

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.

ISTITUTO SALESIANO DON BOSCO (Verona)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola primaria
Istituto - Località	Don Bosco (Verona)
Classe coinvolta	1
Insegnante (Cognome Nome)	Serena Dolci
Titolo dell'attività	Il girotondo delle emozioni
Ambito di sperimentazione	Competenze trasversali, Didattica disciplinare per competenze, Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	- Riconoscere e nominare le sei emozioni primarie (gioia, tristezza, rabbia, paura, stupore, disgusto) - Esprimere le emozioni attraverso diversi canali (verbale, non verbale, artistico) - Sviluppare l'empatia e la comprensione delle emozioni altrui
Descrizione sintetica complessiva	Attività didattica preparata dall'insegnante con supporto dell'IA, svolta poi in classe senza usare l'IA. Prevede: - introduzione alle sei emozioni primarie attraverso una breve discussione - attività a gruppi (ogni gruppo viene assegnato ad un'emozione e dovrà creare un "ritratto dell'emozione" utilizzando materiali di recupero, mimare l'emozione attraverso espressioni facciali e movimenti del corpo, disegnare una situazione in cui si prova quell'emozione) - presentazione del proprio lavoro agli altri
Discipline coinvolte	Italiano, Arte, Musica, 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	Raccolta di idee e strutturazione dell'attività
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	L'insegnate utilizza l'IA per raccogliere idee su come organizzare un'attività a gruppi sulle emozioni
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Creazione di esperienze di apprendimento significative e divertenti per i miei alunni
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lavoro cooperativo
Durata della fase (in h)	2
Descrivi complessivamente cosa avviene	La classe viene divisa in 6 gruppi, ciascuno composto da 4 bambini. A ogni gruppo viene assegnata una delle sei emozioni primarie: gioia, tristezza, rabbia, paura, sorpresa, disgusto. I bambini hanno modo di esplorare le emozioni in modo creativo e collaborativo.
Cosa fanno gli studenti?	Utilizzando materiali di recupero i gruppi creano un "ritratto dell'emozione". I bambini esplorano l'espressione non verbale delle emozioni attraverso la drammatizzazione. Ogni gruppo crea una breve storia attraverso disegni o parole.
Cosa fa l'insegnante?	L'insegnante introduce il tema delle emozioni in modo chiaro e coinvolgente, spiega le sei emozioni primarie e avvia una discussione collettiva, poi organizza e supporta l'attività a gruppi, infine guida la presentazione dei lavori.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Creazione di esperienze di apprendimento significative e divertenti per i miei alunni
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	Ogni gruppo presenta il proprio lavoro agli altri. Segue una discussione guidata, in cui i bambini condividono le proprie esperienze e riflessioni sulle emozioni.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	I bambini devono spiegare il ritratto, mimare l'emozione e raccontare la storia.
Cosa fa l'insegnante?	Osserva la partecipazione e la capacità dei bambini di riconoscere, esprimere e comprendere le emozioni.
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)	1
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	4
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?	Mediante griglia di osservazione
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 (%)	0
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	

COLLEGIO DON BOSCO (Pordenone)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola primaria
Istituto - Località	Don Bosco (Pordenone)
Classe coinvolta	2
Insegnante (Cognome Nome)	Marcon Valentina
Titolo dell'attività	Il Carnevale degli animali – La musica racconta la vita
Ambito di sperimentazione	Creazione e gestione di materiali didattici, Pratica, realtà e attualizzazione
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Musica: ascoltare e riconoscere elementi espressivi in un brano musicale; comprendere il legame tra il suono e l'immaginario della descrittività musicale; distinguere i timbri degli strumenti e le caratteristiche del ritmo e della melodia Trasversali: sviluppare l'ascolto attento e la capacità di concentrazione; stimolare la fantasia e il pensiero simbolico
Descrizione sintetica complessiva	Attraverso l'ascolto guidato e l'analisi musicale del brano "Il Carnevale degli animali" di Saint-Saëns, gli alunni sono stati condotti in un viaggio fantastico stimolati a riconoscere come la musica possa descrivere i movimenti, i versi e le caratteristiche di ogni creatura. L'attività ha favorito l'ascolto attivo, l'osservazione e il confronto tra i vari "passi" musicali degli animali. Nella fase conclusiva, il lavoro si è spostato su un piano simbolico ed esistenziale: il "passo" di ciascun animale è stato messo in relazione con il cammino unico e speciale che ogni persona compie nella propria vita, in armonia con i valori cristiani. Il percorso si è concluso con una verifica di ascolto per il riconoscimento degli animali protagonisti della favola attraverso i brani.
Discipline coinvolte	Musica

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 dell'ascolto attivo e della riflessione finale
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	L'attività è stata inserita nel progetto "Fede e cultura", con l'intento di unire la dimensione artistica e musicale alla riflessione valoriale. La progettazione ha previsto una struttura narrativa e fantastica per introdurre il brano musicale in modo coinvolgente e adatto all'età. L'insegnante ha scelto di proporre "Il Carnevale degli animali" per la sua ricchezza espressiva e descrittiva, individuando per ogni movimento una possibile chiave interpretativa da esplorare con i bambini. È stato costruito un percorso in sei incontri, con materiali visivi, schede operative, ascolti guidati e momenti di confronto. L'intelligenza artificiale è stata utilizzata per trovare connessioni tra la proposta musicale e la riflessione cristiana, in particolare per formulare domande guida, costruire simboli significativi e stimolare il pensiero personale e spirituale dei bambini.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Ha supportato l'insegnante nell'individuare collegamenti significativi tra gli elementi musicali del brano e la riflessione sul senso del proprio cammino di vita suggerendo spunti narrativi e metaforici. È stata utilizzata anche per selezionare risorse didattiche e ispirare attività simboliche adatte alla fascia d'età.
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche pre-valenti	Narrazione fantastica e lettura animata; ascolto guidato; conversazione collettiva; analisi musicale intuitiva; attività simbolica e riflessiva
Durata della fase (in h)	6
Descrivi complessivamente cosa avviene	Attraverso il racconto fantastico e l'ascolto guidato del brano "Il Carnevale degli animali", i bambini vengono condotti in un viaggio musicale nel mondo degli animali. Ogni episodio è un'occasione per scoprire come la musica possa descrivere il movimento, il carattere e la voce degli animali. L'attività si sviluppa in un clima ludico-espressivo e si conclude con un momento di riflessione profonda sul significato simbolico del "passo" di ciascun animale, messo in relazione con il cammino di ogni persona. L'insegnante accompagna la classe nella costruzione di significati, stimolando il dialogo e la consapevolezza personale.
Cosa fanno gli studenti?	- Ascoltano attentamente i brani del Carnevale degli animali - Riflettono su ciò che la musica comunica - Associano ogni animale a un movimento o caratteristica - Partecipano a momenti di confronto e simbolizzazione - Riflettono sul proprio "passo unico" nella vita
Cosa fa l'insegnante?	- Narra e guida il percorso fantastico - Accompagna l'ascolto e stimola domande di riflessione - Supporta l'analisi sul simbolismo musicale - Favorisce il dialogo personale e collettivo
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	L'AI ha aiutato nella definizione di collegamenti tra la narrazione musicale e il vissuto personale, suggerendo domande stimolo e chiavi di lettura coerenti.
Altre annotazioni Fase 2	

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza)	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	Riflessione collettiva; semplice autovalutazione; ascolto consapevole; conversazione guidata
Durata della fase (in h)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	Nell'incontro conclusivo, i bambini affrontano una semplice verifica di ascolto in cui devono riconoscere i diversi animali ascoltati. L'attività è accompagnata da un momento di riflessione personale e su come vorremmo che sia il nostro passo nel cammino della vita.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	- Ripassano i brani ascoltati - Completano la verifica finale - Condividono ciò che hanno imparato e sentito
Cosa fa l'insegnante?	- Somministra la verifica - Favorisce la riflessione condivisa - Raccoglie impressioni e restituisce un feedback positivo a ciascun alunno
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)	6
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	8
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Verifica di ascolto e rubrica di valutazione
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 (%)	90
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	

COLLEGIO SALESIANO ASTORI (Mogliano Veneto)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola primaria
Istituto - Località	Astori (Mogliano)
Classe coinvolta	2
Insegnante (Cognome Nome)	Celebrin Elena
Titolo dell'attività	Sulle tracce di Dante
Ambito di sperimentazione	Pratica, realtà e attualizzazione, Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	- COMPRENDERE il racconto semplificato della Divina commedia e il viaggio di Dante, - IDENTIFICARE i personaggi (Dante, Virgilio, Caronte, Lucifero, Beatrice) e i luoghi principali (inferno, purgatorio, paradiso); - RICERCARE gli indizi nascosti nella mappa del tesoro; - CREARE il materiale pratico relativo al poeta (corona di allora in carta); - COLLABORARE in gruppo.
Descrizione sintetica complessiva	I bambini partecipano a una caccia al tesoro nel cortile, guidati da un cartellone con un percorso disegnato a cui mancano dei pezzi di mappa. Con l'aiuto delle insegnanti, trovano i pezzi mancanti ascoltando a ogni tappa versi semplificati in rima della Divina Commedia e recuperando simboli del racconto. Alla fine, riascoltano l'intera storia e creano una corona d'alloro di carta, che hanno trovato durante la caccia al tesoro.
Discipline coinvolte	Italiano, 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	Preparazione della caccia al tesoro.
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	È stato chiesto a Gemini come presentare in modo ludico e interattivo la figura di Dante a dei bambini di classe seconda, della scuola primaria. Dalle risposte ottenute, le insegnanti hanno rielaborato la proposta di una caccia al tesoro a tappe, basata sulla traduzione in versi semplificati dell'opera. Quindi, le insegnanti hanno chiesto di identificare i passi principali della Divina Commedia da poter condividere con i bambini e di associarli ad alcuni elementi e/o oggetti facilmente reperibili o riproducibili. Sulla base dei dettagli forniti da AI è stato identificato un testo che potesse supportare il lavoro, richiedo a Gemini una semplificazione ulteriore di alcuni versi tramite prompt più specifici considerando le capacità e conoscenze degli alunni coinvolti.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	L'attività ha previsto l'analisi di informazioni tematiche e la loro applicazione creativa nella progettazione di una caccia al tesoro e nella stesura di materiale testuale semplificato per alunni di classe seconda.
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lavoro di gruppo e didattica laboratoriale.
Durata della fase (in h)	4
Descrivi complessivamente cosa avviene	L'attività si è svolta all'aperto, dove le insegnanti hanno invitato i bambini a disporsi in cerchio e hanno presentato una grande mappa incompleta. Dopo aver introdotto la figura di Dante e il suo viaggio, le maestre hanno guidato un brain-storming per raccogliere le conoscenze e le domande degli alunni. La caccia al tesoro è iniziata con la lettura della prima parte di una filastrocca sulla Divina Commedia, che menzionava l'alloro. Questo ha spinto i bambini a cercare una siepe di alloro nel cortile della scuola, dove hanno trovato alcune sagome di corone e un nuovo pezzo di mappa. Si è proceduto con le letture seguenti, guidando i bambini attraverso le varie tappe, durante le quali hanno recuperato gli altri pezzi di mappa e i simboli corrispondenti. Una volta rientrati in classe, le insegnanti hanno riprodotto l'intera filastrocca con una narrazione animata. Infine, i bambini hanno realizzato le loro corone d'alloro, ritagliando le sagome trovate, unendole con un disegno di Dante da colorare e decorandole con brillantini dorati.
Cosa fanno gli studenti?	I bambini hanno partecipato a una lezione interattiva sul viaggio di Dante, iniziando con una discussione guidata dalle insegnanti e l'esplorazione di una mappa incompleta. Successivamente, hanno svolto una caccia al tesoro nel cortile, seguendo una filastrocca in rima per trovare indizi e materiali. In classe, hanno riascoltato la storia con un'animazione e hanno creato corone d'alloro decorate.

Cosa fa l'insegnante?	Le insegnanti hanno svolto un ruolo di guida durante l'attività. Inizialmente, hanno introdotto la figura di Dante e la Divina Commedia, stimolando la discussione e rispondendo alle domande dei bambini. Hanno presentato la mappa incompleta e hanno organizzato la caccia al tesoro, leggendo le filastrocche in rima che fornivano gli indizi. Hanno supervisionato le attività, offrendo supporto e incoraggiamento. Infine, hanno mostrato la narrazione animata e hanno guidato i bambini nella realizzazione delle corone d'alloro.
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)	0
Descrivi complessivamente cosa avviene	-
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	-
Cosa fa l'insegnante?	-
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	-
Altre annotazioni Fase 3	La revisione successiva alla fase due non è stata effettuata poiché i bambini di questa fascia d'età non sono ancora in grado di rielaborare in modo adeguato i contenuti proposti. La revisione successiva alla fase due non è stata effettuata poiché i bambini di questa fascia d'età non sono ancora in grado di rielaborare in modo adeguato i contenuti proposti.

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	4
Tempo impiegato per svolgere l'attività complessiva con AI (in ore)	4
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	6
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Valutazione tramite osservazioni delle insegnanti su specifici aspetti (partecipazione e coinvolgimento, capacità di ascolto, abilità pratiche)
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 (%)	90
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	L'utilizzo di AI ha semplificato in modo agevole contenuti che solitamente non sono adatti a dei bambini della scuola primaria.

ISTITUTO SALESIANO ENRICO DI SARDAGNA (Castello di Godego)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola primaria
Istituto - Località	Sardagna (Castello di Godego)
Classe coinvolta	3
Insegnante (Cognome Nome)	Simonetto Alice
Titolo dell'attività	"Welcome to..." descrizione di città inventate
Ambito di sperimentazione	Creazione e gestione di materiali didattici, Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Leggere, analizzare, tradurre e completare un breve testo in inglese.
Descrizione sintetica complessiva	L'attività viene preparata con il supporto di Gemini (produzione di testi). Ai bambini viene chiesto di leggere e completare i testi che descrivono delle città inventate. Infine, creare una mappa delle città.
Discipline coinvolte	Inglese

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	"Welcome to..."
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	L'insegnante chiede all'AI di produrre quattro brevi descrizioni in inglese di quattro città inventate, inserendo luoghi della città e preposizioni di luogo.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Viene chiesto a Gemini di generare quattro descrizioni in inglese di quattro città inventate, aggiungendo un titolo per ogni descrizione. Inoltre, viene chiesto di utilizzare le preposizioni di luogo e di evidenziarle in grassetto. Infine, viene chiesto all'AI di sostituire i luoghi delle città con degli spazi bianchi e di inserire tali vocaboli all'inizio del testo, vicino al titolo.
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	lezione frontale, lavori di gruppo
Durata della fase (in h)	2
Descrivi complessivamente cosa avviene	L'insegnante introduce i luoghi delle città partendo da video, immagini dal libro di testo e mappe. Nelle lezioni successive, i bambini vengono divisi in gruppi ai quali viene assegnata una città e una descrizione.
Cosa fanno gli studenti?	Ai bambini di classe terza viene chiesto di leggere, analizzare e completare con i vocaboli mancanti. Infine, a partire dalle descrizioni dovranno realizzare delle mappe che rappresentino le città descritte. Il tutto verrà poi trasposto su un cartellone.
Cosa fa l'insegnante?	Fornisce la descrizione, aiuta nella lettura e interpretazione dei testi.
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	Gli studenti raccontano e presentano le loro descrizioni e immagini, in forma orale, al resto della classe, con ausilio del loro elaborato artistico su cartellone.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
Cosa fa l'insegnante?	Completa rubrica di valutazione.
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)	5
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	10
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Attraverso griglia valutativa.
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 (%)	85
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	

ISTITUTO SALESIANO ENRICO DI SARDAGNA (Castello di Godego)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola primaria
Istituto - Località	Sardagna (Castello di Godego)
Classe coinvolta	3
Insegnante (Cognome Nome)	Mardegan Deborah
Titolo dell'attività	Allenamento di Grammatica
Ambito di sperimentazione	Creazione e gestione di materiali didattici
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Consolidare la conoscenza dei nomi (alterati, composti, collettivi), utilizzare correttamente le preposizioni semplici e articolate, riconoscere e distinguere gli aggettivi qualificativi e possessivi.
Descrizione sintetica complessiva	Ho chiesto a Gemini di organizzare un allenamento di grammatica in tema sportivo da svolgere durante la giornata dello sport (la mattina). Ho chiesto di organizzare dei giochi a stazioni, da poter svolgere in piccolo gruppo sugli argomenti sopra descritti. Mi ha proposto tre stazioni: "corsa ai nomi", "preposizioni a ostacoli" e "aggettivi da podio". Nella prima, i bambini dovevano correre verso dei cartelloni e classificare dei nomi dati. Nella seconda, dovevano affrontare un percorso e inserire la preposizione corretta all'interno della frase. Nell'ultima era richiesto di abbinare alcuni aggettivi alle immagini di sportivi professionisti.
Discipline coinvolte	Italiano, educazione fisica.

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	Allenamento di grammatica
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Ho preparato il materiale per il percorso ad ostacoli, stampato e ritagliato i cartellini con gli item, cercato e stampato le immagini degli sportivi.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Gemini ha ideato le stazioni, creato le liste di nomi, trovato gli aggettivi.
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Cooperative learning, apprendimento attivo.
Durata della fase (in h)	0
Descrivi complessivamente cosa avviene	Gli alunni sono stati divisi in tre gruppi. Al via dell'insegnante giocavano in autonomia nella stazione, sfidandosi nelle attività proposte. Al cambio, ruotavano e svolgevano il gioco successivo, fino a completare le tre postazioni.
Cosa fanno gli studenti?	Classificano i nomi nelle categorie proposte, individuano le preposizioni corrette da inserire all'interno di una frase, riconoscono il soggetto a cui appartengono gli aggettivi qualificativi e possessivi (seguiti da nome).
Cosa fa l'insegnante?	Coordina i vari gruppi e controlla l'effettiva correttezza delle risposte.
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)	0
Descrivi complessivamente cosa avviene	-
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
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)	1
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	4
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)	4
Monitoraggio oggettivo di acquisizione delle competenze previste (%)	0
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	L'utilizzo di Gemini per l'ideazione di attività è alquanto comodo per l'immediatezza nelle risposte e nella varietà di stimoli raccolti in pochi secondi. Non è sempre preciso, serve comunque l'intelligenza umana per correggere alcune risposte date dall'intelligenza artificiale. Ottima base di partenza per la progettazione di attività meno tradizionali e più innovative.

COLLEGIO DON BOSCO (Pordenone)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola primaria
Istituto - Località	Don Bosco (Pordenone)
Classe coinvolta	4
Insegnante (Cognome Nome)	Moi Fanny
Titolo dell'attività	Il mercante (la scoperta dell'economia- spesa, guadagno, ricavo)
Ambito di sperimentazione	Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	- Comprendere la differenza tra spesa, guadagno e ricavo - Identificare esempi concreti di spesa, guadagno di vita quotidiano - Eseguire semplici calcoli relativi a spesa, guadagno e ricavo - Sviluppare un pensiero critico sulle decisioni economiche
Descrizione sintetica complessiva	L'attività viene preparata con il supporto dell'AI Prevede: - "La storia di un biscotto" con un racconto facciamo l'analisi dalla produzione, alla confezione, all'arrivo sullo scaffale del negozio (spesa), la vendita (ricavo) e il calcolo del guadagno. - "Il mercatino in classe": con un gioco di ruoli e l'utilizzo di oggettistica e soldi finti, analizziamo l'assegnazione dei prezzi di vendita, il ricavo e il guadagno. - Problemi pratici
Discipline coinvolte	matematica, educazione civica, italiano

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	Spesa, guadagno, ricavo
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	L'insegnante chiede all'AI attività graduali, chiare e pratiche per analizzare con gli alunni di quarta primaria le basi del mondo dell'economia.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	All'AI si chiede di trovare una semplice storia di un biscotto per aiutare gli alunni a comprendere il significato di "spesa"
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	
Durata della fase (in h)	6
Descrivi complessivamente cosa avviene	Nella prima ora l'insegnante: 1. racconta la storia e guida gli alunni in un'analisi delle parole chiave, 2. con domande mirate stimola a collegamenti con la vita quotidiana 3. l'attività si conclude con una rappresentazione grafica degli ingredienti rappresentando visivamente le "spese" Le 3 ore successive sono dedicate al mercatino in classe: 1. agli alunni divisi in gruppo viene assegnato un ruolo 2. i venditori stabiliscono i prezzi delle loro merci 3. si procede con l'acquisto da parte dei mercanti degli oggetti da esporre sulle bancherelle 4. i mercanti mettono i prezzi alle merci in vendita 5. l'ultimo gruppo procede agli acquisti 6. conti e analisi del ricavo e successivamente di un eventuale guadagno Le ultime 2 ore vengono dedicate: 1. problemi pratici dati dall'insegnante 2. problemi pratici creati dagli alunni
Cosa fanno gli studenti?	- Prima fase: ascolto, analisi del testo e rielaborazione della situazione in situazioni reali - Seconda fase: gioco di ruolo con valutazione dei prezzi e analisi del guadagno - Terza fase: risolvono problemi pratici dati dall'insegnante e creano a loro volta testi di problemi pratici da risolvere con la classe

Cosa fa l'insegnante?	- Prima fase: legge la storia e guida gli alunni nel percorso di analisi del testo e della situazione con domande guida - Seconda fase: guida gli alunni nel gioco di ruolo registrando domande, considerazioni e riflessioni degli alunni. Li supporta nel calcolo del guadagno - Terza fase: assegna i problemi e guida gli alunni a trovare le formule che legano spesa, ricavo e guadagno. - Supporta gli alunni nella stesura di testi problematici riguardanti l'argomento trattato con il gioco di ruolo
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	nulla
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	Schematizzazione sul quaderno delle formule che legano spesa, ricavo e guadagno.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
Cosa fa l'insegnante?	Aiuta gli alunni nella realizzazione di una mappa
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	nulla
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	4
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)	5
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Attraverso lo svolgimento di problemi pratici
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 (%)	99
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	

COLLEGIO SALESIANO ASTORI (Mogliano Veneto)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola primaria
Istituto - Località	Astori (Mogliano)
Classe coinvolta	4
Insegnante (Cognome Nome)	Vogrig Veronica
Titolo dell'attività	Dante Alighieri: un viaggio straordinario tra mostri, anime e stelle
Ambito di sperimentazione	Creazione e gestione di materiali didattici, Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Saper ascoltare un testo fantastico e riferirne il contenuto; saper rielaborare in chiave creativo un testo scritto; collaborare con i compagni dividendosi in ruoli differenti; saper esporre al gruppo classe il proprio elaborato.
Descrizione sintetica complessiva	In occasione del Dantedí, dopo aver ascoltato un testo riassuntivo su Dante e la Divina Commedia, gli alunni vengono divisi in gruppi di lavoro con l'obiettivo di rappresentare in chiave creativa la loro parte di storia (Selva oscura, Inferno, Purgatorio, Paradiso). Al termine, espongono alla classe il proprio lavoro.
Discipline coinvolte	Italiano, arte, 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	Preparazione del testo su Dante e la Divina Commedia
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	L'insegnante interroga Gemini su quali possano essere le informazioni essenziali sulla figura di Dante, adatte ad una classe quarta della scuola primaria e quali possano essere delle attività creative da proporre. Dalle risposte ottenute, l'insegnante coglie quella relativa al raccontare la Divina Commedia come fosse un viaggio fantastico e la conseguente attività pratica di riprodurre in 3 cartelloni Inferno, Purgatorio e Paradiso. Quindi, l'insegnante chiede di produrre un testo coinvolgente che racconti in breve la Divina Commedia e continua ad arricchirlo inserendo prompt specifici che amplino e raccontino di personaggi e dettagli su come fossero i tre regni secondo Dante, specificando sempre che siano adatti a dei bambini. Riflettendo e rielaborando il testo che a mano a mano veniva a costruirsi, l'insegnante decide di suddividere tale produzione in 4 parti per venire incontro al numero di alunni (20) e la conseguente suddivisione in 4 gruppi. Di conseguenza AI ha fornito dettagli per caratterizzare anche la parte iniziale della Divina Commedia, ossia l'inizio nella selva oscura.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Elaborazione di informazioni generali su un tema specifico. Uso creativo di tali informazioni per la stesura di un testo fantastico riassuntivo adatto ad una classe quarta.
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lezione frontale, lavoro di gruppo
Durata della fase (in h)	4
Descrivi complessivamente cosa avviene	Inizialmente l'insegnante recupera tramite brainstorming ciò che gli alunni già conoscono o hanno sentito su Dante. Successivamente, amplia e arricchisce tali conoscenze riguardanti chi fosse, da dove venisse e perché esista il Dantedí (10 minuti). Viene poi proposto un video da YouTube che presenta Dante in pochi minuti. A questo punto, l'insegnante legge l'intero brano prodotto da AI che racconta la Divina Commedia. Al termine della lettura, l'insegnante risponde a qualche domanda degli alunni e chiede di riferire cos'è stato letto. Quindi, la classe viene divisa in 4 gruppi, ciascuno dei quali riceve un cartellone e la parte di brano assegnata (Selva oscura, Inferno, Purgatorio, Paradiso). Ciascun gruppo si organizza per rileggere in autonomia la parte di testo e successivamente individuarne le caratteristiche da rappresentare in chiave creativa. Poi, gli alunni preparano i loro elaborati (2h). Una volta conclusi i lavori, ciascun gruppo si organizza per esporre e raccontare il proprio prodotto.
Cosa fanno gli studenti?	Gli alunni ascoltano un brano letto dall'insegnante e un video; successivamente riferiscono all'insegnante ciò che hanno compreso. Nella fase centrale del lavoro, divisi a gruppi, rileggono la propria parte di testo, ne selezionano i particolari da riprodurre in chiave creativa e si dividono i compiti: c'è chi colora il titolo del proprio cartellone già preparato, chi ne disegna una parte, chi pensa alle frasi da inserire. Terminata questa fase creativa si organizzano per raccontare il proprio prodotto alla classe.

Cosa fa l'insegnante?	Lezione "frontale" di lettura del testo prodotto con AI, monitoraggio dei lavori in gruppo, sostegno per gli alunni che chiedevano spiegazioni.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Durante questa fase laboratoriale l'insegnante interroga Gemini per ricercare i versi specifici delle tre Cantiche da inserire nei cartelloni, su suggerimento degli alunni.
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	Ciascun gruppo di lavoro si organizza per presentare il proprio cartellone alla classe: ognuno ha un ruolo e deve riferire il suo contributo.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	Raccontano e riassumono il proprio testo spiegando come ne hanno rappresentato il contenuto.
Cosa fa l'insegnante?	L'insegnante osserva e monitora.
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	6
Tempo impiegato per svolgere l'attività complessiva con AI (in ore)	6
Stima ipotetica del tempo necessario per svolgere la stessa attività senza AI (in ore)	10
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Rubrica valutativa tramite osservazioni da parte dell'insegnante su specifici aspetti (partecipazione e coinvolgimento, capacità di rielaborazione, porre domande, saper collaborare)
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 (%)	90
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	L'utilizzo di AI mi ha permesso di semplificare in modo molto veloce contenuti che non sono solitamente adatti a bambini della scuola primaria. Inoltre, li ha inseriti in un testo molto coinvolgente permettendo di catturare la loro attenzione e fornendo loro anche una morale molto moderna. Se non avessi avuto questo strumento, NON avrei mai pensato di poter produrre una tale attività didattica.

COLLEGIO DON BOSCO (Pordenone)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola primaria
Istituto - Località	Don Bosco (Pordenone)
Classe coinvolta	5
Insegnante (Cognome Nome)	Costa Alessia Giorgia
Titolo dell'attività	La parafrasi
Ambito di sperimentazione	Progettazione e analisi dell'attività didattica, supporto allo studio, approfondimento e autonomia degli studenti
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Sapranno analizzare e comprendere un testo poetico e sapranno trasformarlo in un testo in prosa.
Descrizione sintetica complessiva	Partendo dalla lettura de "La pioggia nel pineto" di Gabriele D'Annunzio i bambini cercano di cogliere il significato globale ascoltando la canzone di Branduardi proposta dall'AI. Si soffermano poi sul senso e sulla trasformazione del testo in prosa. Alla fine, basandosi su un'immagine che L'AI ha prodotto, elaborano una loro rappresentazione grafica. L'AI ha poi proposto di lavorare su altre poesie, di altri autori italiani, sempre con link correlati di ascolto (poesie recitate da Vittorio Gassman) per comprendere il pathos e la valenza emotiva del testo poetico.
Discipline coinvolte	italiano

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	La parafrasi
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Avendo notato delle difficoltà nella comprensione del testo poetico , a causa del lessico, e della poca importanza che i bambini davano alla musicalità delle parole, ho chiesto all'AI di elaborare un'attività che avvicinasse gli alunni allo svolgimento di una parafrasi. L'AI ha elaborato alcune proposte di lezione con i ragazzi dando degli spunti di riflessione e lavorando sia sulla comprensione, sia sull'ascolto, sia sulla produzione. Ha anche sviluppato una proposta inclusiva lavorando per immagini.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	L'AI ha prodotto delle proposte interessanti basandosi su prompt adeguati. Ha ricercato link su YouTube per proporre canzoni e ascolto delle poesie recitate da interpreti. Ha proposto una serie di domande guida per portare i bambini a riflettere sul lessico, sul suono, sul significato delle parole. Ha poi elaborato seguendo il prompt delle immagini in stile cartoon adeguate al significato della poesia .
Altre annotazioni Fase 1	La modalità di realizzazioni di immagini è migliorata moltissimo. In base al prompt specifico l'AI ha generato immagini pertinenti, adeguate e ben contestualizzate.

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lezione frontale, cooperative learning
Durata della fase (in h)	4
Descrivi complessivamente cosa avviene	In classe viene letta la poesia "La pioggia nel pineto" di Gabriele D'annunzio. I bambini con domande stimolo vengono invitati a individuare i suoni e le parole onomatopiche presenti nel testo. Viene proposto il video di Angelo Branduardi. Poi viene chiesto ai bambini di individuare le parole nuove, le parole difficili nel testo. Viene prodotto alla lavagna un testo in prosa collaborativo e poi viene mostrata ai bambini l'immagine prodotta dall'AI. Rispecchia il testo che hanno composto insieme? Alla fine viene chiesto di disegnare la loro visione de "La pioggia nel pineto". Questo format è stato pensato anche con "L'infinito" di Leopardi e "Alla sera" di Foscolo.
Cosa fanno gli studenti?	I ragazzi leggono il testo e lo analizzano. Ascoltano la canzone o la recitazione basata sul testo poetico. Elaborano i suoni e la musicalità e trasportano il significato in maniera semplice in un testo collaborativo di prosa. L'attività si conclude con la rielaborazione grafica.
Cosa fa l'insegnante?	Guida l'attività, corregge e interviene nella realizzazione del testo collaborativo, propone l'elaborazione in un'immagine.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	In questa fase l'AI non interviene direttamente. L'insegnante mostra il lavoro dell'AI sulle immagini a conclusione dell'attività.
Altre annotazioni Fase 2	

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza)	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	Feedback a faccine, riflessioni guidate sulle difficoltà
Durata della fase (in h)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	Alla fine viene proposta una sorta di autovalutazione a faccine (Ho trovato l'attività facile, difficile ecc...). L'insegnante poi ragiona con gli alunni sulle difficoltà incontrate.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	Si valutano rispetto all'attività
Cosa fa l'insegnante?	raccoglie i feedback
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Non ho utilizzato Gemini in questa fase
Altre annotazioni Fase 3	

RIFLESSIONE DELL'INSEGNANTE SULL'ATTIVITÀ NEL SUO COMPLESSO	
Impatto AI nell'attività (livello da 1 a 6)	5
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)	2
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Attraverso feedback e auto valutazione
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	