

Nome e Cognome autore/i

Leonarda D'Agostino – Giusy Cosenza – Antonio Gangemi

Titolo dell'esperienza

dIAlogando con gli autori

Istituto di appartenenza

Istituto Istruzione Superiore "Guglielmo **Marconi**" – Siderno (RC)

Calabria

Grado Scolastico

SEC. II GRADO; TRIENNIO; CLASSE VH

Percorso scelto (1 o 2) e motivazioni

Il percorso che abbiamo scelto è il 2 che prevede la progettazione e la realizzazione di una UDA in relazione alle proposte fatte dalle ragazze e dai ragazzi, tenendo in considerazione le loro richieste e le modalità con cui già utilizzano l'AI nella vita quotidiana e nell'apprendimento

Parole chiave

Intervista – scrittori – italiani - Novecento

Disciplina/e Coinvolta/e

Italiano

Inglese

Informatica

Obiettivi Didattici

“dIAlogando con gli autori” nasce dall’idea di fare acquisire padronanza nell’uso della lingua per una partecipazione attiva, di potenziare le capacità linguistico-espressive con linguaggio verbale e non verbale ed infine di sviluppare le capacità di pensiero astratto e di generalizzazione concettuale.

Il progetto è stato condiviso con gli studenti, non vi sono state difficoltà nello svolgimento e non è stato modificato in corso d'opera.

Tempo dedicato all'Attività

PIANO DI LAVORO PROGETTAZIONE UDA DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Marzo	Aprile
Introduzione argomenti e finalità dell’UDA	2h	
Lezione guidata dai docenti	2 h	
Approfondimento, ricerca informazioni e consolidamento tematiche disciplinari	2 h	
Verifica in itinere delle informazioni	2 h	
Attività di riflessione guidata		2h

Realizzazione del prodotto finale		2 h
-----------------------------------	--	-----

Modalità e metodologie delle attività didattiche

Il percorso mira a cogliere la mobilità dei meccanismi dell'apprendimento e saggiare prospettive originali all'individuazione di criteri e contenuti per una didattica flessibile.

Le metodologie proposte dai ragazzi sono state le seguenti: brainstorming; peer-education; cooperative learning; dibattito/confronto guidato in circle time .

Come avete lavorato con gli studenti

Studenti in gruppo, singoli, momenti alternati, flipped, online.

Gli studenti sono stati abbastanza partecipi

Descrizione dell'Attività

Il docente di Italiano, il docente di inglese e il docente di informatica illustrano rispettivamente e brevemente agli studenti le finalità degli argomenti, ed all'uopo propongono un'attività di coinvolgimento digitale e attento attuando un brainstorming. Il docente di Italiano propone alla classe una lezione introduttiva allo sviluppo della realizzazione di una sorta di intervista ai suddetti autori finalizzata a illustrare le loro caratteristiche: vita, opere, pensiero e poetica. Il docente di inglese con supporto di video e schema esplicativo propone il tipo di domande da richiedere. Il docente di informatica guida i discenti all'utilizzo dell'intelligenza artificiale generativa. I docenti invitano gli studenti a ricercare autonomamente informazioni.

Il docente di sostegno crea insieme all'alunno G. una mappa mentale con l'uso delle TIC, finalizzata a sfruttare il canale di apprendimento visivo per lui più funzionale. I docenti curricolari somministrano esercizi ludici in forma di quiz interattivi (con uso di TIC) da condurre in gruppo.

Il docente di Italiano invita gli studenti ad avviare una discussione esprimendo la

propria idea tramite un post su lavagna interattiva multimediale sul tema " Digitale si , digitale no". Le tecnologie digitali abilitano all' apprendimento attivo, alla collaborazione e al protagonismo? Le conseguenze a lungo termine della tecnologia digitale sono prevedibili?

Il progetto è rientrato nel programma, non è stato modificato l'asset d'aula, ci siamo recati nel laboratorio di informatica.

Materiali Necessari

Computer – LIM - Software – Interattivi - Risorse di rete – software - strumenti multimediali.

Gli strumenti sono stati scelti dai docenti e dagli studenti .

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?
Chatbot / chatgpt	3	Sì	Sì	relazione	condivisione
PowerPoint	2	Sì	Sì	produttività creatività	confronto riflessione
Wondershare Virbo	2	Sì	Sì		

Ruolo dell'Intelligenza Artificiale nel percorso didattico

il progetto che vede la classe 5 H dell'I.I.S. G. Marconi protagonista di questa sperimentazione digitale, consiste nella realizzazione di una sorta di intervista ad alcuni autori italiani nati tra l'Ottocento e il Novecento: Verga, Carducci, Pascoli, D'Annunzio, Svevo, Pirandello, Ungaretti finalizzata a illustrare le loro caratteristiche: vita, opere, pensiero e poetica. L'intervista viene effettuata in italiano che sarà tradotta dall'IA nella lingua inglese. Principalmente i ragazzi pongono domande all'AI e , di conseguenza, conoscono le risposte.



Valutazione

La valutazione delle conoscenze è avvenuta tramite interrogazioni brevi

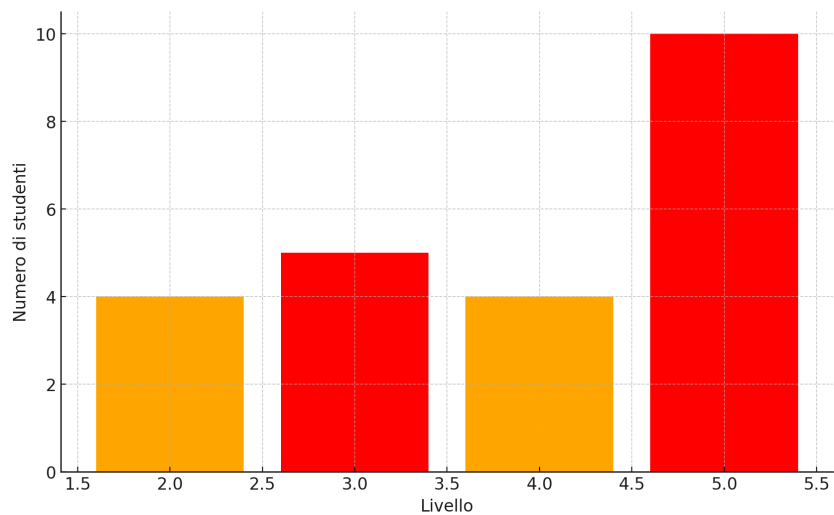
Valutazione dei processi:

La valutazione è stata fatta tramite dibattito individuale

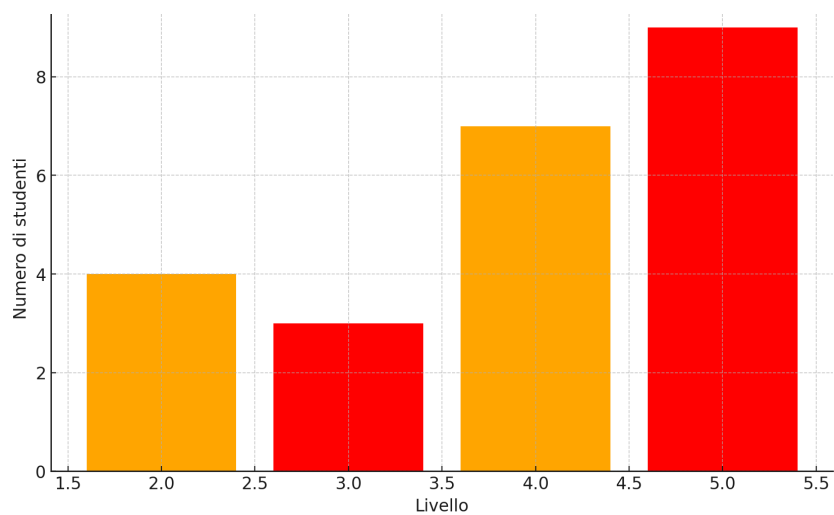
- Partecipazione, interesse e motivazione
- Competenze prosociali e lavoro cooperativo
- Autonomia nello svolgimento delle consegne
- Capacità organizzativa del lavoro e adeguato metodo di studio.

Valutazione dei livelli di competenza all'inizio e alla fine del progetto

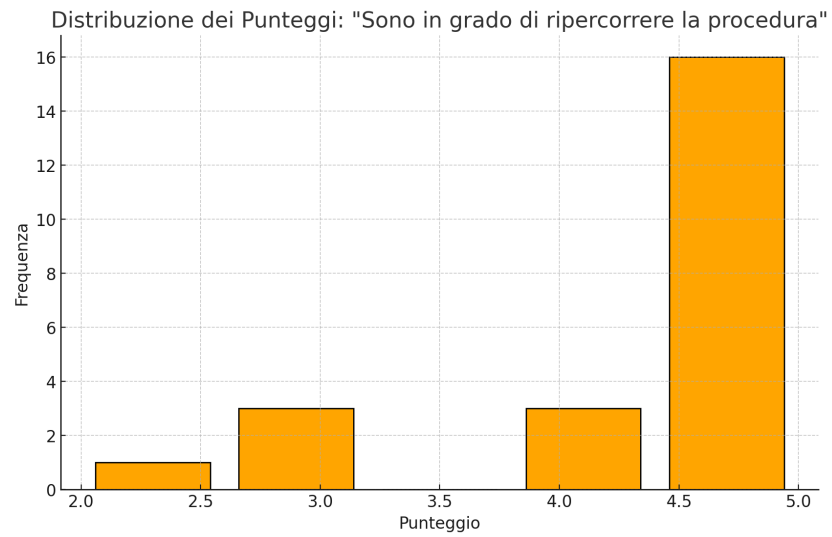
Collaborazione e condivisione- Saper lavorare in team

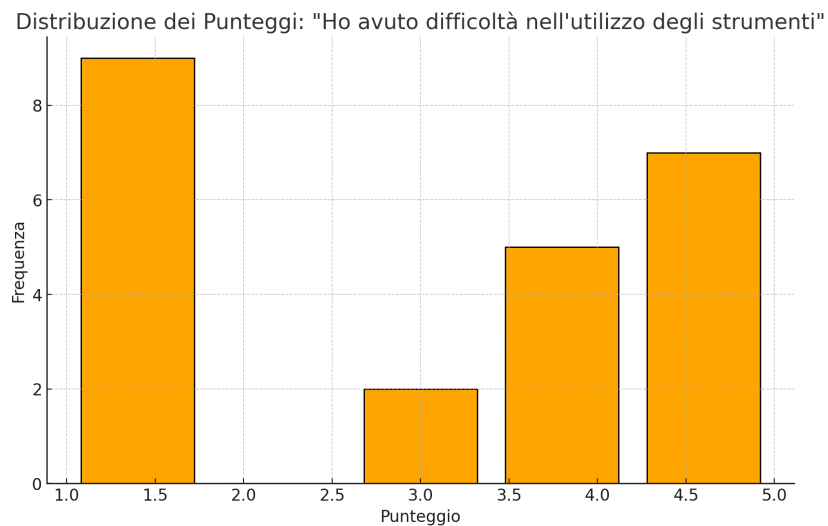
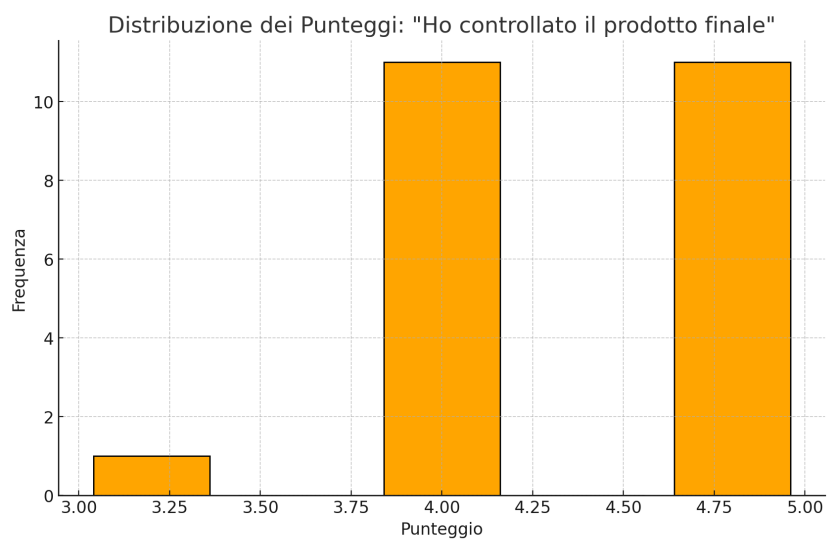
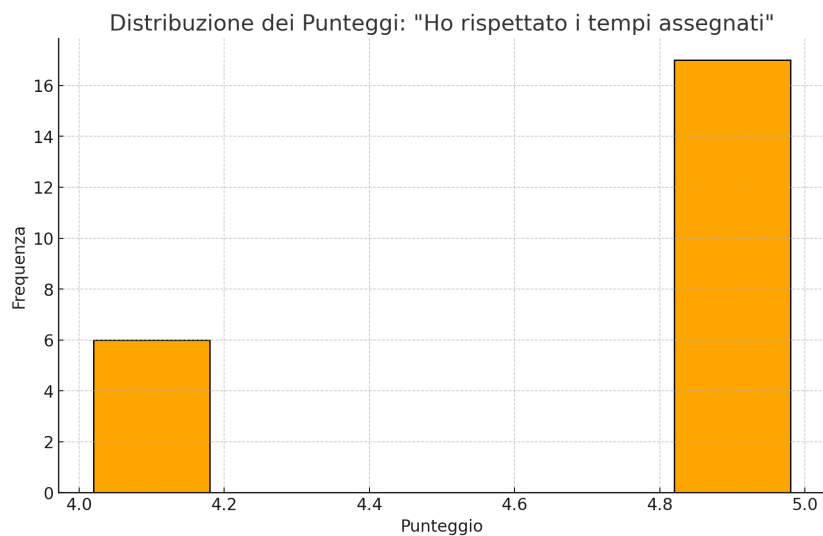


Navigazione-Gestione delle informazioni

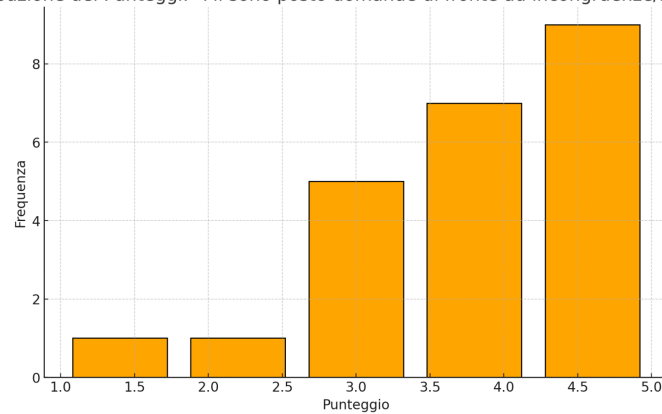


Autovalutazione

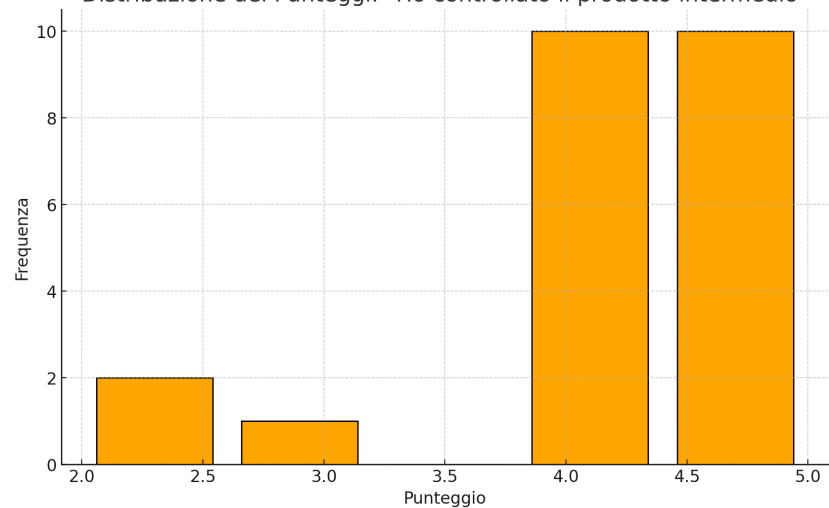




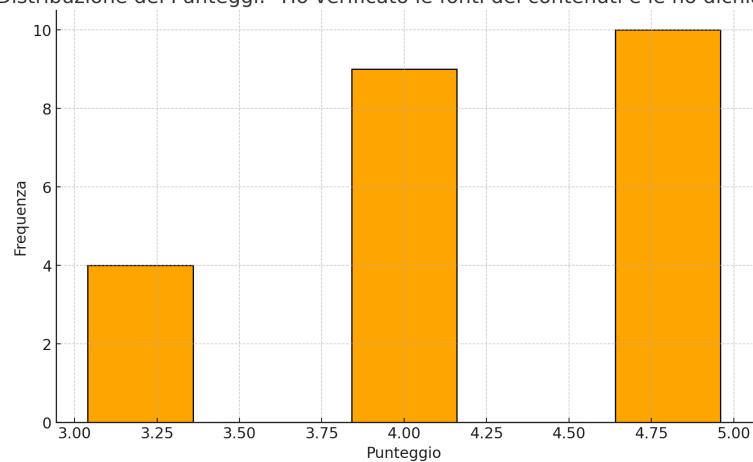
Distribuzione dei Punteggi: "Mi sono posto domande di fronte ad incongruenze/incoerenze"

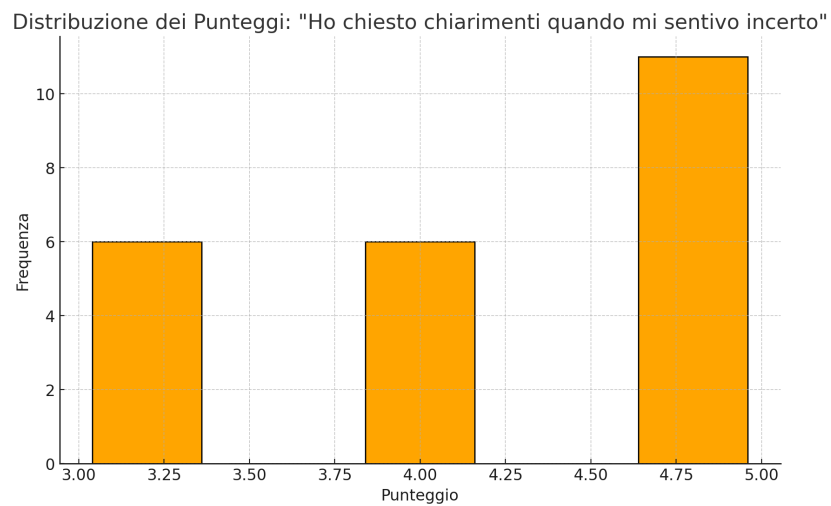
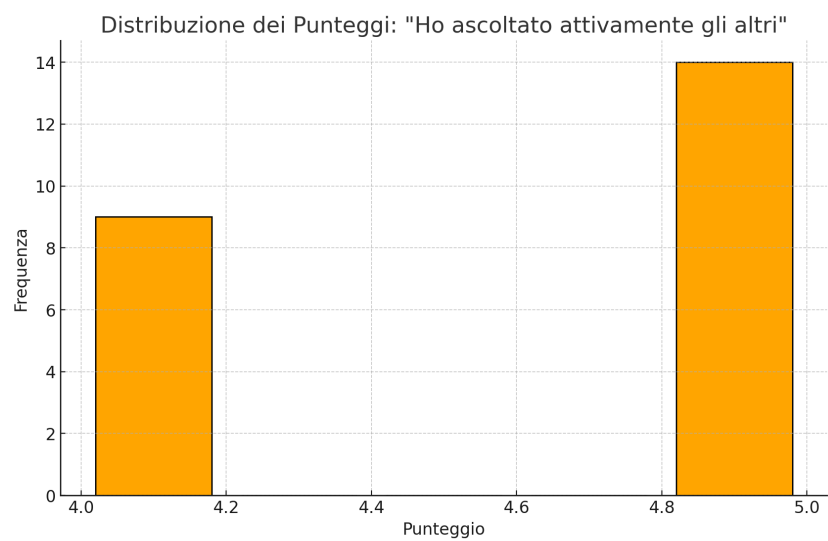
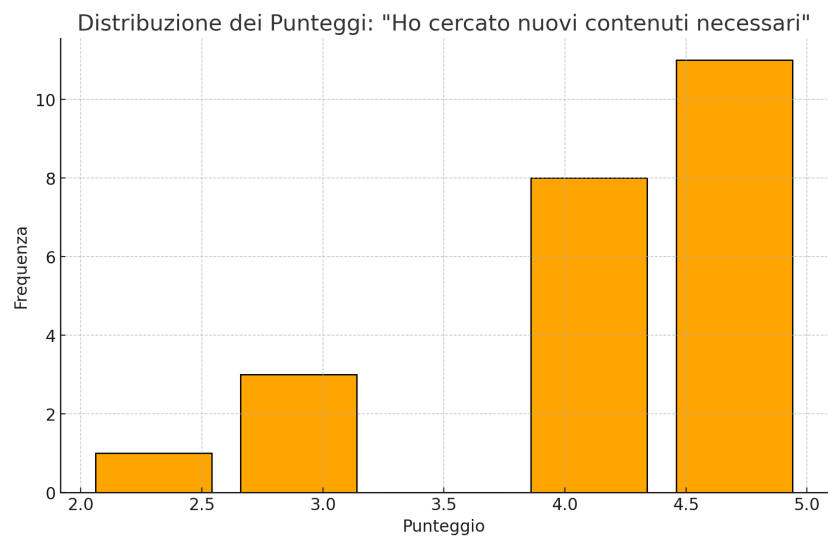


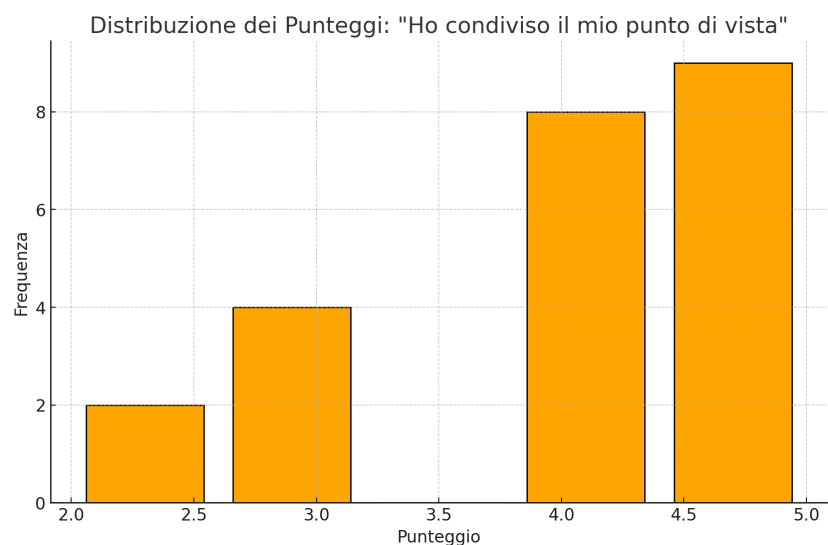
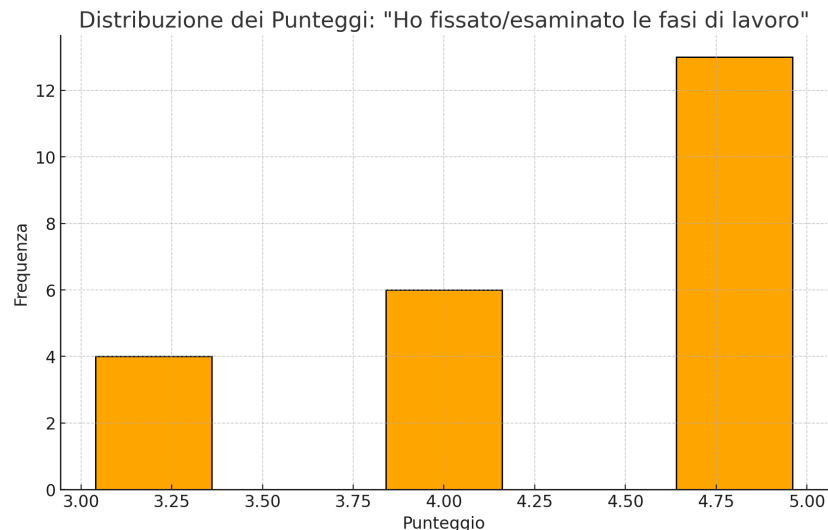
Distribuzione dei Punteggi: "Ho controllato il prodotto intermedio"



Distribuzione dei Punteggi: "Ho verificato le fonti dei contenuti e le ho dichiarate"







Feedback e Riflessioni

Da un punto di vista didattico l'AI ha avuto un impatto stupefacente e innovativo per la novità, ha offerto benefici significativi migliorando l'efficienza dell'insegnamento, oltre ad arricchire l'apprendimento degli studenti. Personalmente, penso che utilizzerò l'AI in futuro in quanto mira a personalizzare l'apprendimento. Grazie all'analisi dei dati e all'apprendimento automatico, i sistemi basati sull'AI saranno in grado di valutare le abilità e le lacune di ciascun studente, offrendo percorsi educativi su misura. "dIAlogando con gli autori" permette di approfondire o di ripassare o, addirittura, di curiosare in maniera più giocosa e divertente la biografia dei vari autori

in maniera tale che possa essere di impatto e di stimolo per la comprensione ed il coinvolgimento degli studenti.

Il prodotto finito:

il prodotto finito, scelto dai docenti con gli studenti, consiste in una sorta di intervista agli autori del Novecento. Gli studenti apprendono attraverso le risposte che vengono fornite dall'IA mediante la formulazione delle domande che a loro interessa conoscere.

VALUTAZIONE PRODOTTO FINITO

Valutazione del prodotto:

- acquisizione di contenuti disciplinari specifici;
- comprensione testi, dati e informazioni;
- acquisizione di concetti astratti e capacità di generalizzazione delle informazioni;
- acquisizione di abilità comunicative, con utilizzo di varie forme di linguaggio;
- abilità informatica e digitale nella realizzazione del prodotto finale e nell'uso delle TIC.

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

LINK E/O QR Code al prodotto



IMPARA
DIGITALE

<https://drive.google.com/drive/folders/1lwk2AkUaGCxGTk-XSVvl-bsKi-HCpCus>