



Salesiani
DON BOSCO
ITALIA NORD EST

Progetto GO Beyond Traditional Education (INE)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA¹ (ver.01)

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	
Istituto - Località	
Classe coinvolta	
Insegnante (Cognome Nome)	
Titolo dell'attività	
Ambito di sperimentazione²	
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)³	
Descrizione sintetica complessiva	
Discipline coinvolte	

¹ Il documento ha lo scopo di “raccontare” un’attività didattica in cui l’AI ha avuto un ruolo in fase preparatoria e di progettazione, in fase di realizzazione a lezione, in fase di ristrutturazione e rianalisi. L’AI può aver giocato un ruolo in tutte queste fasi ma anche in una sola.

² Esclusivamente tra le macro-categorie definite nella sperimentazione. È possibile indicarne più di una.

³ Cosa gli studenti sapranno fare al termine dell’unità? Indicazione molto sintetica. Utilizzare verbi misurabili come: analizzare, applicare, creare, valutare, ecc.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ
(Fasi in cui si articola l'attività didattica su modello EAS)

FASE n.1 - PROGETTAZIONE ATTIVITÀ ⁴	
Titolo/tipologia in sintesi dell'attività di progettazione	
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase) ⁵	
Altre annotazioni Fase 1	

⁴ Fase 1: Consideriamo qui le attività svolte prima della prima lezione (es: utilizzo dell'AI per definire l'attività stessa).

⁵ Cosa si chiede all'AI di produrre, fare in questa fase. Quali processi agevola. Se hai usato strumenti specifici di GEMINI indicalo qui. “-” se non è stata utilizzata nella fase specifica.

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI⁶	
Metodologie didattiche prevalenti ⁷	
Durata della fase (in h)	
Descrivi complessivamente cosa avviene	
Cosa fanno gli studenti? ⁸	
Cosa fa l'insegnante?	
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	
Altre annotazioni Fase 2	

⁶ Fase 2: È il cuore dell'attività. Lancia uno stimolo (video, testi, giochi, ecc.), dà una consegna (istruzioni da svolgere, domande guida), pone una problematica (problem setting) e richiede di risolverla (problem solving). Attiva gli studenti chiarendo consegna e risultato atteso, fornisce riferimenti e/o materiali, tracce di lavoro su cui gli studenti sono chiamati a lavorare in varie modalità. Raccoglie prodotti.

⁷ Indicare sinteticamente le strategie didattiche utilizzate in prevalenza in quella fase: lezione frontale, lavoro di gruppo, cooperative learning, flipped classroom, debate, ricerca-azione, ecc.

⁸ Descrivere in dettaglio le attività che gli studenti svolgeranno durante l'unità: lettura di testi, visione di filmati, esercizi, produzioni scritte o multimediali, discussioni, presentazioni, ecc.

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza) ⁹	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	
Durata della fase (in h)	
Descrivi complessivamente cosa avviene	
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
Cosa fa l'insegnante?	
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	
Altre annotazioni Fase 3	

⁹ Fase 3: Torna su quanto fatto, fissa i concetti chiave, rianalizza gli errori (debriefing), raccoglie feedback dagli studenti. Consideriamo qui, lato insegnante, anche le attività svolte dopo l'ultima lezione (es: utilizzo dell'AI per analizzare a posteriori l'attività stessa).

RIFLESSIONE DELL'INSEGNANTE SULL'ATTIVITÀ NEL SUO COMPLESSO¹⁰	
Impatto AI nell'attività (livello da 1 a 6) ¹¹	
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI ¹²	
Tempo impiegato per svolgere l'attività complessiva con AI (in ore) ¹³	
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti? ¹⁴	
Parere soggettivo sull'esito dell'attività da un punto di vista degli apprendimenti degli studenti (da 1 a 6) ¹⁵	
Monitoraggio oggettivo di acquisizione delle competenze previste (%) ¹⁶	
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante ¹⁷	

¹⁰ Riscontro sugli esiti dell'attività in riferimento all'impatto dell'AI. Alcune domande riguardano l'apprendimento degli studenti oltre l'efficienza e l'efficacia dell'attività lato insegnante.

¹¹ Risponde alla domanda: quanto l'attività sarebbe replicabile senza l'utilizzo dell'AI? 1 indica il fatto che si potrebbe complessivamente replicare con strumenti tradizionali; 4 indica il fatto che sarebbe impensabile replicarla senza.

¹² Livello da 1 a 6 sull'esito dove 1=AI non ha portato ad un miglioramento nella progettazione, gestione e analisi finale dell'attività; 6=AI ha portato ad un miglioramento molto significativo nella progettazione, gestione e/o analisi finale dell'attività.

¹³ Compresa la fase di progettazione.

¹⁴ Indica NO se non monitorato.

¹⁵ Livello da 1 a 6 sull'esito dove 1 = insoddisfacente, da riformulare completamente; 6 = attività replicabile identicamente ed efficace.

¹⁶ % degli studenti che hanno acquisito le competenze attese (il dato deve essere in qualche modo dimostrabile).

¹⁷ Indica qui eventuali problematiche riscontrate, difficoltà o variazioni realizzative rispetto alle aspettative.

AMBITI di sperimentazione in sintesi (Progetto GEMINI@Salesiani nord-est)	
TITOLO	Esempi
Creazione e gestione di materiali didattici	Generazione di materiali a supporto dell'attività didattica (come ad esempio testi, presentazioni, dispense, immagini, video e audio)
	Riadattamento e semplificazione di materiali complessi nell'ottica di specifiche attività didattiche.
	Generazione di esercizi a supporto dell'attività didattica.
	Supporto alla definizione di contenuti didattici e/o attività che coniughino discipline differenti.
Personalizzazione dell'apprendimento	Utilizzo dell'AI per adattare i materiali didattici e le attività in base agli stili di apprendimento individuali degli studenti, inclusi quelli con bisogni educativi speciali.
	Creazione di compiti personalizzati e verifiche differenziate per esigenze specifiche di ogni studente.
	Supporto alla creazione di gruppi di lavoro differenziati per stile di apprendimento.
Progettazione e analisi dell'attività didattica	Utilizzo dell'AI per la pianificazione un'attività didattica specifica e le sue fasi. Supporto alla progettazione, alla definizione degli obiettivi di apprendimento, alle attività da svolgere nelle singole lezioni.
	AI come supporto all'analisi di un'attività specifica svolta al fine di individuarne margini e modalità di miglioramento.
Didattica disciplinare per competenze	Individuazione delle competenze necessarie per lo svolgimento di determinate attività.
	Supporto all'integrazione/modifica di attività esistenti perché contribuiscano al lavoro su competenze specifiche.
Valutazione e feedback	Supporto alla valutazione degli allievi e/o alla formulazione di feedback personalizzati.
	Creazione di rubriche di valutazione con indicatori, pesi e descrittori per valutare attività specifiche.
	Creazione di prove utili per la valutazione delle competenze acquisite in una specifica attività.
	Analisi dei risultati degli studenti per identificare esiti, punti di forza e difficoltà.
Pratica, realtà e attualizzazione	Utilizzo dell'AI per creare attività che integrino la teoria con esperienze pratiche e/o laboratoriali.
	Creazione di riferimenti alla realtà rispetto agli argomenti affrontati, per rendere l'apprendimento più concreto per gli studenti.
	Supporto nel rendere attuali i temi trattati per far in modo che l'apprendimento risulti più concreto e rilevante per gli studenti.
Supporto allo studio, approfondimento e autonomia degli studenti	Utilizzo dell'AI per la realizzazione di prodotti o servizi utili al supporto di tutti gli studenti nello studio autonomo (disporre di esercizi di approfondimento, identificare errori e approfondire le proprie conoscenze).
	Creazione di esercizi di rinforzo e ripasso anche differenziati per livelli di difficoltà.
Competenze trasversali	AI come strumento di supporto alla promozione di competenze relazionali, emotive ed espressive.
	AI come aiuto alla formulazione di attività che accompagnino allo sviluppo del pensiero critico degli studenti.
	Supporto AI per lo sviluppo di competenze digitali.

SFP SAN MARCO (Mestre)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Formazione professionale
Istituto - Località	San Marco (Mestre)
Classe coinvolta	1
Insegnante (Cognome Nome)	Chiuso Ettore
Titolo dell'attività	Progetto: Scratch
Ambito di sperimentazione	Creazione e gestione di materiali didattici, Pratica, realtà e attualizzazione
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Analizzare una richiesta da parte di un docente. Realizzare un lavoro a partire dalle richieste. Progettare e programmare un gioco attraverso la programmazione a blocchi.
Descrizione sintetica complessiva	A partire dalla descrizione, fornita dal docente, i gruppi di ragazzi dovranno programmare il gioco richiesto.
Discipline coinvolte	Informatica

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ *(Fasi in cui si articola l'attività didattica su modello EAS)*

FASE n.1 - PROGETTAZIONE ATTIVITÀ	
Titolo/tipologia in sintesi dell'attività di progettazione	Preparazione all'attività pratica.
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Sono state affrontate delle lezioni frontali e laboratoriali sull'utilizzo del programma Scratch. Partendo da esercizi basilari e via via più complessi è stato insegnato loro il modo per risolvere i problemi. Come ultimo passo si è programmato insieme un gioco (il ping pong), spiegando ai ragazzi nel dettaglio quali sono i passaggi per programmare progetti complessi.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	-
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lavoro a gruppi
Durata della fase (in h)	5
Descrivi complessivamente cosa avviene	Realizzazione del progetto: analisi della richiesta e del problema, approccio alla soluzione e programmazione.
Cosa fanno gli studenti?	Ad ogni gruppo di ragazzi viene chiesto di scegliere un grado di difficoltà del gioco da realizzare e almeno tre parole che lo descrivano. Da questi dati viene generata una descrizione di un gioco. La descrizione racconta quali elementi compaiono nel gioco, come interagiscono tra di loro e come si vince/si perde/si guadagnano punti. Il gruppo legge la descrizione e realizza il gioco seguendo quanto più possibile le richieste del "docente". Una volta completato il lavoro ogni gruppo deve esporre il gioco, raccontando come funziona e motivare le scelte di codice
Cosa fa l'insegnante?	Propone i giochi ai gruppi e durante le ore di lezione aiuta e propone soluzioni alle eventuali problematiche o ostacoli che incontrano.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Ho utilizzato una GEMMA istruendola per produrre la descrizione del gioco da assegnare ad ogni gruppo di studenti a partire dalle parole chiave da loro fornite.

Altre annotazioni Fase 2	Prompt utilizzato per la GEMMA: Sei un insegnante di informatica di una prima superiore di un centro di formazione professionale. Stai insegnando ai tuoi alunni la programmazione attraverso l'uso del programma di Scratch (programmazione a blocchi). Hai ormai già introdotto l'uso dei blocchi elementari come quelli di movimento, situazioni, controllo, sensori, operatori e variabili e ti stai muovendo verso la programmazione di esercizi leggermente più avanzati. Devi assegnare ad ogni gruppo di studenti un progetto di un gioco da programmare con Scratch in funzione delle richieste del gruppo. Riceverai come INPUT: 1) La difficoltà del programma Facile - gioco con pochi elementi e molto semplice da realizzare. Medio - gioco con pochi elementi che però interagiscono tra di loro. Difficile - gioco con diversi elementi che interagiscono tra di loro. 2) Delle parole chiave che rappresentano il gioco. Dovrai restituire come OUTPUT la descrizione di un gioco. La descrizione prevede: Le regole del gioco. Le regole dovranno essere poche, chiare e semplici in modo che i ragazzi possano facilmente tradurle in codice. In particolare dovrà essere espresso in modo esplicito: Il modo in cui si vince; Il modo in cui si perde; Come si guadagnano o perdono punti, se sono necessari i punti; Come incide il tempo durante il gioco; Gli elementi che devono essere inseriti. Dovrai sempre dare almeno una condizione tra vittoria o sconfitta. Per elementi s'intende gli sprite che devono essere presenti e come devono muoversi all'interno del gioco e come interagiscono con gli altri sprite. Puoi aggiungere dei suggerimenti per gli studenti.
---------------------------------	--

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza)	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	Esposizione progetti
Durata della fase (in h)	2
Descrivi complessivamente cosa avviene	Vengono esposti e valutati i progetti realizzati dai gruppi di studenti.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	Espongono il progetto da loro realizzato. In questa fase gli studenti hanno la possibilità di esprimere un loro ritorno sul lavoro in se e il lavoro di gruppo.
Cosa fa l'insegnante?	Valuta i progetti (pulizia del codice, scelte per risolvere eventuali problemi) e le esposizione (collaborazione tra i membri del gruppo, divisione del lavoro). Guida gli studenti all'autovalutazione: gli chiede come si sono organizzati (singolarmente e a gruppi), come hanno lavorato, se è stato difficile o al loro livello, che cosa avrebbero di diverso da quello che è stato proposto.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	-
Altre annotazioni Fase 3	

RIFLESSIONE DELL'INSEGNANTE SULL'ATTIVITÀ NEL SUO COMPLESSO	
Impatto AI nell'attività (livello da 1 a 6)	4
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	5
Tempo impiegato per svolgere l'attività complessiva con AI (in ore)	15
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	18
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Nella parte di lezione frontale venivano proposti esercizi da svolgere a casa e poi controllati in classe. Durante la fase di lavoro a gruppi il docente controlla il lavoro degli studenti girando per il laboratorio e facendo domande. L'esposizione finale serve come valutazione conclusiva del lavoro,
Parere soggettivo sull'esito dell'attività da un punto di vista degli apprendimenti degli studenti (da 1 a 6)	4
Monitoraggio oggettivo di acquisizione delle competenze previste (%)	80
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	

SFP SAN MARCO (Mestre)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Formazione professionale
Istituto - Località	San Marco (Mestre)
Classe coinvolta	1
Insegnante (Cognome Nome)	Bazan Maria Cristina
Titolo dell'attività	Geometria piana VAK
Ambito di sperimentazione	Personalizzazione dell'apprendimento
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	- Applicare formule per calcolare area e perimetro di figure piane composte. - Comunicare, rappresentare e manipolare concetti geometrici attraverso diversi mezzi (audio, testo, immagini, Geogebra). - Risolvere problemi geometrici - Creare figure piane complesse combinando figure semplici - Inventare problemi, date le indicazioni di riferimento - Descrivere le figure piane utilizzando la terminologia geometrica appropriata
Descrizione sintetica complessiva	L'attività mira a consolidare la comprensione della geometria piana attraverso un approccio differenziato che tiene conto dei diversi stili di apprendimento (Visivo, Auditivo, Cinestetico). La classe viene suddivisa in gruppi di tre persone, omogenei per stili di apprendimento. A ogni gruppo viene assegnato un compito specifico, che prevede la creazione, rappresentazione e manipolazione di figure piane composte e la risoluzione di problemi su area e perimetro.
Discipline coinvolte	Matematica

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ *(Fasi in cui si articola l'attività didattica su modello EAS)*

FASE n.1 - PROGETTAZIONE ATTIVITÀ	
Titolo/tipologia in sintesi dell'attività di progettazione	Preparazione con AI dei compiti specifici per ogni gruppo.
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	L'insegnante chiede a Gemini di differenziare l'attività per i diversi stili di apprendimento. L'attività consiste nel creare una figura piana composta da almeno tre figure semplici, affiancate o parzialmente sovrapposte, e di calcolare l'area finale come somma o differenza delle aree delle figure di partenza. L'insegnante prepara 3 diversi mandati di lavoro in Google Classroom.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Differenziare il mandato di lavoro adattandolo ad ogni stile di apprendimento.
Altre annotazioni Fase 1	- L'insegnante individua i gruppi di 3 persone, considerando gli stili di apprendimento dei ragazzi (individuati precedentemente). - L'insegnante avvisa la classe di portarsi le cuffiette. - L'insegnante prepara il materiale per il gruppo cinestesico. (colla, forbici, cartoncino colorato, spago).

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lavoro di gruppo
Durata della fase (in h)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	La classe si suddivide nei gruppi indicati dall'insegnante. Ogni gruppo accede a Google Classroom, dove trova il mandato di lavoro specifico.
Cosa fanno gli studenti?	Per il gruppo con approccio Auditivo ('Crea e Ascolta la tua figura'), è stata prevista la registrazione di descrizioni audio delle figure create, con successiva rotazione e ascolto delle registrazioni tra i membri del gruppo, calcolo dell'area complessiva. Per il gruppo con approccio Visivo ('Crea e Progetta la tua figura'), è stato previsto l'utilizzo di Geogebra per la rappresentazione digitale delle figure e la creazione di una presentazione con il problema geometrico sull'area della figura. Per il gruppo con approccio Cinestetico ('Crea e Costruisci la tua figura'), è stata prevista la realizzazione fisica delle figure con cartoncino, forbici e colla, seguita dal calcolo dell'area della figura costruita.
Cosa fa l'insegnante?	Monitoraggio delle attività, supporto agli studenti.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	-
Altre annotazioni Fase 2	Sarebbe stato utile prevedere 2 ore per la fase 2.

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza)	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	-
Durata della fase (in h)	0
Descrivi complessivamente cosa avviene	Gli studenti consegnano il loro lavoro nel post di Google Classroom. - Gruppo con approccio Auditivo: File audio corretto con la descrizione della figura creata. Immagine (in formato PDF) della figura disegnata sul quaderno e dei calcoli dell'area complessiva. - Gruppo con approccio Visivo: Presentazione digitale (Keynote, Presentazioni, Notability, ecc.) contenente: il testo del problema geometrico sull'area della figura, la figura esportata da Geogebra, la risoluzione del problema. - Gruppo con approccio Cinestetico: Immagine (in formato PDF) della figura fisica costruita con cartoncino, forbici e colla incollata sul quaderno. Calcoli dell'area della figura costruita
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	Consegnano l'elaborato nel post dedicato.
Cosa fa l'insegnante?	-
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	-
Altre annotazioni Fase 3	--

RIFLESSIONE DELL'INSEGNANTE SULL'ATTIVITÀ NEL SUO COMPLESSO	
Impatto AI nell'attività (livello da 1 a 6)	2
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	3
Tempo impiegato per svolgere l'attività complessiva con AI (in ore)	3
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	4
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	NO
Parere soggettivo sull'esito dell'attività da un punto di vista degli apprendimenti degli studenti (da 1 a 6)	5
Monitoraggio oggettivo di acquisizione delle competenze previste (%)	0
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	Predisporre uno spazio vicino alla classe per consentire le registrazioni audio del gruppo Auditivo in un ambiente silenzioso.

ALTRO

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Formazione professionale
Istituto - Località	Altro
Classe coinvolta	1
Insegnante (Cognome Nome)	Ventura Daniele
Titolo dell'attività	Caccia ai Codici del Parco
Ambito di sperimentazione	Creazione e gestione di materiali didattici, Pratica, realtà e attualizzazione, Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	- Applicare concetti matematici fondamentali (piano cartesiano, operazioni aritmetiche, logica di base, proporzionalità) per risolvere problemi strutturati e decifrare indizi. - Analizzare e seguire una procedura complessa multi - step, integrando istruzioni digitali e azioni fisiche - Collaborare efficacemente all'interno di un gruppo per affrontare le sfide, comunicare strategie e raggiungere un obiettivo condiviso. - Utilizzare una specifica sequenza di strumenti digitali per accedere a informazioni e validare i propri progressi nell'attività.
Descrizione sintetica complessiva	Si tratta di una caccia al tesoro matematica svolta negli spazi esterni della scuola, rivolta a studenti del primo anno divisi in squadre. Ogni squadra segue un percorso personalizzato tramite un Modulo Google che presenta enigmi sequenziali (logica, piano cartesiano, calcoli). La risoluzione di ogni enigma nel modulo fornisce indicazioni per raggiungere una tappa fisica. In ogni tappa, un QR Code apre un Google Doc contenente una password; inserendo tale password nel Modulo Google, la squadra valida il passaggio e sblocca l'enigma e le istruzioni per la tappa successiva, fino al raggiungimento della meta finale comune. La prima squadra che termina il percorso vince un premio.
Discipline coinvolte	Matematica

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ *(Fasi in cui si articola l'attività didattica su modello EAS)*

FASE n.1 - PROGETTAZIONE ATTIVITÀ	
Titolo/tipologia in sintesi dell'attività di progettazione	Percorso didattico gamificato con contenuti matematico-logici, strumenti digitali e supporto AI per la progettazione e l'organizzazione logistica
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	La fase preparatoria ha riguardato la definizione concettuale della caccia al tesoro, stabilendo gli obiettivi didattici (matematici, trasversali, digitali) e progettando il flusso operativo basato sull'interazione sequenziale tra moduli Google, indicazioni di luogo, QR code fisici, Google Docs contenenti password e validazione nel modulo. Sono stati sviluppati tutti i contenuti specifici degli enigmi matematici e logici per le tappe di ciascuna delle squadre, garantendo la differenziazione dei percorsi. Successivamente, si è passati alla creazione e configurazione tecnica degli strumenti digitali: moduli Google distinti (con sezioni, enigmi, campi password e validazione), google docs minimalisti per le password (con permessi di condivisione aperti) e QRcode (generati con Canva) collegati ai rispettivi Docs. È stata curata la preparazione dei materiali fisici (stampa/ plastificazione QR code). Infine, è stata condotta la pianificazione logistica, mappando le tappe nel parco, assegnando le sequenze di visita alle squadre, definendo il posizionamento dei QR code e testando il funzionamento dell'intero sistema digitale.

Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	L'AI è stata utilizzata come strumento di supporto collaborativo e generativo in diverse fasi della progettazione: Ideazione e Brainstorming: Si è chiesto a Gemini di generare idee per il format generale e proporre modalità per integrare la tecnologia in modo significativo. Generazione di Contenuti: È stato richiesto a Gemini di fornire esempi specifici di contenuti matematici (es. coordinate per figure geometriche come il quadrato), bozze per la formulazione degli obiettivi di apprendimento e descrizioni sintetiche delle varie fasi e dell'attività complessiva, aiutando a strutturare la documentazione. Esplorazione di Soluzioni Tecniche: Gemini è stato consultato per discutere e valutare diverse opzioni di implementazione digitale Rifinamento e Problem Solving: L'interazione con Gemini ha facilitato il chiarimento del flusso operativo, la risoluzione di dubbi sull'organizzazione pratica (es. gestione QR code in tappe condivise) e l'affinamento della struttura logica dell'attività.
Altre annotazioni Fase 1	Le versioni di Gemini utilizzate (tutte in versione experimental) sono: - 2.0 Flash Thinking - 2.5 Pro

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Gamification, lavoro di gruppo, problem-based learning, outdoor education
Durata della fase (in h)	3
Descrivi complessivamente cosa avviene	L'attività si svolge come una caccia al tesoro matematica e digitale negli spazi esterni della scuola, coinvolgendo gli studenti del primo anno divisi in squadre. La sessione inizia con un briefing in un punto di ritrovo comune, dove il docente spiega le regole, l'obiettivo finale, la durata stimata e le modalità operative. Ad ogni squadra viene consegnato un block-notes e una penna, specificando l'obbligo di annotare su carta tutte le soluzioni agli enigmi per una verifica finale. Viene poi fornito a ciascuna squadra il QR code iniziale per accedere al proprio Modulo Google specifico e personalizzato. Questo Modulo Google funge da guida digitale interattiva per l'intero percorso della squadra. All'interno del modulo, strutturato in sezioni sequenziali, la squadra affronta il ciclo principale dell'attività: - Il Modulo Google mostra l'enigma matematico o logico relativo alla tappa corrente (es. problemi sul piano cartesiano, calcoli, logica, proporzioni, ecc.) - La squadra collabora per risolvere l'enigma e scrive la soluzione sul proprio block-notes. - Una volta risolto l'enigma, inserendo la soluzione nel modulo google, viene fornita l'indicazione testuale per raggiungere la tappa fisica successiva nel parco - La squadra si sposta nel luogo indicato e cerca il QR Code lì posizionato. - Scansionano il QR Code (generato con Canva), che apre un Google Documento contenente unicamente la password per quella tappa. - Inseriscono la password nell'apposito campo di risposta all'interno del Modulo Google della squadra. Se la password è corretta, il modulo valida il passaggio e sblocca la sezione successiva, presentando il nuovo enigma e l'indicazione del luogo seguente.

	Questo ciclo si ripete per tutte le tappe del percorso personalizzato di ogni squadra. La squadra vincitrice è la prima che raggiunge la destinazione finale e consegna al docente il block-notes con tutte le soluzioni corrette e complete degli enigmi affrontati lungo il percorso. L'attività si conclude con il ritrovamento del "tesoro" e un momento di debriefing finale per discutere l'esperienza, le strategie e gli apprendimenti.
Cosa fanno gli studenti?	- Collaborano in squadra per interpretare gli enigmi matematici/logici presentati. - Risolvono i problemi eseguendo calcoli/ragionamenti e documentano obbligatoriamente tutte le soluzioni sul block-notes cartaceo fornito. - Seguono le indicazioni per spostarsi fisicamente nel parco fino alla tappa successiva. - Cercano e individuano il QR Code posizionato nella tappa fisica raggiunta.
Cosa fa l'insegnante?	- Conduce il briefing, forma le squadre, consegna materiali e accesso iniziale ai Moduli Google. - Controlla la correttezza delle soluzioni sui block-notes per determinare il vincitore e guida il debriefing finale dell'attività. - Durante tutto il processo monitora i gruppi e garantisce la sicurezza.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	-
Altre annotazioni Fase 2	L'attività è stata proposta nella seconda parte della giornata scolastica, più 1 ora di verifica dell'apprendimento e 1 di correzione delle prove matematiche svolte

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza)	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	Debriefing, raccolta di feedback
Durata della fase (in h)	2
Descrivi complessivamente cosa avviene	Nella prima ora, al termine dell'attività, si tiene un debriefing guidato in cui gli studenti e il docente discutono insieme l'esperienza vissuta, analizzando le strategie utilizzate, le difficoltà incontrate e gli errori comuni. Durante questa sessione si consolidano i concetti matematici e logici emersi dagli enigmi e si raccoglie feedback diretto dagli studenti sull'attività. Successivamente, il docente analizza in autonomia i risultati (verificando i block-notes) e riflette criticamente sull'efficacia complessiva dell'unità didattica, sulla logistica, sul coinvolgimento degli studenti riportando agli studenti il suo feedback.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	- Condividono le esperienze vissute: le tappe più divertenti o difficili, le strategie di collaborazione adottate, le emozioni provate. - Ripercorrono brevemente gli enigmi chiave, richiamando i concetti matematici e logici utilizzati. Discutono eventuali errori comuni emersi durante l'attività trasformandoli in momenti di apprendimento collettivo ("Come potevamo affrontare diversamente questo problema?"). - Feedback: cosa è piaciuto di più/meno, la difficoltà percepita, l'utilità degli strumenti digitali, suggerimenti per il futuro.
Cosa fa l'insegnante?	Analizza più nel dettaglio i block-notes compilati dagli studenti per valutare la correttezza delle soluzioni, identifica errori ricorrenti per comprendere meglio il livello di apprendimento sui diversi argomenti. L'insegnante riflette sull'efficacia generale dell'attività: gli obiettivi sono stati raggiunti? Il flusso ha funzionato? Ci sono stati problemi logistici? Il livello di coinvolgimento è stato adeguato? Cosa migliorare per future edizioni?

Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	-
Altre annotazioni Fase 3	La fase 3 è stata divisa in 2 momenti specifici di circa un’ora: uno immediatamente dopo l’attività, l’altra il giorno successivoLa fase 3 è stata divisa in 2 momenti specifici di circa un’ora: uno immediatamente dopo l’attività, l’altra il giorno successivo

RIFLESSIONE DELL'INSEGNANTE SULL'ATTIVITÀ NEL SUO COMPLESSO	
Impatto AI nell'attività (livello da 1 a 6)	4
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	4
Tempo impiegato per svolgere l'attività complessiva con AI (in ore)	15
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	30
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Correzione degli elaborati sul block-notes, interrogazione orale
Parere soggettivo sull'esito dell'attività da un punto di vista degli apprendimenti degli studenti (da 1 a 6)	5
Monitoraggio oggettivo di acquisizione delle competenze previste (%)	70
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	L'attività ha generato un elevato livello di coinvolgimento e una partecipazione dinamica da parte degli studenti, che hanno lavorato attivamente in squadra per tutta la durata. Sul piano dell'impatto sull'apprendimento, si è osservato un netto miglioramento nella capacità di applicare concetti matematici e logici in un contesto pratico e finalizzato. A differenza di quanto spesso accade con esercizi decontestualizzati, dove l'applicazione può rimanere meccanica, durante la caccia al tesoro la quasi totalità delle squadre ha dimostrato di saper mobilitare le proprie conoscenze per risolvere problemi multi-step e decifrare gli indizi necessari a progredire. L'argomento matematico principale affrontato è stato il piano cartesiano, che rappresentava una novità per gli studenti. L'attività, ben recepita dai ragazzi, ha sostituito parte delle lezioni frontali e si è dimostrata efficace per consolidarne la comprensione.

SFP DON BOSCO (San Donà di Piave)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Formazione professionale
Istituto - Località	Don Bosco (San Donà)
Classe coinvolta	2
Insegnante (Cognome Nome)	Cecchetto Emanuele
Titolo dell'attività	Siti web per clienti virtuali
Ambito di sperimentazione	Creazione e gestione di materiali didattici
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	- Analizzare le richieste di un cliente per la progettazione di un sito web. - Proporre soluzioni grafiche concettuali per un sito web. - Realizzare concretamente un sito web basandosi sul concept grafico. - Integrare e modificare il sito web in corso d'opera in base ai feedback del cliente.
Descrizione sintetica complessiva	L'attività ha previsto la progettazione e realizzazione di un sito web da parte degli studenti, basata su specifiche fornite da un cliente. Grazie all'IA, è stato possibile generare consegne di clienti uniche per ciascuno studente, simulando scenari reali. L'IA ha inoltre fornito un supporto fondamentale nella fase di sviluppo del codice, in particolare per quanto riguarda l'aspetto estetico del sito, ottimizzando tempi e risultati.
Discipline coinvolte	Programmazione

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ *(Fasi in cui si articola l'attività didattica su modello EAS)*

FASE n.1 - PROGETTAZIONE ATTIVITÀ	
Titolo/tipologia in sintesi dell'attività di progettazione	Preparazione cliente virtuale
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	La fase di progettazione dell'attività si è concentrata sulla creazione di clienti virtuali unici per ciascuno studente, simulando un contesto lavorativo reale. Grazie all'utilizzo dell'IA, sono stati generati diversi step, ognuno con specifiche esigenze e richieste. L'esercizio è stato strutturato in step progressivi: ogni step completato sbloccava la richiesta del cliente successiva, aumentando gradualmente la complessità del progetto e mantenendo alto l'interesse degli studenti.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Elaborazione del prompt inserito dal docente. Uso creativo per differenziare i clienti virtuali e assegnarli ai ragazzi in modo randomico.
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lezione pratica di laboratorio
Durata della fase (in h)	6
Descrivi complessivamente cosa avviene	L'insegnante spiega ai ragazzi come funzionano i clienti virtuali e i vari step da eseguire, stabilendo dei punti per ogni step svolto (1 ora). I ragazzi devono realizzare il sito web eseguendo tutti gli step prestabiliti(5ore)
Cosa fanno gli studenti?	I ragazzi iniziano a svolgere i vari step richiesti dai clienti, partendo dalla realizzazione di un'interfaccia grafica con Figma, chiedendo aiuto a Gemini per idee grafiche o per far generare foto e loghi. Successivamente, creano una nuova app Ruby on Rails per realizzare il sito web (Front-end), aiutandosi sempre con Gemini per la realizzazione del codice e per ridurre i tempi. Infine, aggiungono eventuali modifiche richieste dal cliente, come realizzare anche il back-end, sempre aiutandosi con Gemini (5ore).
Cosa fa l'insegnante?	L'insegnante monitora l'attività dei ragazzi e aiuta per la realizzazione del codice
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Eventuali errori di sintassi o errori che hanno fatto i ragazzi, in modo da non perdere troppo tempo per dare una mano al singolo ragazzo
Altre annotazioni Fase 2	

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza)	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	
Durata della fase (in h)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	Correzione e assegnazione punti
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	Gli studenti salvano il risultato su GitHub tramite l'apposito repository
Cosa fa l'insegnante?	l'insegnante controllo gli step svolti dagli studenti e assegna i punti e successivamente le valutazioni in registro
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	-
Altre annotazioni Fase 3	

RIFLESSIONE DELL'INSEGNANTE SULL'ATTIVITÀ NEL SUO COMPLESSO	
Impatto AI nell'attività (livello da 1 a 6)	4
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	4
Tempo impiegato per svolgere l'attività complessiva con AI (in ore)	8
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	10
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Tramite il ricevimento dei punti per i step corretti
Parere soggettivo sull'esito dell'attività da un punto di vista degli apprendimenti degli studenti (da 1 a 6)	4
Monitoraggio oggettivo di acquisizione delle competenze previste (%)	70
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	-

SFP DON BOSCO (Schio)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Formazione professionale
Istituto - Località	Don Bosco (Schio)
Classe coinvolta	3
Insegnante (Cognome Nome)	Ventagli Ester
Titolo dell'attività	Ascoltando l'Ombra: Dialogo (Im)possibile con Théoneste Bagosora
Ambito di sperimentazione	Competenze trasversali, Didattica disciplinare per competenze, Personalizzazione dell'apprendimento
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Obiettivi Trasversali: Analizzare criticamente un punto di vista complesso e controverso, distinguendo fatti documentati da interpretazioni personali o auto-giustificazioni. Valutare le argomentazioni presentate da una figura storica, identificandone la logica interna (anche se distorta) e le fallacie. Articolare domande mirate e riflessioni profonde su questioni etiche e storiche complesse. Riconoscere i meccanismi retorici della propaganda e della deumanizzazione dell'avversario/vittima. Obiettivi di Materia (Italiano): Comprendere testi complessi (la narrazione fittizia di Bagosora) che veicolano una forte carica ideologica e un punto di vista specifico. Confrontare la prospettiva presentata nel testo con altre fonti e narrazioni (se introdotte) relative al genocidio ruandese. Analizzare criticamente la prospettiva di un carnefice, valutarne le argomentazioni distinguendole dai fatti storici e articolare riflessioni complesse sull'uso del linguaggio e sulle dinamiche del genocidio.

Descrizione sintetica complessiva	Attività didattica sul genocidio ruandese svolta durante l'ora di italiano. Ha previsto l'analisi critica della retorica e delle auto-justificazioni di Théoneste Bagosora (figura chiave del genocidio) attraverso la lettura/discussione di un suo monologo fittizio e di risposte simulate a domande poste dagli studenti. Obiettivo: comprendere la mentalità del carnefice per analizzare le dinamiche del genocidio.
Discipline coinvolte	Italiano, Storia, Educazione Civica

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ *(Fasi in cui si articola l'attività didattica su modello EAS)*

FASE n.1 - PROGETTAZIONE ATTIVITÀ	
Titolo/tipologia in sintesi dell'attività di progettazione	Progettazione di Attività Didattica: Analisi Critica Tramite Simulazione di Prospettiva Storica (Caso T. Bagosora, Genocidio Ruandese).
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Identificazione dell'Obiettivo Didattico e del Contesto: È stata individuata l'esigenza di affrontare il tema complesso del genocidio ruandese in una classe terza di scuola professionale, all'interno dell'ora di italiano. L'obiettivo specifico identificato è stato quello di far comprendere agli studenti la mentalità e le logiche auto-giustificatorie di uno dei principali responsabili (Théoneste Bagosora), non per giustificarlo, ma per analizzare criticamente le dinamiche che portano a tali eventi. Ricerca e Definizione del Focus: È stata scelta la figura di Théoneste Bagosora come "caso studio" rappresentativo dell'ideologia Hutu Power e del ruolo militare/politico nella pianificazione del genocidio. È stata condotta (o si è fatto riferimento a conoscenze pregresse) una ricerca sulla sua biografia, sul suo ruolo storico, sulle accuse e sulla condanna da parte del Tribunale Penale Internazionale per il Ruanda (ICTR), per assicurare che la successiva creazione di contenuti fosse storicamente informata. Elaborazione dei Materiali Didattici (Fase Chiave): Creazione della "Persona": È stata definita la "voce" fittizia di Bagosora, basata sulla sua ideologia e sul suo probabile modo di esprimersi e giustificarsi. Sviluppo del Monologo: È stato creato (con il supporto dell'AI, basato sulle tue richieste) un monologo in prima persona in cui la "persona" di Bagosora si racconta, esponendo il suo punto di vista distorto sugli eventi che hanno preceduto e costituito il genocidio. Anticipazione e Preparazione Q&A: Sono state anticipate possibili domande dirette e provocatorie da parte degli studenti. Sono state quindi elaborate (sempre tramite interazione con l'AI) delle risposte simulate coerenti con la "persona" di Bagosora, che ne riflettessero la logica auto-assolutoria, la retorica e la mancanza di rimorso.

	Strutturazione dell'Attività Didattica Definizione Obiettivi: Sono stati esplicitati gli obiettivi di apprendimento (trasversali e di materia) misurabili. Sequenza: È stata definita la sequenza dell'attività in classe: introduzione e contestualizzazione -> presentazione del monologo -> sessione di domande/risposte simulate -> discussione critica e debriefing guidato. Contestualizzazione e Cornice Etica: È stata posta particolare attenzione alla preparazione di una chiara introduzione e di disclaimer per gli studenti, sottolineando la natura fittizia ma storicamente ispirata dei testi, la necessità di un approccio critico, la distinzione tra la prospettiva del carnefice e la realtà storica, e il rispetto per le vittime. Pianificazione della Gestione d'Aula e della Valutazione: È stata considerata la delicatezza del tema e la possibile reazione emotiva degli studenti, pianificando una conduzione attenta e uno spazio finale di rielaborazione critica guidata. Sono stati definiti gli esiti attesi in termini di competenze (cosa sapranno fare gli studenti). Organizzazione Pratica: È stata verificata la coerenza dell'attività con le ore di italiano a disposizione e preparati eventuali materiali di supporto (es. testo del monologo).
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Cosa si chiede all'AI di produrre, fare in questa fase: Generare Contenuti Fittizi Basati su Persona: Creare il monologo in prima persona di Théoneste Bagosora e le risposte simulate alle domande specifiche degli studenti (es. "Perché?", la domanda dell'alunno), mantenendo coerenza con la sua figura storica, la sua ideologia e il suo probabile registro linguistico/retorico. Brainstorming e Ideazione: Proporre idee per il nome dell'attività e per la classificazione della tipologia di progettazione didattica. Strutturazione di Elementi Didattici: Formulare bozze di obiettivi di apprendimento (trasversali e di materia) utilizzando verbi misurabili, come richiesto.

	Sintesi e Descrizione: Elaborare descrizioni sintetiche dell'attività per diversi scopi (es. questionario) e una descrizione più articolata del processo di preparazione stesso. Quali processi agevola: Creazione Rapida di Materiali Complessi: Facilita enormemente la generazione dei testi chiave (monologo, risposte), che richiederebbero altrimenti molto tempo di ricerca e scrittura creativa per immedesimarsi in una prospettiva specifica e complessa come quella di Bagosora. Sviluppo Pedagogico: Supporta la fase di pianificazione didattica fornendo rapidamente bozze strutturate per obiettivi, descrizioni e titoli, aiutando l'insegnante a organizzare le idee. Esplorazione di Scenari: Permette di "testare" rapidamente diverse domande e risposte simulate, aiutando a prevedere le dinamiche dell'attività in classe. Se hai usato strumenti specifici di GEMINI indicalo qui: È stata utilizzata principalmente la capacità conversazionale e di generazione testuale avanzata di Gemini. L'AI ha funzionato come un partner di scrittura creativa e di strutturazione didattica, rispondendo a prompt specifici forniti dall'utente (l'insegnante) per generare contenuti coerenti e testi formattati secondo le richieste. Non sono stati impiegati altri strumenti specifici di Gemini (come l'esecuzione di codice o ricerche web esterne richieste esplicitamente in questa fase) per la generazione dei contenuti centrali dell'attività (monologo, risposte, obiettivi, ecc.).
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lezione frontale
Durata della fase (in h)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	Introduzione e Contestualizzazione (Docente): L'insegnante introduce l'argomento del genocidio ruandese e la figura storica di Théoneste Bagosora, spiegando brevemente il suo ruolo e la sua condanna. Viene presentato l'obiettivo specifico dell'attività: analizzare criticamente la mentalità e la retorica di un carnefice per comprendere meglio le dinamiche del genocidio, non per giustificarlo o empatizzare con lui. L'insegnante fornisce chiare avvertenze sulla natura fittizia ma storicamente ispirata dei materiali che verranno usati (monologo, risposte) e sulla sensibilità del tema, richiamando alla necessità di un approccio rispettoso ma critico. Viene chiarito il collegamento con il programma di italiano (analisi del linguaggio, della retorica, del punto di vista). Presentazione del Monologo: Viene letto ad alta voce dall'insegnante (o letto individualmente/collettivamente dagli studenti) il monologo fittizio in prima persona di Bagosora, precedentemente preparato. Gli studenti ascoltano/leggono, entrando in contatto con la narrazione, le auto-justificazioni e la visione del mondo presentate dalla "persona" di Bagosora. Interazione Simulata (Domande e Risposte): L'insegnante invita gli studenti a formulare domande che vorrebbero porre a Bagosora, basate su quanto ascoltato/letto o su loro riflessioni. Gli studenti pongono le loro domande (es. le domande dirette sul "perché" o sulla giustificazione del massacro emerse nella nostra conversazione). Per ogni domanda posta, l'insegnante presenta la risposta simulata, precedentemente elaborata (con il supporto dell'AI), che esprime il punto di vista della "persona" di Bagosora. L'insegnante agisce come mediatore della voce simulata.

	Debriefing e Discussione Critica Guidata (Fase Cruciale): Al termine della presentazione del monologo e delle risposte simulate, l'insegnante guida una discussione plenaria. Gli studenti sono incoraggiati a: Analizzare il linguaggio, la retorica, le omissioni e le distorsioni presenti nei testi di Bagosora. Identificare le tecniche di auto-justificazione, deumanizzazione dell'altro, e scarico di responsabilità. Confrontare la versione di Bagosora con i fatti storici noti sul genocidio. Valutare criticamente la "logica" presentata dal personaggio. Riflettere sulle implicazioni etiche e sul pericolo di certe ideologie. L'insegnante si assicura che la discussione rimanga focalizzata sull'analisi critica, stimola il confronto argomentato e riporta attivamente l'attenzione sulla prospettiva delle vittime e sulla realtà storica, come necessario contrappeso. Conclusione: L'insegnante tira le somme della discussione, ribadendo gli obiettivi di apprendimento e l'importanza della memoria critica. Possono essere assegnati compiti di rielaborazione individuale (es. scrittura di una riflessione). In sostanza, l'aula diventa uno spazio dove, attraverso l'interazione con materiali simulati e sotto la guida attenta dell'insegnante, gli studenti smontano criticamente la narrazione di un carnefice per comprendere più a fondo un tragico evento storico.
Cosa fanno gli studenti?	Fase di Ascolto Attivo e Comprensione Iniziale: Ascoltano attentamente l'introduzione fornita dall'insegnante, recepiscono le informazioni sul contesto storico del genocidio ruandese, sulla figura di Bagosora, sugli obiettivi specifici dell'attività (analisi critica, non empatia) e sulle regole di ingaggio (interazione con una "persona" simulata). Ascoltano (o leggono, se il testo viene fornito) il monologo fittizio di Bagosora, cercando di comprendere il punto di vista, le giustificazioni e la logica presentata dal personaggio.

	Fase di Analisi e Formulazione: Riflettono individualmente o in piccolo gruppo sul contenuto del monologo. Identificano passaggi chiave, possibili contraddizioni, elementi retorici o punti che suscitano domande. Formulano domande specifiche e pertinenti da porre alla "persona" di Bagosora, basate sul monologo o su conoscenze pregresse/curiosità suscitate. Potrebbero appuntare brevemente queste domande. Fase di Interazione e Ascolto Critico: Pongono oralmente le loro domande alla classe (idealmente rivolte alla "persona" mediata dall'insegnante). Ascoltano con attenzione critica le risposte simulate fornite dall'insegnante (che veicola la voce pre-preparata di Bagosora). Analizzano mentalmente o tramite appunti le risposte ricevute, valutandone il contenuto, il tono e le strategie argomentative. Fase di Discussione e Argomentazione: Partecipano attivamente alla discussione guidata dall'insegnante successiva alla fase di Q&A. Esprimono oralmente le proprie analisi, interpretazioni e valutazioni critiche sui testi (monologo e risposte), motivandole. Argomentano il proprio punto di vista, confrontandolo con quello dei compagni in modo costruttivo e rispettoso. Discutono l'uso del linguaggio, identificando figure retoriche, strategie di persuasione o manipolazione, e meccanismi di deumanizzazione. Confrontano la narrazione della "persona" di Bagosora con i dati storici (se noti o forniti dal docente). Riflettono sulle implicazioni etiche e sulla rilevanza storica e attuale del tema. In sintesi, gli studenti non sono fruitori passivi, ma sono costantemente chiamati ad ascoltare criticamente, analizzare testi, formulare domande, interagire (seppur in modo simulato), discutere, argomentare e, potenzialmente, produrre elaborati che dimostrino la loro comprensione critica del fenomeno e la loro capacità di analisi linguistica e storica.
--	---

Cosa fa l'insegnante?	L'insegnante agisce come regista e facilitatore critico: Prepara il terreno: Introduce l'argomento, la figura storica e l'attività, stabilendo chiaramente gli obiettivi di analisi critica e la cornice etica (distanza dal carnefice, rispetto per le vittime). Fornisce i materiali: Presenta il monologo fittizio e le risposte simulate di Bagosora, agendo come mediatore neutrale della "voce" del personaggio. Guida l'analisi (ruolo chiave): Facilita e orienta la discussione critica post-interazione. Pone domande mirate per stimolare l'analisi della retorica, delle giustificazioni e delle fallacie del personaggio. Fornisce contesto storico e bilancia attivamente la prospettiva del carnefice con quella delle vittime e con i fatti accertati. Modera il dibattito. Tira le somme: Sintetizza i punti chiave emersi dalla discussione, rinforza gli apprendimenti critici e conclude l'attività. In breve: contestualizza, presenta, guida l'analisi critica e sintetizza.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Ruolo AI (Durante l'attività): Genera "just-in-time" risposte simulate (tramite Gemini) alle domande specifiche poste dagli studenti dopo la lettura del monologo, permettendo una Q&A personalizzata.
Altre annotazioni Fase 2	

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza)	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	
Durata della fase (in h)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	L'insegnante valuta in che misura sono stati raggiunti gli obiettivi di apprendimento prefissati e l'efficacia complessiva dell'approccio didattico utilizzato. Riflessione e Miglioramento: L'insegnante riflette sulla propria gestione dell'attività, sui punti di forza e di debolezza, e identifica possibili modifiche o miglioramenti per future implementazioni o per attività simili su temi sensibili.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
Cosa fa l'insegnante?	L'insegnante valuta in che misura sono stati raggiunti gli obiettivi di apprendimento prefissati e l'efficacia complessiva dell'approccio didattico utilizzato. Riflessione e Miglioramento: L'insegnante riflette sulla propria gestione dell'attività, sui punti di forza e di debolezza, e identifica possibili modifiche o miglioramenti per future implementazioni o per attività simili su temi sensibili.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	L'AI non è stata utilizzata in questa fase.
Altre annotazioni Fase 3	

RIFLESSIONE DELL'INSEGNANTE SULL'ATTIVITÀ NEL SUO COMPLESSO	
Impatto AI nell'attività (livello da 1 a 6)	6
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	6
Tempo impiegato per svolgere l'attività complessiva con AI (in ore)	2
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	1
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	NO
Parere soggettivo sull'esito dell'attività da un punto di vista degli apprendimenti degli studenti (da 1 a 6)	6
Monitoraggio oggettivo di acquisizione delle competenze previste (%)	0
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	

ALTRO

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Formazione professionale
Istituto - Località	Altro
Classe coinvolta	3
Insegnante (Cognome Nome)	Semiglia Maurizio
Titolo dell'attività	Una giornata in hotel
Ambito di sperimentazione	Didattica disciplinare per competenze, Pratica, realtà e attualizzazione
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Gestire le principali operazioni di front office e di back office relative alla reception alberghiera
Descrizione sintetica complessiva	I ragazzi sono stati coinvolti in una serie di attività reali, collegate tra loro, relative alla gestione alberghiera, dalla richiesta informazioni da parte del cliente alla gestione del soggiorno.
Discipline coinvolte	Laboratorio di accoglienza turistica, inglese, francese

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ *(Fasi in cui si articola l'attività didattica su modello EAS)*

FASE n.1 - PROGETTAZIONE ATTIVITÀ	
Titolo/tipologia in sintesi dell'attività di progettazione	Casi pratici in hotel
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Abbiamo ideato tutti i casi pratici relativi alle diverse mansioni che possono essere richieste a un addetto al ricevimento alberghiero, dalla richiesta di informazioni da parte di un potenziale cliente, fino alla gestione del soggiorno in struttura
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Grazie al supporto di Gemini abbiamo svolto con maggiore efficienza le seguenti operazioni: - ideazione di casi reali da proporre ai ragazzi, anche con idee innovative - scrittura delle email in diverse lingue straniere - ideazione delle prenotazioni da registrare sul planning alberghiero (in questo caso l'AI è stata molto utile per evitare sovrapposizioni di clienti nelle stanze) - ideazione di casi "problematici" che i ragazzi hanno dovuto provare a risolvere durante la simulazione del soggiorno in hotel
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Esercitazione in laboratorio
Durata della fase (in h)	6
Descrivi complessivamente cosa avviene	Nella prima parte della mattinata i ragazzi hanno svolto sul Chromebook le attività di back office (prevalentemente risposta a email e registrazione di prenotazioni sul planning). Nella seconda fase hanno simulato operazioni di front office.
Cosa fanno gli studenti?	Esercitazioni pratica
Cosa fa l'insegnante?	Dirige i lavori, come farebbe un direttore in hotel
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	-
Altre annotazioni Fase 2	

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza)	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	
Durata della fase (in h)	2
Descrivi complessivamente cosa avviene	Correzione degli elaborati e valutazione delle simulazioni orali
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
Cosa fa l'insegnante?	Utilizza le rubriche per la valutazione degli studenti
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Produzione di rubriche di valutazione adeguate rispetto ai compiti generati.
Altre annotazioni Fase 3	

RIFLESSIONE DELL'INSEGNANTE SULL'ATTIVITÀ NEL SUO COMPLESSO	
Impatto AI nell'attività (livello da 1 a 6)	1
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	6
Tempo impiegato per svolgere l'attività complessiva con AI (in ore)	1
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	3
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Positivo
Parere soggettivo sull'esito dell'attività da un punto di vista degli apprendimenti degli studenti (da 1 a 6)	5
Monitoraggio oggettivo di acquisizione delle competenze previste (%)	0
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	

SFP SAN ZENO (Verona)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Formazione professionale
Istituto - Località	San Zeno (Verona)
Classe coinvolta	4
Insegnante (Cognome Nome)	Dal Cortivo Karin
Titolo dell'attività	
Ambito di sperimentazione	Competenze trasversali, Creazione e gestione di materiali didattici, Pratica, realtà e attualizzazione, Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Comprendere il ruolo e il funzionamento del Parlamento Europeo. Imparare il processo legislativo europeo. Sperimentare una simulazione di voto. Sviluppare il pensiero critico e la capacità di dibattito.
Descrizione sintetica complessiva	Dopo una breve spiegazione sul Parlamento Europeo, il suo ruolo e su come è composto, è stato presentato un progetto di legge semplificato che i ragazzi hanno dovuto commentare a gruppi. Ogni gruppo ha analizzato la legge e preparato argomentazioni a favore o contro, per poi presentare in modo chiaro, sia con uno scritto che oralmente, la propria posizione. Il lavoro è terminato con la realizzazione di schede di voto con cui hanno votato (favorevole, contrario, astenuto).
Discipline coinvolte	Educazione Civica, Italiano, Storia

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ *(Fasi in cui si articola l'attività didattica su modello EAS)*

FASE n.1 - PROGETTAZIONE ATTIVITÀ	
Titolo/tipologia in sintesi dell'attività di progettazione	Simulazione di una votazione al Parlamento Europeo
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Ho domandato a Gemini di preparare un compito di realtà a dei ragazzi di quarta di una scuola professionale. Il compito avrebbe dovuto far comprendere la procedura di voto in una seduta del Parlamento Europeo. Ho domandato di farmi alcuni esempi di possibili brevi testi di legge, articolati in pochi articoli, e di una scheda di votazione. Il risultato della ricerca è stato riportato in una presentazione proiettata poi agli alunni.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Ho domandato a Gemini di creare un compito di realtà per capire le procedure di votazione al Parlamento Europeo, specificando la classe e la scuola di appartenenza degli studenti.
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Breve introduzione con lezione frontale; lavoro di gruppo; debate.
Durata della fase (in h)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	La classe si divide in gruppi. In ogni gruppo ci sarà almeno una persona che scrive, una che si occupa di esporre a voce quanto detto, una persona che regola i turni di parola mentre avviene il confronto. Ogni gruppo analizza la legge e prepara argomentazioni a favore o contro. Ogni gruppo presenta in modo chiaro, sia scritto che orale, la propria posizione.
Cosa fanno gli studenti?	Gli alunni hanno consultato le slide proiettate con tutte le indicazioni necessarie per eseguire il compito di realtà.
Cosa fa l'insegnante?	Fornisce una spiegazione iniziale, suddivide la classe in due gruppi e poi supervisiona gli alunni.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Creare il progetto, fornendo anche il testo della legge da commentare.
Altre annotazioni Fase 2	

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza)	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	Semplice analisi dei risultati della valutazione con commento finale di classe.
Durata della fase (in h)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	Gli alunni sono venuti a votare uno ad uno con la propria scheda voto e uno di loro ha poi eseguito lo spoglio. Subito dopo hanno commentato il risultato.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
Cosa fa l'insegnante?	Supervisione e coordina
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Nulla, il materiale era già a disposizione.
Altre annotazioni Fase 3	

RIFLESSIONE DELL'INSEGNANTE SULL'ATTIVITÀ NEL SUO COMPLESSO	
Impatto AI nell'attività (livello da 1 a 6)	2
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	5
Tempo impiegato per svolgere l'attività complessiva con AI (in ore)	1
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	2
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	NO
Parere soggettivo sull'esito dell'attività da un punto di vista degli apprendimenti degli studenti (da 1 a 6)	5
Monitoraggio oggettivo di acquisizione delle competenze previste (%)	0
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	