Nome e Cognome autore/i

Maria Grazia Ottaviani

Titolo dell’esperienza

Un silent book sull’Agenda 2030 con AIGENERATIVA

Istituto di appartenenza

ITES “L. EINAUDI” VERONA VENETO

Grado Scolastico

SEC. I/II GRADO; BIENNIO; CLASSE: 1D

Percorso scelto (1 o 2) e motivazioni

2. Il percorso era adatto alla tipologia di classi.

Parole chiave

Motivazione all’apprendimento, IAG, Educazione civica, Agenda 2030, visual learning

Disciplina/e Coinvolta/e

INFORMATICA

Obiettivi Didattici

L’attività proposta aveva i seguenti obiettivi:

- Sviluppare competenze chiave e di cittadinanza, disciplinari,soft e power skills, tassonomia di Bloom
- Sperimentare modalità di apprendimento cooperativo NEXT
- Sperimentare la progettazione e realizzazione di un silent book sui goal dell’agenda 2030 con IAG

Tempo dedicato all'Attività

4 ore di lezione sincrone

Modalità e metodologie delle attività didattiche

La modalità esperienziale si è sviluppata nelle seguenti fasi:

- Conoscenza ed approfondimento dell’INTELLIGENZA ARTIFICIALE

- Piccole esperienze di interazione con chatbot
- Piccole esperienze di interazione con AIGENERATIVA.

Le metodologie adottate sono state:

- PBL
- PP&S
- Jigsaw
- LEARNING BY DOING

Come avete lavorato con gli studenti

Gli studenti hanno lavorato con differenti flussi e interazioni: individuale, in gruppo, in plenaria.

Descrizione dell'Attività

Alla classe è stato proposto il Problem posing sulla creazione di un artefatto digitale con AIG, inquadrando la tematica nel curricolo di educazione civica.

Nella fase di problem solving, si è condivisa la realizzazione di un silent book per visualizzare i goal dell'agenda 2030 in modalità visual.

La classe è stata suddivisa in gruppi e ad ogni gruppo è stato associato un goal dell'agenda. Utilizzando le app di Canva, ogni gruppo ha prodotto e affinato il prompt più efficace per ottenere un'immagine significativa e rappresentativa del goal assegnato.

E' stato elaborato un progetto di presentazione mettendo in sequenza le immagini generate.

Materiali Necessari

- Chatbot Gemini di Google
- App Contenuti magici di Canva
- Presentazioni di Canva

Ruolo dell'Intelligenza Artificiale nel percorso didattico

L'IA è stato l'assistente ideale per progettare un compito originale per il curricolo di educazione civica.

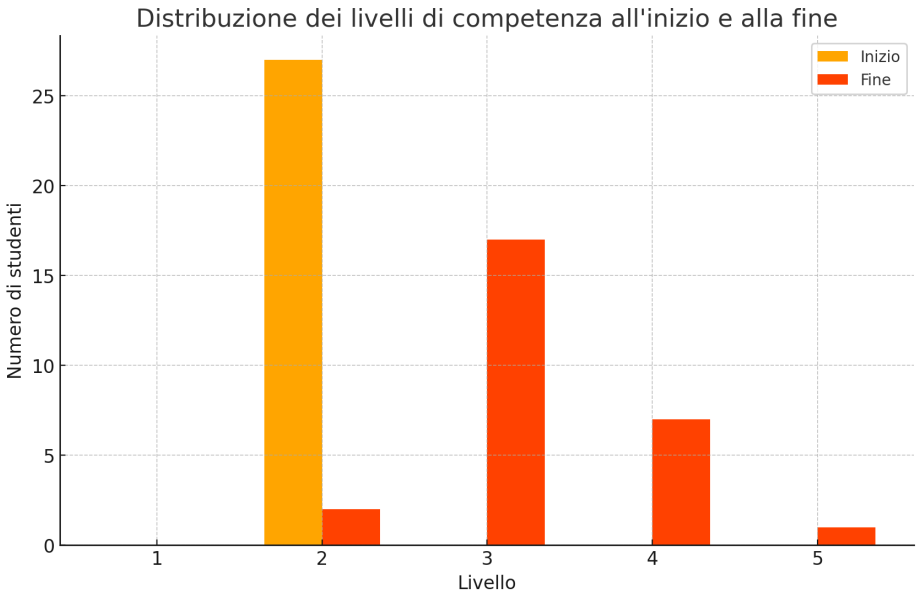
Gli studenti si sono dimostrati da subito interessati e incuriositi ma, stranamente, la quasi totalità della classe ha riferito di non avere mai avuto esperienze nel suo utilizzo.

Alcune criticità emerse durante la generazione del prompt (uso di parole critiche) ha consentito di approfondire aspetti molto importanti legati all'etica e ai BIAS.

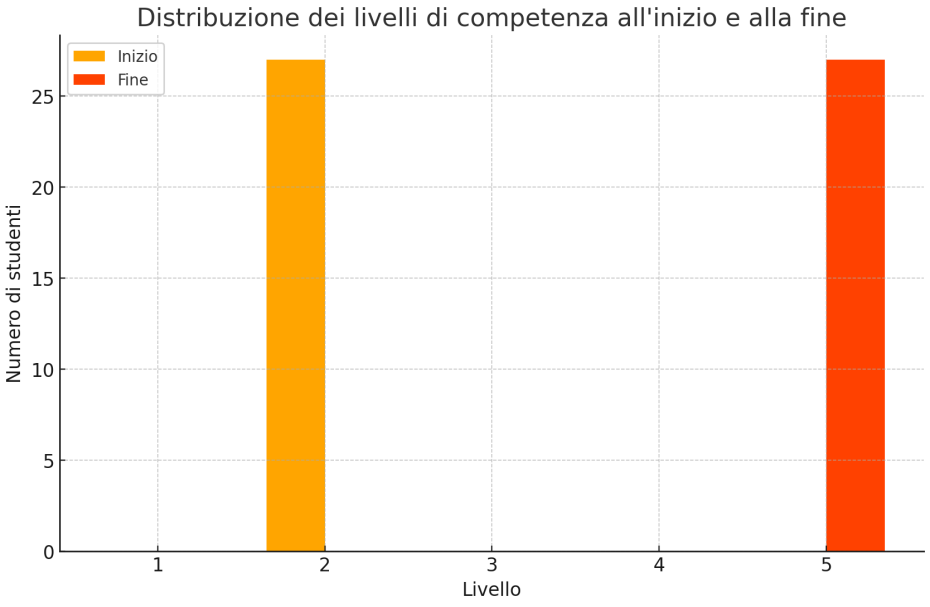
Valutazione

- Griglie osservazione del lavoro di gruppo
- Autovalutazione
- Checklist
- Peer review
- Valutazioni formative

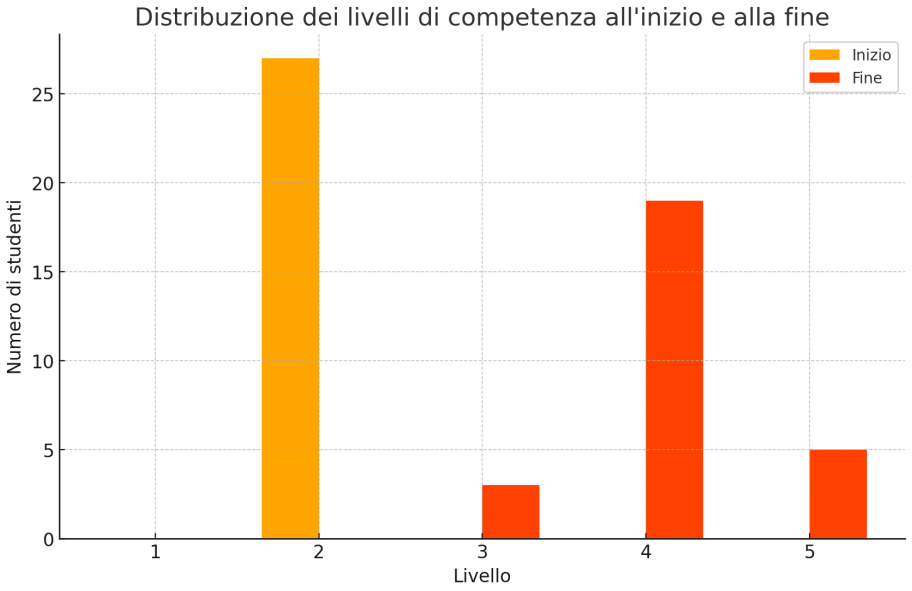
Valutazioni competenze digitali: livello inizio e fine progetto



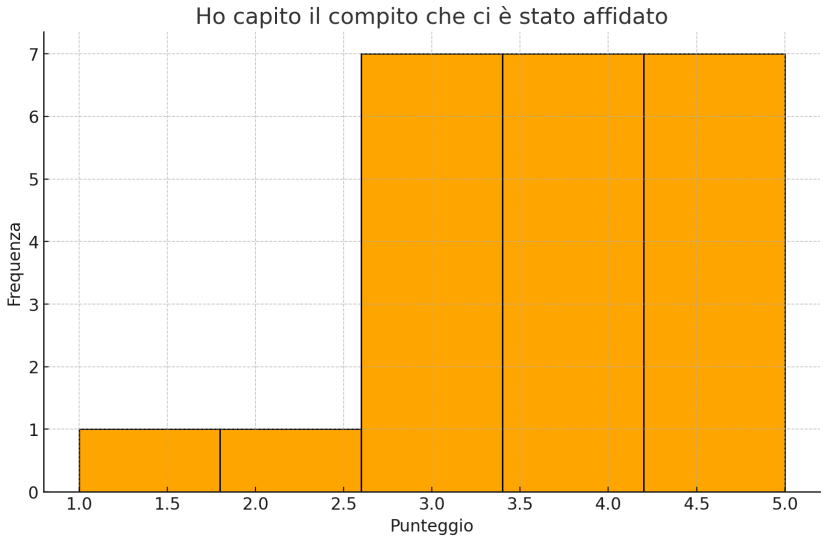
Valutazione competenze creatività: inizio e fine progetto

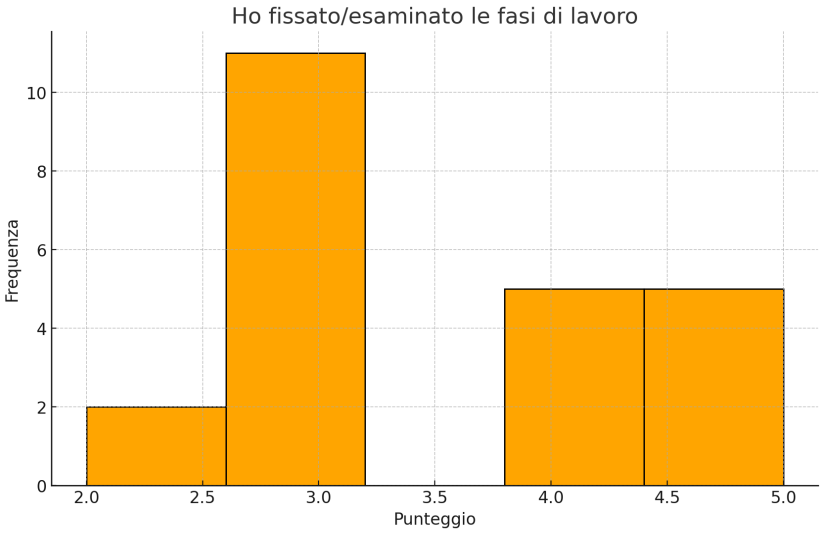


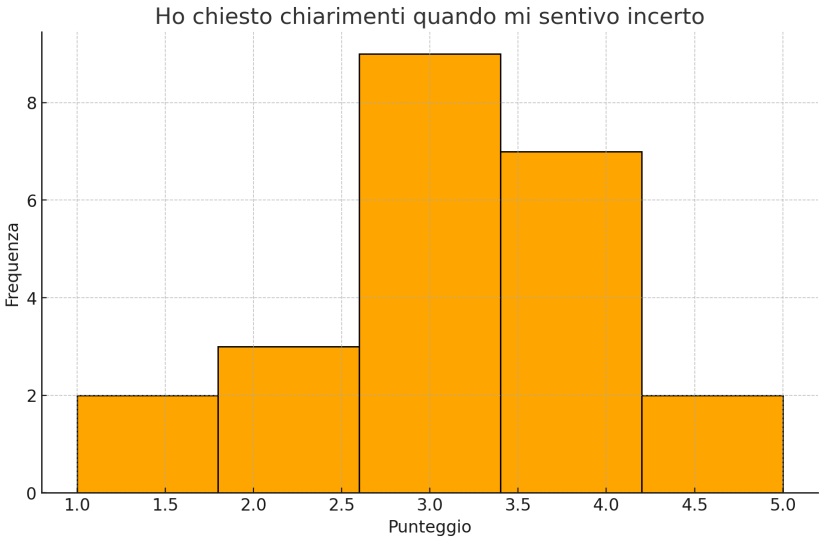
Valutazione competenze problem solving: inizio e fine progetto

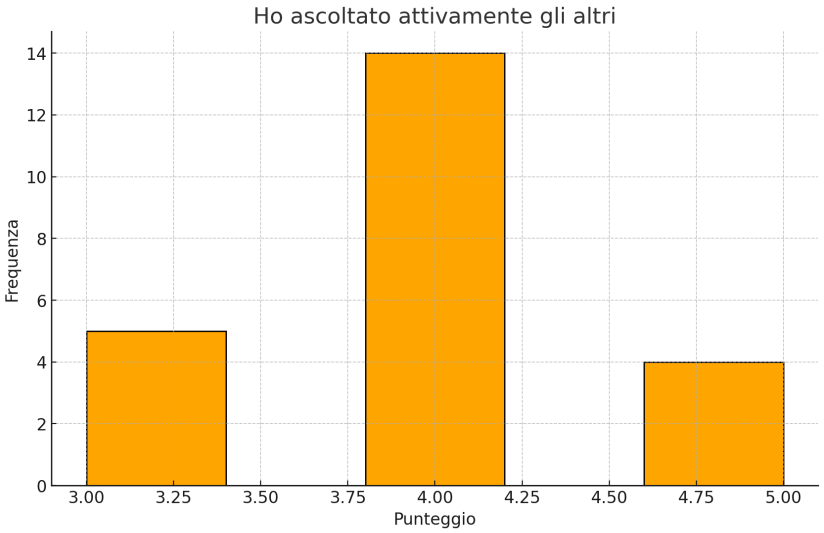


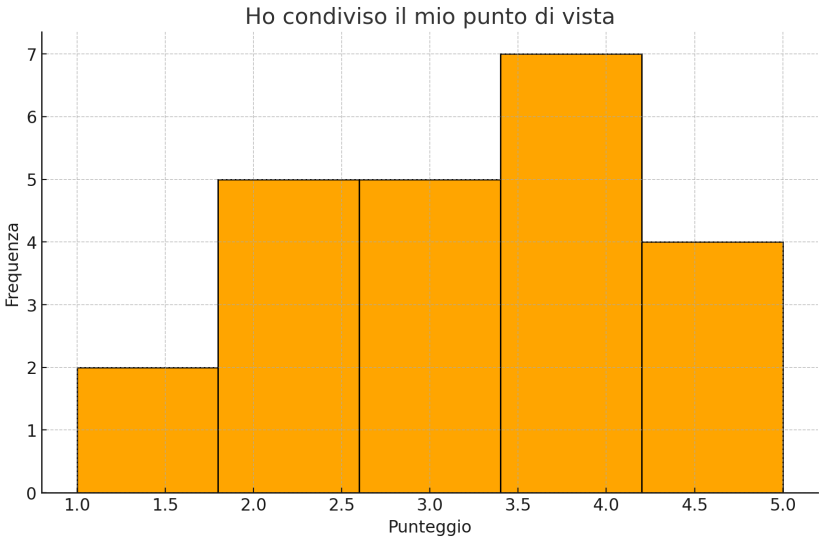
Autovalutazioni

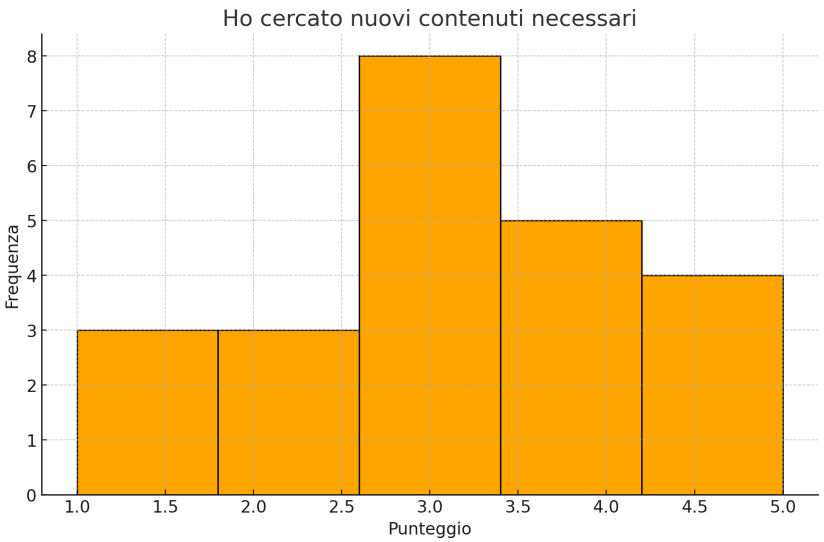


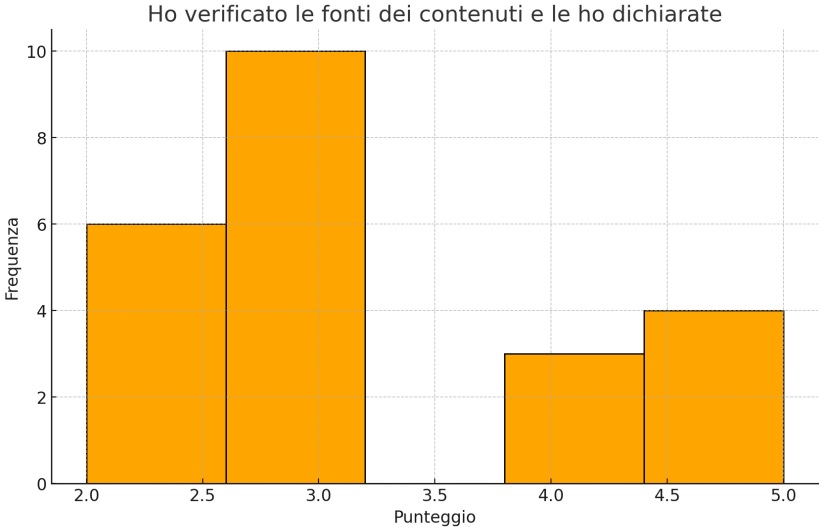

Ho fissato/esaminato le fasi di lavoro
Frequenza
Punteggio
0
2
4
6
8
10
2.0
2.5
3.0
3.5
4.0
4.5
5.0

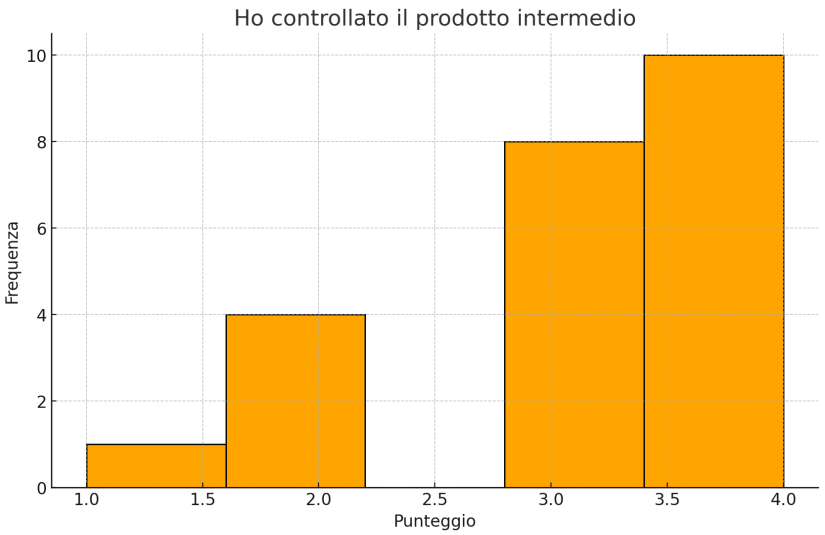

Ho chiesto chiarimenti quando mi sentivo incerto
Frequenza
Punteggio
0
2
4
6
8
1.0
1.5
2.0
2.5
3.0
3.5
4.0
4.5
5.0

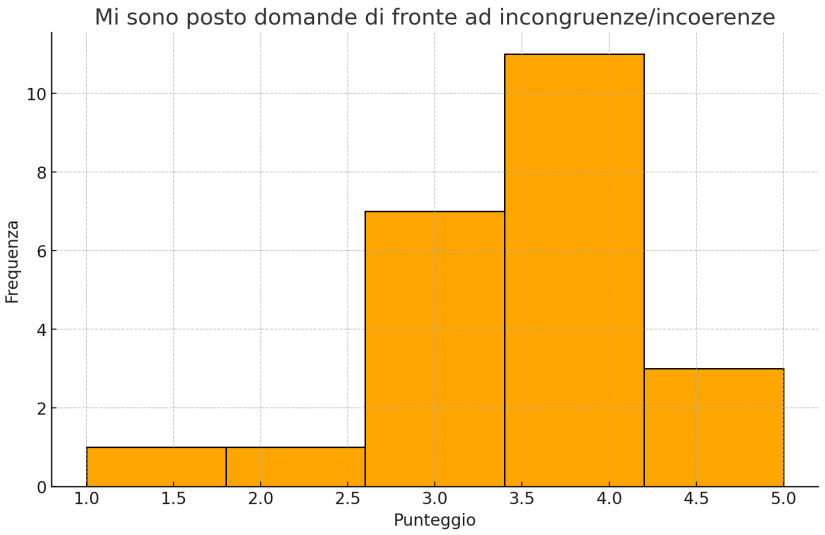

Ho ascoltato attivamente gli altri
Frequenza
Punteggio
0
2
4
6
8
10
12
14
3.00
3.25
3.50
3.75
4.00
4.25
4.50
4.75
5.00

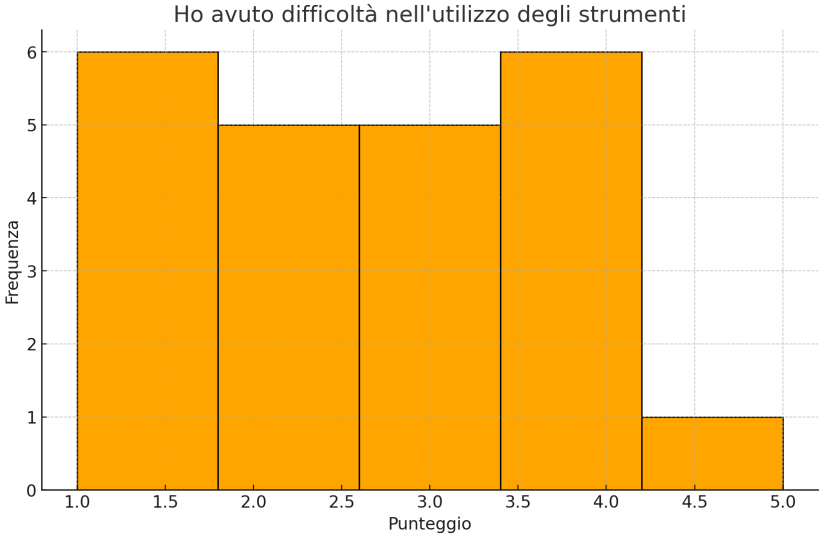

Ho condiviso il mio punto di vista
Frequenza
Punteggio
0
1
2
3
4
5
6
7
1.0
1.5
2.0
2.5
3.0
3.5
4.0
4.5
5.0

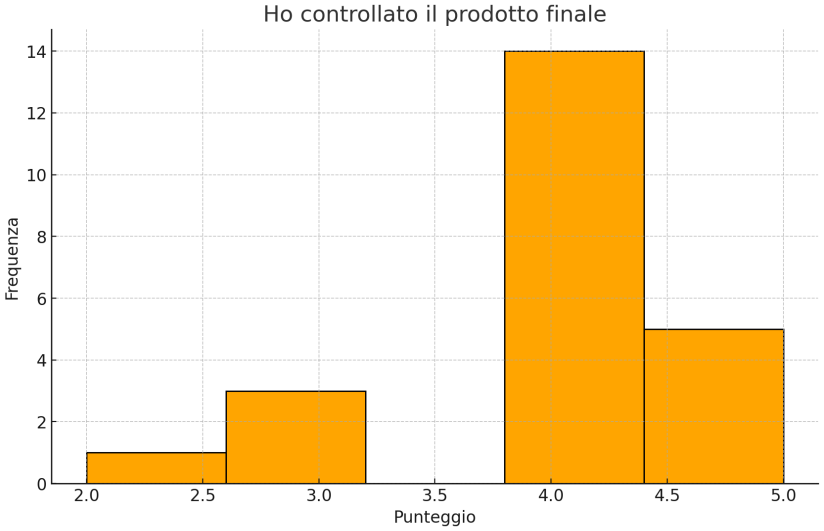

Ho cercato nuovi contenuti necessari
Frequenza
Punteggio
0
1
2
3
4
5
6
7
8
1.0
1.5
2.0
2.5
3.0
3.5
4.0
4.5
5.0

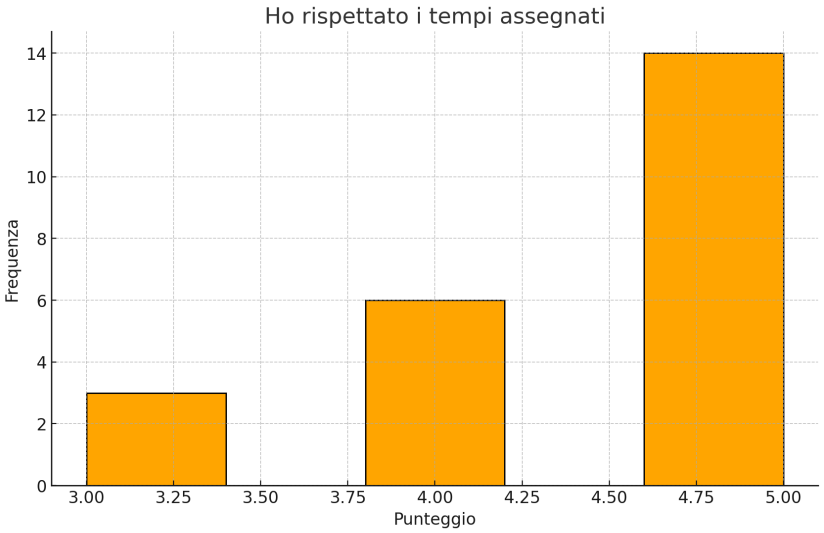

Ho verificato le fonti dei contenuti e le ho dichiarate
Frequenza
Punteggio
0
2
4
6
8
10
2.0
2.5
3.0
3.5
4.0
4.5
5.0

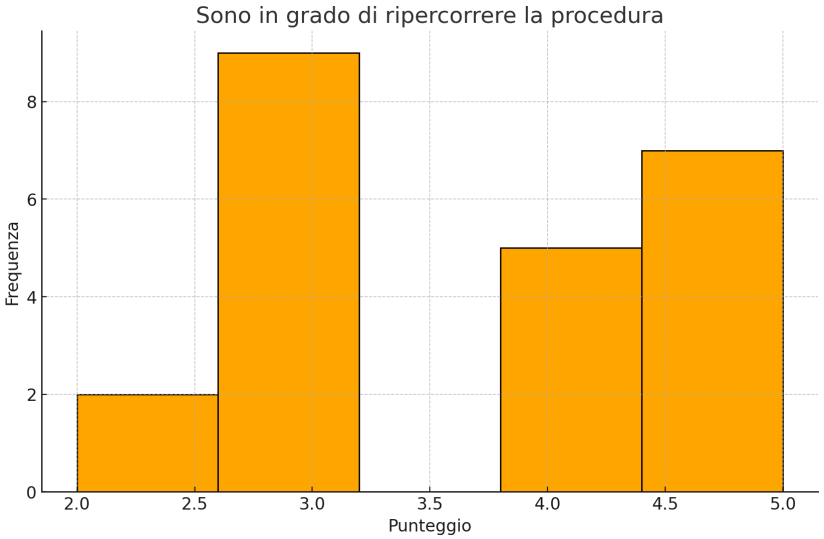

Ho controllato il prodotto intermedio
Frequenza
Punteggio
0
2
4
6
8
10
1.0
1.5
2.0
2.5
3.0
3.5
4.0


Mi sono posto domande di fronte ad incongruenze/incoerenze
Frequenza
Punteggio
0
2
4
6
8
10
1.0
1.5
2.0
2.5
3.0
3.5
4.0
4.5
5.0


Ho avuto difficoltà nell'utilizzo degli strumenti
Frequenza
Punteggio
0
1
2
3
4
5
6
1.0
1.5
2.0
2.5
3.0
3.5
4.0
4.5
5.0


Ho controllato il prodotto finale
Frequenza
Punteggio
0
2
4
6
8
10
12
14
2.0
2.5
3.0
3.5
4.0
4.5
5.0





Feedback e Riflessioni

Il tempo a disposizione per la progettazione e la realizzazione è troppo poco; sarebbe opportuno avviare questi progetti ad inizio anno scolastico.

Ho già pensato di introdurre la IA nella progettazione curricolare del biennio.

Il prodotto finito:

Insieme alla classe è stato progettato il format dell'artefatto digitale, privilegiando l'output visual rispetto a quello testuale. E' stato realizzato una presentazione di classe costituita da una slide per ogni gruppo.

Ogni slide contiene l'immagine generata da IA corrispondente al titolo e alla descrizione rielaborata dell'agenda 2030.

I ragazzi sono stati protagonisti nella progettazione del percorso didattico, entusiasti e coinvolti; non sono state apportate modifiche durante lo svolgimento del progetto, né sono state utilizzate aule speciali

Valutazione del prodotto finito

Ricerca, recupero e gestione delle informazioni	4
Rispetto del copyright	4
Precisione nell'uso degli strumenti	4
Comunicazione	5
Giustificazione delle scelte	5
Rispetto dei tempi	5
Completezza del prodotto	5
Originalità del prodotto	5
Adeguatezza rispetto alle richieste	5

Strumenti

Gli strumenti sono stati scelti dagli studenti in accordo con i docenti

STRUMENTO	Livello di difficoltà	La procedura per attivare risposte/creare il prodotto è risultata chiara?	Il tempo di output è stato breve?	A quali bisogni ritieni possa rispondere lo strumento utilizzato?	Quali atteggiamenti ritieni siano stati sollecitati dall'utilizzo dello strumento?
APP DI CANVA	2	Sì	Sì	produttività autonomia creatività	ascolto/attenzione condivisione competitività pensiero critico

LINK E/O QR Code al prodotto

https://www.canva.com/design/DAGBboBcpY4/z1n5sWWgSxy_lwctCPPM_A/edit?utm_content=DAGBboBcpY4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton