE | Creazione di una rubrica di valutazione supportata dall'intelligenza artificiale. | - Account che consenta accesso ad uno strumento generativo | <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA | Adattare le attività per studenti con diverse abilità. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA | <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo individuale <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Scheda metacognitiva peer-review | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LICENZA | Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA | Percorso Mooc: InnovaMenti_Intelligenza Artificiale ID Percorso 266570 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |