



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.

ISTITUTO SALESIANO RAINERUM (Bolzano)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola secondaria di primo grado
Istituto - Località	Rainerum (Bolzano)
Classe coinvolta	1
Insegnante (Cognome Nome)	Andrea Bellagamba
Titolo dell'attività	Scrittura creativa
Ambito di sperimentazione	Didattica disciplinare per competenze
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Utilizzare l'AI come supporto per la progettazione e scrittura di un racconto fantasy
Descrizione sintetica complessiva	Con l'aiuto dell'AI la classe ha progettato un racconto fantasy. L'AI, opportunamente interrogata, è stata di supporto nell'immaginare i personaggi, il mondo magico e la trama. Ciò, sia per imparare le caratteristiche del fantasy attraverso la scrittura, che per sensibilizzare gli studenti ad un corretto utilizzo dell'AI come supporto al lavoro.
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	Scrittura creativa
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Grazie l'aiuto dell'AI ho trovato uno spunto e progettato un ciclo di lezioni sul Decamerone, con l'obiettivo finale di scrivere un Decamerone 2.0 in chiave contemporanea.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Ho chiesto di aiutarmi a progettare un ciclo di lezioni sul Decamerone che prevedessero un lavoro laboratoriale
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lavoro a gruppi
Durata della fase (in h)	2
Descrivi complessivamente cosa avviene	Grazie al supporto dell'AI i ragazzi hanno scelto il tema del loro racconto, approfondito i tratti dei personaggi e la trama.
Cosa fanno gli studenti?	Lettura di testi e produzioni scritte
Cosa fa l'insegnante?	Moderà la lettura e, attraverso le osservazioni dei vari gruppi durante il lavoro, spiega ed approfondisce. Prima dell'utilizzo dell'AI, mostra come interrogarla attraverso prompt corretti.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	La scelta del tema, la caratterizzazione dei personaggi
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 e feedback
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
Cosa fa l'insegnante?	Corregge i lavori, commentandoli con la classe
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)	5
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	5
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)	8
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Attraverso continue sollecitazioni e stimoli
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 (%)	20
Altre annotazioni su Riflessione Insegnante	

ISTITUTO SALESIANO G. BEARZI (Udine)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola secondaria di primo grado
Istituto - Località	Bearzi (Udine)
Classe coinvolta	1
Insegnante (Cognome Nome)	Avanzo Andrea
Titolo dell'attività	Il gioco dei castelli
Ambito di sperimentazione	Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Conoscere la struttura sociale di un castello; gestire un'economia alto-medievale; gestire i rapporti intra-personali in un'altra epoca; applicare le conoscenze teoriche in modo creativo.
Descrizione sintetica complessiva	Gli studenti, divisi in gruppi, erano incaricati di gestire castelli del X secolo che competevano per il dominio in una stessa area. Eventi casuali e predeterminati influenzavano le loro scelte. Ad ogni membro del gruppo era affidato un ruolo differente nella gestione del castello.
Discipline coinvolte	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	Preparazione dei ruoli e degli eventi di gioco
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	L'insegnante ha ideato il gioco, creando un'infrastruttura generale di svolgimento, definendo la maggior parte dei ruoli e identificando gli obiettivi didattici dell'attività.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	L'insegnante ha utilizzato Gemini per completare l'opera di creazione dei ruoli e degli eventi di gioco.
Altre annotazioni Fase 1	L'insegnante ha in seguito verificato che i ruoli e gli eventi proposti da Gemini fossero effettivamente aderenti al periodo storico rappresentato e agli obiettivi ludici e didattici.

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Problem solving
Durata della fase (in h)	5
Descrivi complessivamente cosa avviene	Per ogni turno di gioco, gli studenti reagiscono agli eventi storici predeterminati e casuali proposti, prendendo decisioni di carattere strategico per risolvere problemi a breve e lungo termine.
Cosa fanno gli studenti?	Gli studenti discutono tra di loro le decisioni da prendere, che attività svolgere e che linea strategica adottare per vincere il gioco.
Cosa fa l'insegnante?	L'insegnante gestisce i turni di gioco, stabilisce i tempi di discussione, provvede a fornire informazioni agli studenti, integrando il tutto con informazioni teoriche. L'insegnante tiene conto delle decisioni prese per stabilire il punteggio finale di ogni castello.
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)	Rielaborazione critica
Durata della fase (in h)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	Relazione di comprensione del gioco, con richiesta di feedback di gradimento.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	Gli studenti rispondono a una serie di domande volte a creare una relazione sull'attività svolta. Compilano anche un questionario di gradimento sul gioco svolto, che include anche suggerimenti per future riedizioni.
Cosa fa l'insegnante?	L'insegnante legge le relazioni e restituisce agli studenti una cronistoria del gioco, commentando lo svolgimento dell'attività.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	L'insegnante consulta Gemini sulle possibili domande da porre per rielaborare l'attività.
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	2
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)	2
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Attraverso una rielaborazione testuale dell'attività
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	Trattandosi di un prototipo di attività, si sono riscontrate molte variazioni nello scontro con la realtà, soprattutto dovute a problematiche di gestione dei tempi.

COLLEGIO DON BOSCO (Pordenone)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola secondaria di primo grado
Istituto - Località	Don Bosco (Pordenone)
Classe coinvolta	1
Insegnante (Cognome Nome)	Piai Chiara
Titolo dell'attività	Memory alternativo (tedesco); Running Dictation (spagnolo e inglese)
Ambito di sperimentazione	Competenze trasversali, Creazione e gestione di materiali didattici, Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	ampliare il proprio lessico; imparare parole nuove in una lingua diversa dalla propria e non necessariamente di studio; migliorare nello spelling dell'inglese
Descrizione sintetica complessiva	L'attività viene preparata con supporto dell'IA (produzione tessere del memory in tedesco: associazione tra parole e immagini per imparare parole nuove e consolidare quelle studiate. Running dictation: produzione testo che ruota attorno agli argomenti di studio e non delle lingue spagnolo e inglese). Prevede: - una lezione della durata di 90 minuti in cui gli studenti, in gruppo, partecipano ad entrambe le attività.
Discipline coinvolte	Inglese, Tedesco, Spagnolo

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 di Memory linguistico e Running Dictation
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	L'insegnante fornisce l'idea del Memory linguistico come attività di associazione immagini - parole in lingua tedesca; fornisce inoltre gli estremi per la creazione di un testo in lingua inglese e spagnola per ragazzini di 11/12 anni di livello linguistico A1/A1+ in lingua inglese e spagnola. Chiede il supporto anche nell'esecuzione dell'attività.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Elaborazione e creazione di immagini associate a parole e creazione di due testi in inglese e spagnolo
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lavoro di gruppo, Cooperative learning, ricerca-azione
Durata della fase (in h)	0
Descrivi complessivamente cosa avviene	1) uno studente pesca un'immagine e la descrive (in inglese) al proprio gruppo. Insieme dovranno trovare la relativa parola tedesca (all'interno di ogni gruppo sono presenti 2/3 studenti che studiano tedesco). Lo studente dovrà cercare di pronunciarla in modo corretto all'insegnante. Solo dopo l'approvazione si potrà passare all'immagine successiva. 2) A turno uno studente si reca vicino al foglio contenente il testo e dovrà cercare di memorizzarne una piccola parte o qualche parola, che riporterà allo studente addetto alla scrittura.
Cosa fanno gli studenti?	1) Uno studente pesca un'immagine e la descrive (in inglese) al proprio gruppo. Insieme dovranno trovare la relativa parola tedesca (all'interno di ogni gruppo sono presenti 2/3 studenti che studiano tedesco). Lo studente dovrà cercare di pronunciarla in modo corretto all'insegnante. Solo dopo l'approvazione si potrà passare all'immagine successiva. 2) A turno uno studente si reca vicino al foglio contenente il testo e dovrà cercare di memorizzarne una piccola parte o qualche parola, che riporterà allo studente addetto alla scrittura.
Cosa fa l'insegnante?	1) Osserva gli studenti ed interviene attivamente in caso di bisogno. Ascolta la risposta e dà l'ok per la prosecuzione. 2) Osserva gli studenti ed interviene in caso di bisogno aiutandoli nel rispetto dei rispettivi ruoli.

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)	Cooperative learning - ricerca/azione
Durata della fase (in h)	0
Descrivi complessivamente cosa avviene	L'insegnante osserva i risultati ottenuti soprattutto per la seconda attività (Running Dictation)
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
Cosa fa l'insegnante?	Verifica come sia stata svolta l'attività, cercando punti di forza e debolezza.
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	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)	5
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Oralmente e attraverso l'osservazione
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	

ISTITUTO SALESIANO G. BEARZI (Udine)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI (*Inquadramento sintetico dell'attività*)

Tipologia Scuola/FP	Scuola secondaria di primo grado
Istituto - Località	Bearzi (Udine)
Classe coinvolta	2
Insegnante (Cognome Nome)	Ventura Caterina
Titolo dell'attività	Gufi in infermeria
Ambito di sperimentazione	Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Applicare le caratteristiche della lettera personale studiate in classe.
Descrizione sintetica complessiva	Scambio di lettere personali con gli alunni delle altre seconde dell'istituto facendo finta di essere studenti di Hogwarts.
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	Spunto per l'attività
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Ho chiesto a gemini uno spunto per organizzare un'attività di scrittura di lettere personali che coinvolgesse il mondo di Harry Potter
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Ideare l'attività. Ho utilizzato il gem di gemini, impostato con le specifiche della classe.
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Ricerca-azione
Durata della fase (in h)	2
Descrivi complessivamente cosa avviene	Gli studenti ricevono la lettera di accettazione della scuola di stregoneria di Hogwarts, leggono la lettera e identificano gli aspetti formali. Partecipano poi alla cerimonia di smistamento nelle case, organizzata dall'insegnante, come avviene nel libro. Gli alunni si immedesimano nel ruolo di maghi o streghe del mondo di Harry Potter, prendendo spunto nei materiali forniti dall'insegnante, inventando anche un nome di fantasia adatto. Scrivono poi una lettera a un amico mago o strega finito in infermeria per tenergli o tenerle compagnia e aggiornarlo su che cosa sta succedendo a scuola. Le lettere sono poi consegnate agli alunni dell'altra classe, che risponderanno sempre facendo finta di essere maghi o streghe.
Cosa fanno gli studenti?	Lettura di testi, visione di filmati e produzione scritta.
Cosa fa l'insegnante?	Preparo l'attività, prepara i materiali e legge i testi relativi in classe. Presta supporto nella scrittura delle lettere.
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)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	Feedback rispetto all'attività.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
Cosa fa l'insegnante?	Chiede feedback agli alunni rispetto allo svolgimento dell'attività e alle problematiche riscontrate.
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	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)	10
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Con la lettura delle lettere prodotte.
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 (%)	80
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 secondaria di primo grado
Istituto - Località	Sardagna (Castello di Godego)
Classe coinvolta	2
Insegnante (Cognome Nome)	Maggian Lisa
Titolo dell'attività	Come smascherare l'errore in AI
Ambito di sperimentazione	Creazione e gestione di materiali didattici, Didattica disciplinare per competenze
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Obiettivi nell'ambito digitale; analizzare le caratteristiche metriche e formali di un sonetto; riconoscere gli errori che l'AI fa anche se le consegne date sono chiare e precise
Descrizione sintetica complessiva	Ho chiesto all'AI di realizzare un sonetto con alcune caratteristiche formali ben precise (rime, schema delle strofe, accenti). L'AI ha realizzato un componimento che, per chi conosce bene l'argomento, ha diversi errori. Pertanto, l'esempio è servito come verifica delle preconcoscenze metriche ma anche come prova che l'AI non può sostituire la competenza umana
Discipline coinvolte	Italiano (letteratura)

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	Definizione delle caratteristiche che il componimento poetico deve avere
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Ripasso delle caratteristiche generali della poesia e, nel particolare, del sonetto
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Si chiede all'AI di realizzare un sonetto con determinate caratteristiche, ossia rime incrociate nelle due quartine, schema libero nelle due terzine, assenza di parole tronche a fine verso
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lezione frontale, lavoro di gruppo, attività laboratoriale
Durata della fase (in h)	1
Descrivi complessivamente cosa avviene	I ragazzi, coordinati dalla docente, recuperano le preconoscenze di poesia e sonetto
Cosa fanno gli studenti?	Individualmente, ciascun ragazzo stabilisce quali caratteristiche deve chiedere all'AI. E' importante ricordare agli studenti che loro stessi devono saperle riconoscere
Cosa fa l'insegnante?	Coordina l'attività
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Si chiede all'AI di realizzare un sonetto con determinate caratteristiche (diverse per ciascun alunno)
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	I ragazzi analizzano i componimenti prodotti e verificano che le richieste siano state soddisfatte. Innanzitutto si verifica se il componimento è un sonetto (n. versi, tipologia strofe, tipo di versi), poi si procederà con la verifica delle richieste
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	
Cosa fa l'insegnante?	Offre supporto
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Si chiede di correggere gli errori
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	5
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)	1
Come è stato monitorato l'apprendimento degli studenti?	Supporto continuo
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	

COLLEGIO SALESIANO ASTORI (Mogliano Veneto)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI (*Inquadramento sintetico dell'attività*)

Tipologia Scuola/FP	Scuola secondaria di primo grado
Istituto - Località	Astori (Mogliano)
Classe coinvolta	3
Insegnante (Cognome Nome)	Tessarini Sara
Titolo dell'attività	La crittografia nella Seconda Guerra Mondiale
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)	Approfondire le proprie conoscenze sulla nascita della crittografia e sul suo utilizzo nel corso della Seconda Guerra Mondiale, decifrare testi scritti con differenti codici, lavorare a gruppi e collaborare con i propri compagni per raggiungere un obiettivo comune, scoprire curiosità sulla Seconda Guerra Mondiale.
Descrizione sintetica complessiva	Etimologia e definizione di crittografia, nascita, sviluppo e utilizzo della crittografia nel corso della Seconda Guerra Mondiale (tramite presentazione digitale e video), attività pratica a gruppi di decifrazione testi (contenenti curiosità sulla Seconda Guerra Mondiale) scritti con differenti codici, approfondimento di alcune curiosità sulla Seconda Guerra Mondiale
Discipline coinvolte	Storia, Educazione Civica, Matematica (attività svolta in occasione del Pi greco day)

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	Fasi lezione, informazioni sulla crittografia, creazione codici, approfondimento curiosità sulla Seconda Guerra Mondiale
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Impostare le varie fasi della lezione, reperire informazioni sulla crittografia, sulla sua evoluzione e sul suo utilizzo nel corso della Seconda Guerra Mondiale, creazione testi da decifrare in differenti codici, trovare e approfondire curiosità sulla Seconda Guerra Mondiale.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Impostare le varie fasi della lezione, reperire informazioni sulla crittografia, sulla sua evoluzione e sul suo utilizzo nel corso della Seconda Guerra Mondiale, creazione testi da decifrare in differenti codici, trovare e approfondire curiosità sulla Seconda Guerra Mondiale.
Altre annotazioni Fase 1	

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lezione frontale e lavoro di gruppo
Durata della fase (in h)	2
Descrivi complessivamente cosa avviene	Spiegazione etimologia e definizione di crittografia, nascita, sviluppo e utilizzo della crittografia nel corso della Seconda Guerra Mondiale (tramite presentazione digitale e video), attività pratica a gruppi di decifrazione testi (contenenti curiosità sulla Seconda Guerra Mondiale) scritti con differenti codici, approfondimento di alcune curiosità sulla Seconda Guerra Mondiale
Cosa fanno gli studenti?	Visione di filmati, lettura di testi, discussioni, attività di decifrazione codici (lavoro di gruppo)
Cosa fa l'insegnante?	Presentazione generale dell'argomento tramite video e testi in formato digitale, spiegazione e supervisione attività di decifrazione codici, approfondimento curiosità sulla Seconda Guerra Mondiale
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Soluzioni codici da decifrare (lavoro a gruppi)
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)	2
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	3
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)	5
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	

COLLEGIO SALESIANO DON BOSCO (Tolmezzo)

SCHEDA DI TRACCIAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA

RIFERIMENTI GENERALI *(Inquadramento sintetico dell'attività)*

Tipologia Scuola/FP	Scuola secondaria di primo grado
Istituto - Località	Don Bosco (Tolmezzo)
Classe coinvolta	3
Insegnante (Cognome Nome)	Anna Rabassi
Titolo dell'attività	Life in the trenches (World War I) - CLIL History
Ambito di sperimentazione	Competenze trasversali, Pratica, realtà e attualizzazione, Progettazione e analisi dell'attività didattica
Obiettivi di apprendimento (trasversali, di materia e/o digitali)	Conoscere le condizioni dei soldati al fronte durante la I Guerra Mondiale; redigere una lettera in lingua inglese, narrare fatti accaduti, uso del lessico specifico.
Descrizione sintetica complessiva	Attraverso filmati, fotografie, ma soprattutto attraverso la lettura di alcune lettere di soldati britannici provenienti dal fronte della Grande Guerra, i ragazzi verranno a conoscenza della dura vita passata in trincea, delle informazioni che potevano essere trasmesse e di quelle che, possiamo immaginare studiandone la storia, venivano omesse. Elaborazione, in piccoli gruppi, di una lettera analoga in lingua in cui i ragazzi si mettono nei panni di un soldato di trincea, ne descrivono le azioni quotidiane, le condizioni di vita, i sentimenti, le paure, le emozioni.
Discipline coinvolte	Lingua inglese, 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	World War I - Life in the Trenches
Descrivi complessivamente cosa è stato svolto per la progettazione / organizzazione / preparazione dell'attività	Ricerca di immagini, fotografie e filmati sulla vita in trincea dei soldati al fronte; mappa del Western Front con le principali battaglie.
Ruolo AI (utilizzo AI in questa fase)	Si richiede ad AI una sitografia valida per la ricerca immagini/documenti/filmati storici affidabili.
Altre annotazioni Fase 1	In particolar modo si ricercano testimonianze fotografiche/filmati sulla realtà al fronte dei soldati britannici.

FASE n.2 - SVOLGIMENTO ATTIVITÀ CON GLI STUDENTI	
Metodologie didattiche prevalenti	Lezione frontale (I step) - Lavoro di gruppo/ Cooperative Learning (II fase)
Durata della fase (in h)	2
Descrivi complessivamente cosa avviene	Gli studenti vengono “provocati” con filmati, fotografie, lettura di brevi estratti significativi di lettere provenienti dal fronte di guerra (in lingua inglese). Elaborazione e valutazione di una lettera/ pagina di diario.
Cosa fanno gli studenti?	Gli studenti, mettendosi nei panni di un soldato di trincea, dovranno elaborare una breve lettera/ una pagina di diario, descrivendo le condizioni di vita, la realtà che stanno vivendo, le paure, le angosce, la speranza nel ritorno, ecc. L’attività si svolge in piccoli gruppi scelti in autonomia dai ragazzi.
Cosa fa l’insegnante?	L’insegnante rimane di supporto, sostiene il gruppo nell’eventuale richiesta di informazioni/piccolo aiuto nella traduzione.
Ruolo AI (utilizzo in questa fase)	Si richiede ad AI di reperire esempi di lettere dal fronte da fornire ai ragazzi come esempio.
Altre annotazioni Fase 2	

FASE n.3 - RIELABORAZIONE DEI RISULTATI (con studenti o senza)	
Metodologie didattiche prevalenti (se svolta con studenti)	Lavoro di gruppo
Durata della fase (in h)	2
Descrivi complessivamente cosa avviene	Gli studenti leggono e si confrontano sugli elaborati prodotti.
Cosa fanno gli studenti? (se previsto)	Ogni gruppo legge la propria lettera; si riflette e ci si confronta sulle eventuali analogie/differenze nel contenuto; si esprime le proprie opinioni.
Cosa fa l'insegnante?	L'attività viene svolta in cerchio, l'insegnante fa solo da "mediatore" all'interno del gruppo classe.
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)	3
Stima soggettiva sul miglioramento apportato dall'utilizzo dell'AI	5
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 la valutazione dei testi prodotti.
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	