

Schede-scuole-reportNome e Cognome autore

Francesca Sabatini

Nome e Cognome docenti coinvolti

Francesca Sabatini

Titolo dell'esperienza

IntervestIAmo i Promessi Sposi, progetto ed argomento scelto in accordo con gli studenti

Istituto di appartenenza

Liceo Scientifico Statale Vito Volterra Ciampino - (RM)

Grado Scolastico

SEC. II GRADO; BIENNIO; CLASSE 2SE Liceo scientifico delle scienze applicate

Percorso scelto (1 o 2) e motivazioni

Percorso numero 1: all'interno del consiglio di classe ho proposto la realizzazione di un'unità di apprendimento di Italiano, sul modulo dei Promessi Sposi, ed Ed. Civica, per quanto concerne l'ambito della cittadinanza digitale. Ho accolto il progetto di sperimentazione "ImparIAmo con l'IA" perché ritengo fondamentale che si acquisisca consapevolezza, sia da parte degli alunni ma anche e soprattutto da parte dei colleghi, degli strumenti digitali di portata rivoluzionaria che si hanno a disposizione, che possono, se governati adeguatamente, avere un impatto estremamente positivo sulla didattica e di conseguenza sull'apprendimento. Inoltre la classe su cui sono intervenuta è di indirizzo scientifico delle scienze applicate, quindi fin dal primo anno studiano informatica, pertanto sono comunque maggiormente predisposti e sensibili a tematiche inerenti la cittadinanza digitale e l'uso consapevole delle tecnologie.

Parole chiave

riflessione- spirito critico - consapevolezza - motivazione - centralità dello studente -

Disciplina/e Coinvolta/e

ITALIANO

Obiettivi Didattici

L'attività, finalizzata all'acquisizione di una conoscenza approfondita dell'opera dei Promessi Sposi, ha come obiettivi:

- 1) conoscere il contesto storico, la cultura, i costumi del periodo di riferimento, in un continuo confronto fra passato e presente, al fine di arricchire la propria esperienza di realtà instaurando un dialogo con i classici della letteratura
- 2) favorire l'acquisizione di uno spirito critico
- 3) affinare la capacità di ricerca
- 4) accrescere la motivazione allo studio attraverso la metodologia della "didattica conversazionale" attraverso i principali chat bot gratuiti.

Obiettivi di competenza

04 - COMPETENZE DIGITALI

06 - CONOSCENZA CORRETTA DELLE INFORMAZIONI

15 - SENSO CRITICO

Tempo dedicato all'Attività

12 ore

Modalità e metodologie delle attività didattiche

Lavoro di gruppo: realizzazione Intervista con personaggi Promessi Sposi

Ricerca-azione : Valutazione delle fonti e dei documenti - Predisposizione dei prompt

Didattica digitale integrata con uso AI: somministrazione delle domande e valutazione critica delle risposte

Come avete lavorato con gli studenti

Gli studenti sono stati suddivisi in cinque gruppi in un'aula con banchi ad isola; è stata fatta leva su risorse/talenti degli studenti nei seguenti ambiti:

Curiosità e creatività
Lavoro di squadra
Matematica e logica
Ricerca e apprendimento autonomo

Descrizione dell'Attività

L'attività si è svolta secondo le seguenti fasi operative:

1. **Formazione dei gruppi di lavoro** e assegnazione del personaggio dei Promessi Sposi da intervistare.
2. **Individuazione** e assegnazione per **lettura analisi** e approfondimento **Capitoli Chiave** in cui compare il personaggio per comprendere meglio il suo ruolo nella trama.
3. **Analisi del Personaggio:** analisi dettagliata del personaggio esaminando le sue azioni, motivazioni e impatto sulla storia.
4. **Ricerca di Contesto Storico:** approfondimento della conoscenza del contesto storico in cui vive il personaggio per capire meglio le sue scelte e comportamenti.
5. **Ricerca di fonti sul personaggio:** ricerca per capire se il personaggio fa riferimento ad una persona realmente vissuta o è stato inventato
6. **Discussione in Gruppo:** sessioni di discussione di gruppo per confrontare le diverse interpretazioni del personaggio e condividere punti di vista.
7. **Elaborazione domande- prompt** da sottoporre all'IA per l'intervista impossibile
8. Somministrazione dei prompt a tre IA: chat-gpt, copilot,

Materiali Necessari

Testo integrale dei Promessi Sposi

Carrello con dispositivi (tablet e notebook) per lavorare online

Web per ricerche ed approfondimenti

Piattaforma Magic school

Copilot in abbonamento docente

Chat GPT

Google workspace per condivisione lavoro

Ruolo dell'Intelligenza Artificiale nel percorso didattico

L 'AI è stata utilizzata per rispondere alle domande-prompt già predisposte dai ragazzi. Gli stessi prompt sono stati somministrati a diverse AI (copilot - chat gpt-magic school). I risultati ottenuti sono stati sottoposti a un lavoro di labor limae attraverso un affinamento dei prompt all'interno della richiesta iniziale, per rendere più specifici i risultati. Al termine si sono confrontati i risultati dati dalle tre diverse Chatbot e si è scelto il prodotto migliore realizzando l'intervista impossibile con domande e risposte.

Valutazione

La valutazione è stata di processo, con check list di autovalutazione rispetto al lavoro di gruppo e finale con rubrica di valutazione del prodotto finale. Nel corso del modulo sono state fatte anche prove orali sulle conoscenze.

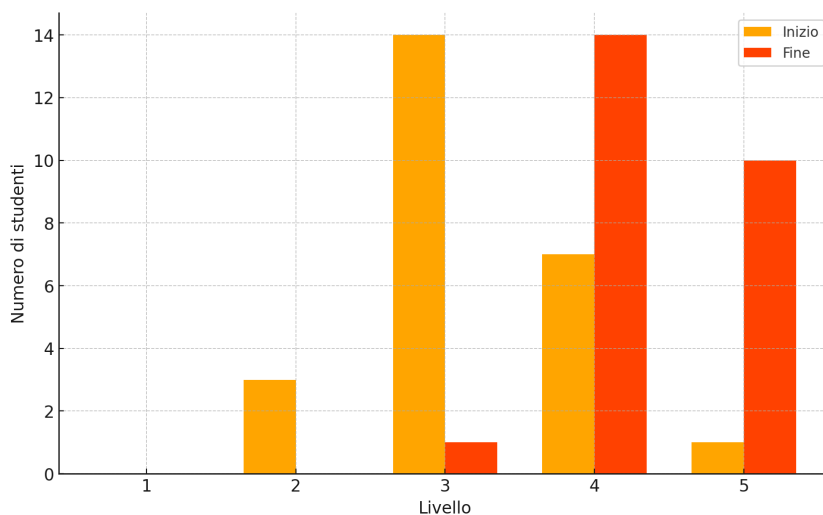
| N° | CHECKLIST | PUNTI <small>da 1 a 4 considerando 1 no e 4 molto</small> |
|----|--|--|
| 1 | Ho partecipato attivamente e collaborativamente al lavoro di gruppo. | |
| 2 | Ho aiutato e mi sono fatto aiutare nel gruppo. | |
| 3 | Ho rielaborato le informazioni con personale metodo di studio nel prodotto finale richiestomi. | |
| 4 | Ho letto attentamente i documenti forniti ricavando informazioni inerenti la ricostruzione del contesto storico. | |

| | |
|---|---|
| 5 | Ho relazionato oralmente illustrando il materiale prodotto. |
|---|---|

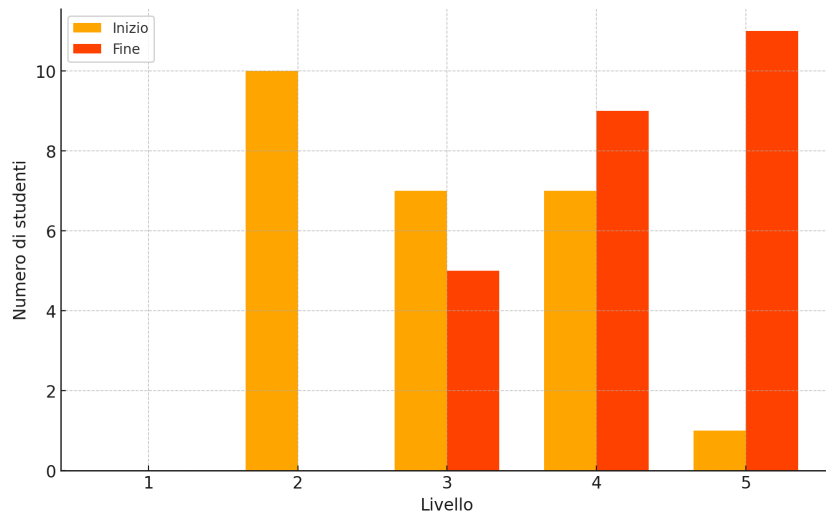
La valutazione finale delle competenze è stata effettuata tramite compito autentico, mentre le conoscenze sono state valutate tramite prove orali.

- competenza digitale
- conoscenza corretta delle informazioni
- senso critico

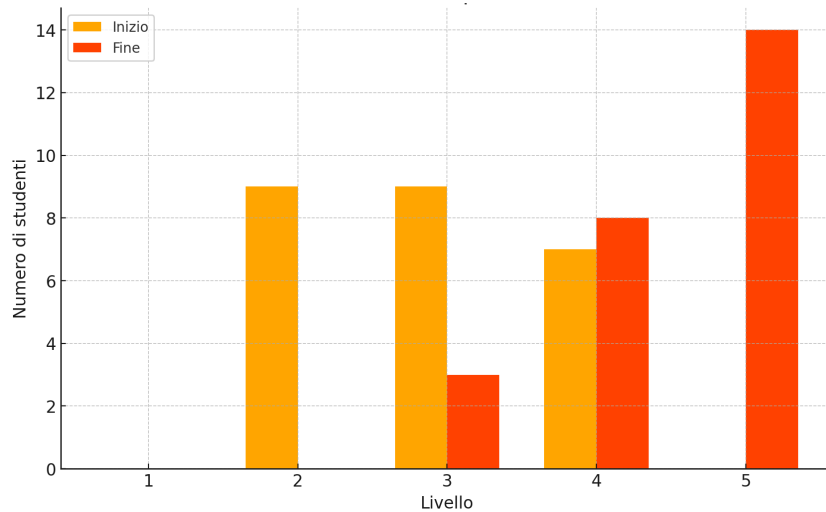
Competenza digitale: valutazione iniziale dei livelli e alla fine del progetto



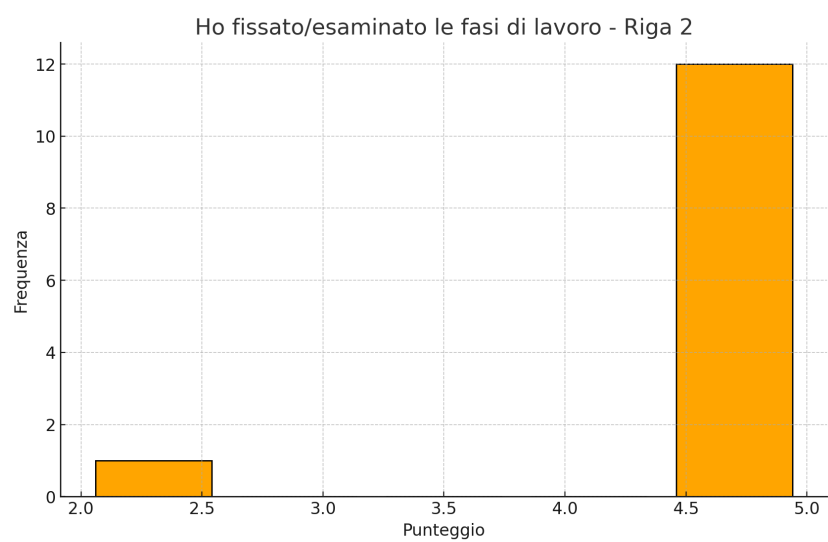
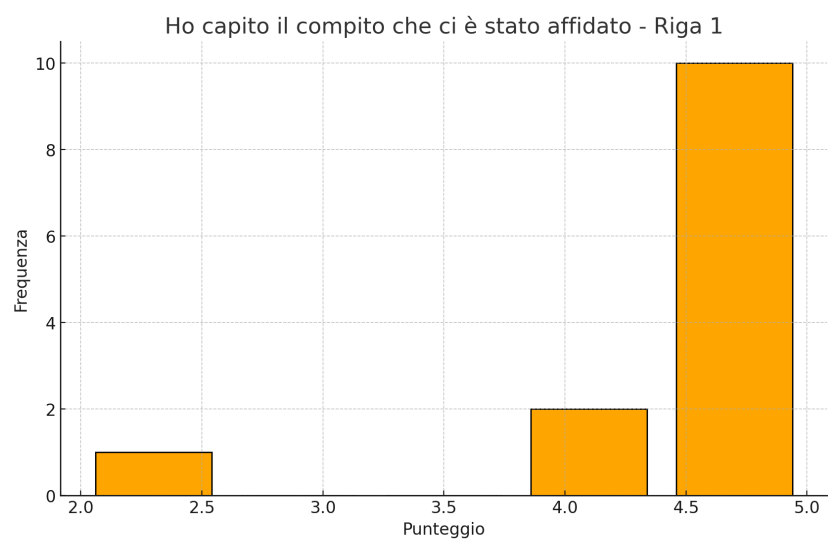
Conoscenza corretta delle informazioni: valutazione iniziale dei livelli e alla fine del progetto



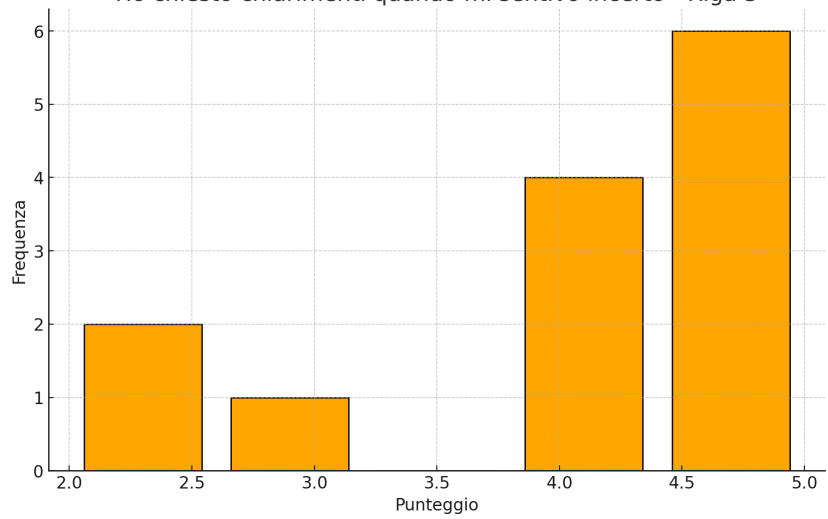
Senso critico: valutazione iniziale dei livelli e alla fine del progetto



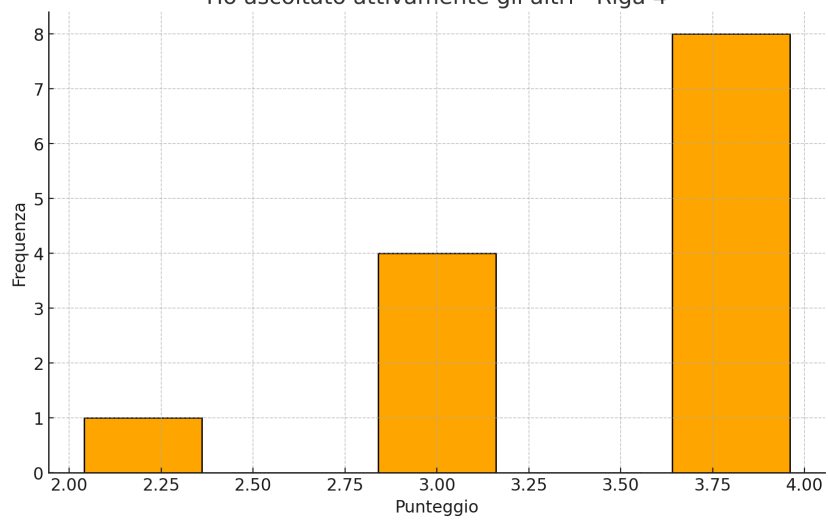
Autovalutazione



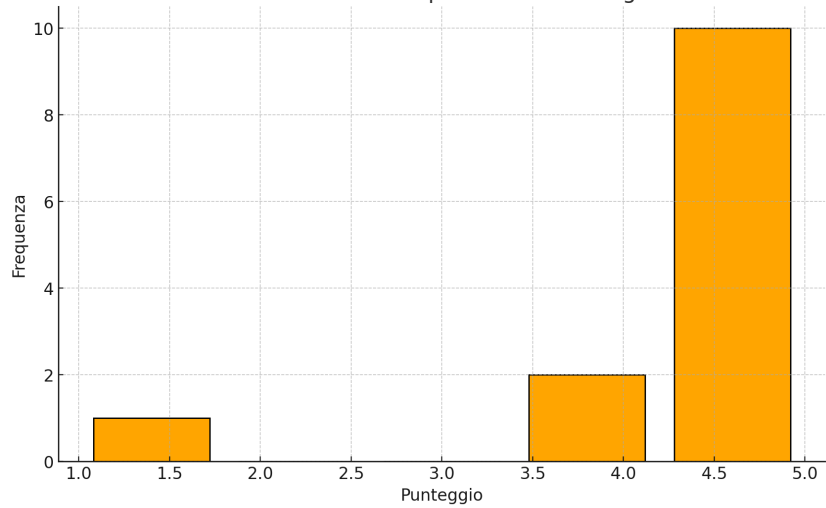
Ho chiesto chiarimenti quando mi sentivo incerto - Riga 3



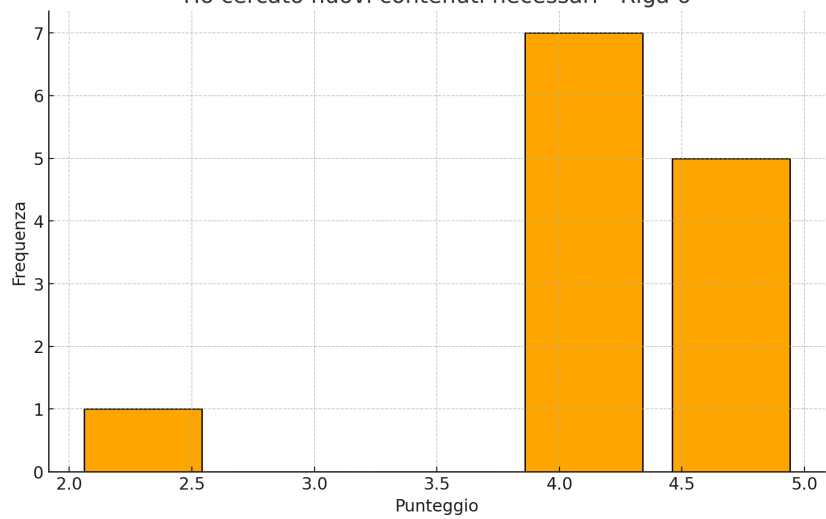
Ho ascoltato attivamente gli altri - Riga 4

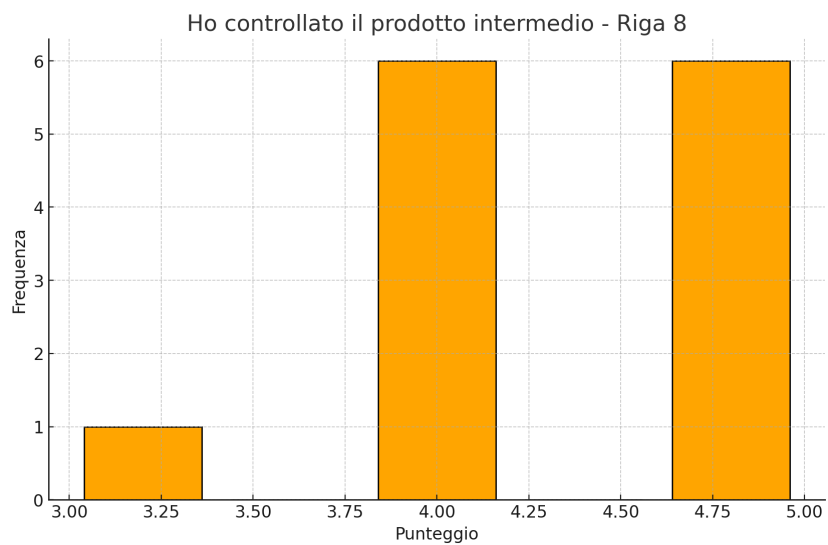
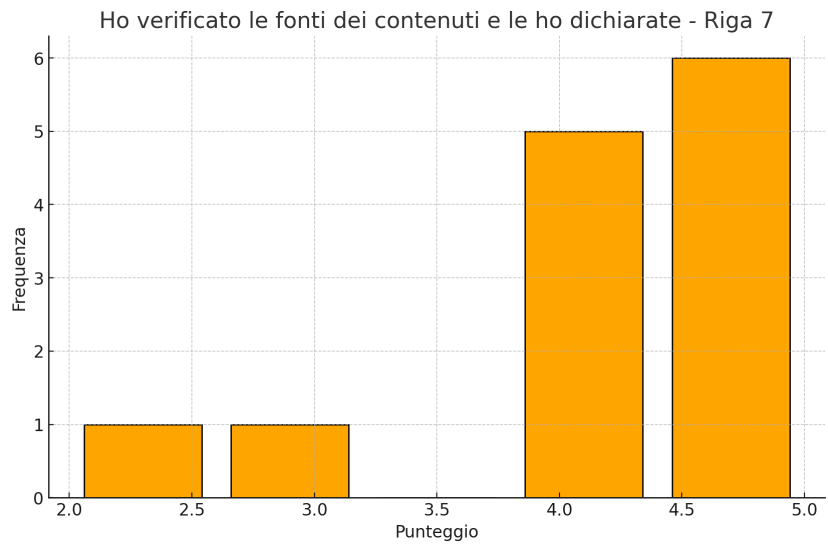


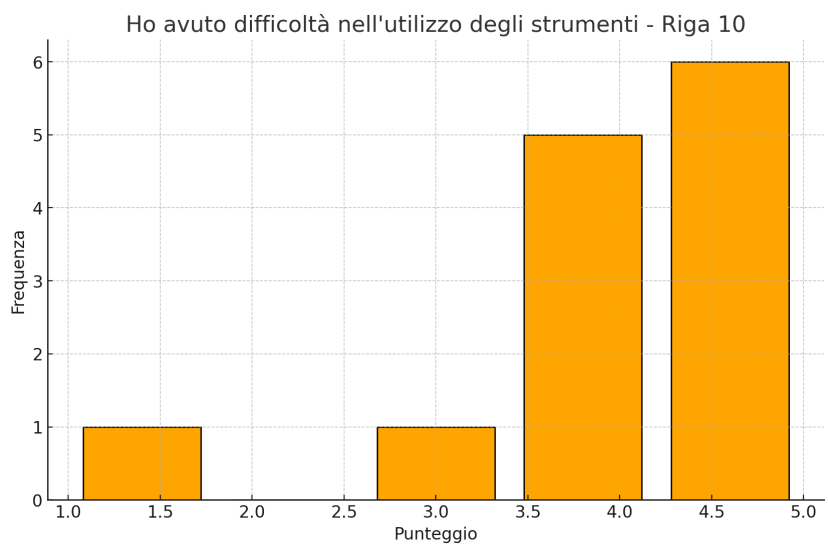
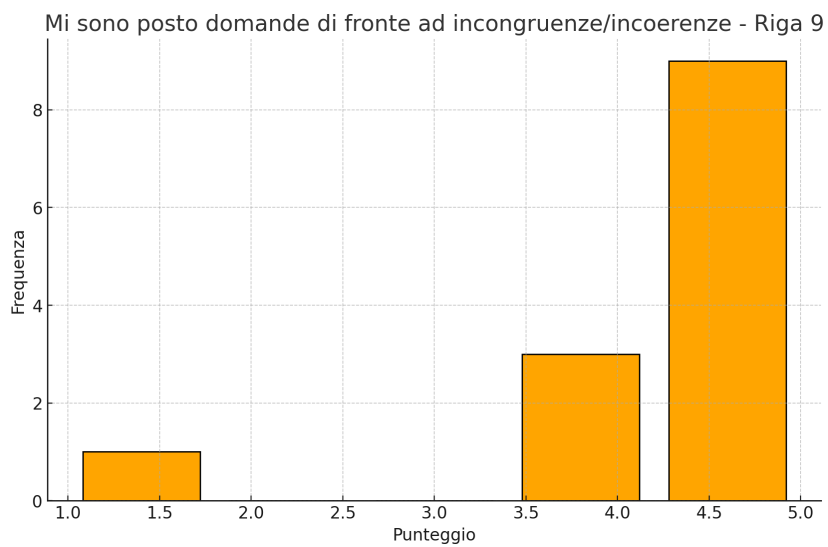
Ho condiviso il mio punto di vista - Riga 5



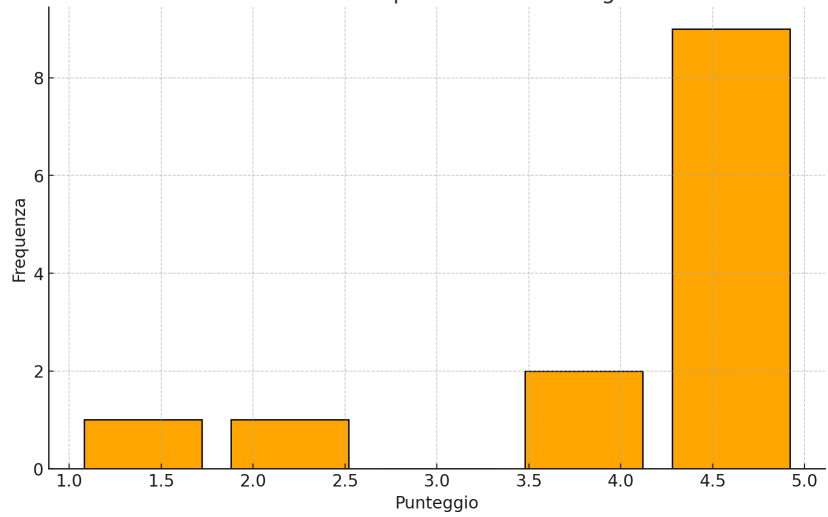
Ho cercato nuovi contenuti necessari - Riga 6



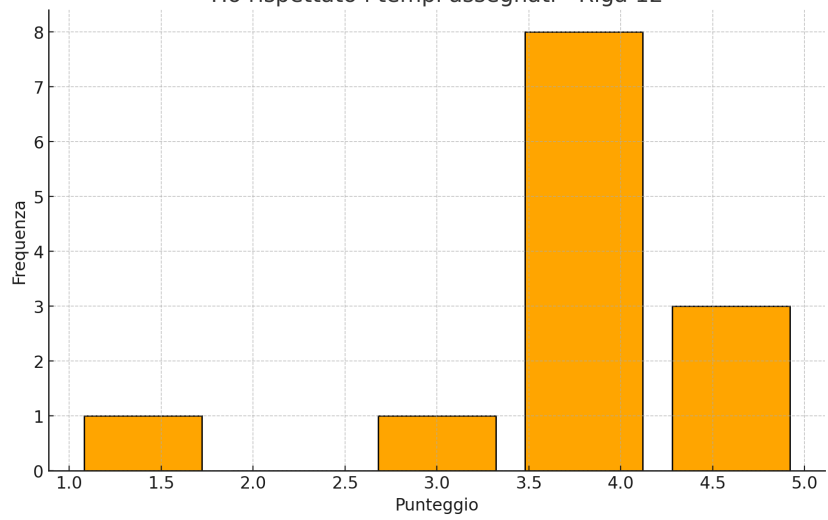


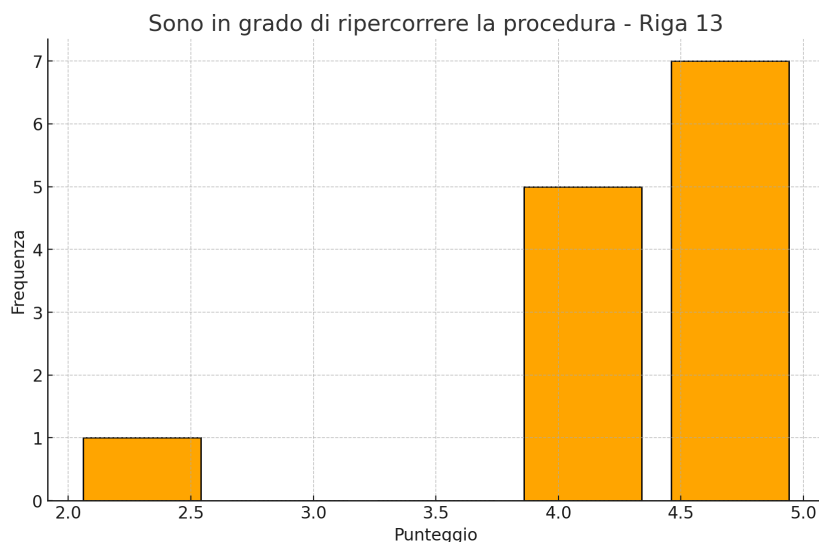


Ho controllato il prodotto finale - Riga 11



Ho rispettato i tempi assegnati - Riga 12





Feedback e Riflessioni

Con la classe spesso lavoriamo in modalità cooperativa per gruppi, e altrettanto spesso utilizziamo i dispositivi e le risorse digitali. La nostra scuola si è dotata di aule mobili di apprendimento, ovvero carrelli con ricarica con 28 dispositivi (tablet o pc) quindi gli studenti sono abituati ad utilizzarli e a collaborare sulla base di input provenienti dalla docente, anche a fare verifiche sui dispositivi. Con Canva si è anche proceduto alla generazione dell'immagine da allegare all'intervista impossibile. La novità per i ragazzi è stata senz'altro l'uso dell'IA.

Gli strumenti sono stati scelti sia dai docenti che dagli studenti, mentre il lavoro finito è stato scelto dai docenti

L'uso dell'AI ha reso il processo di apprendimento più coinvolgente e divertente; il valore aggiunto di questa esperienza è che gli studenti hanno fatto esperienza di come l'AI non necessariamente sia di ausilio al processo di apprendimento, se a monte non c'è una consapevolezza sul come utilizzarla criticamente, avendo una conoscenza adeguata dell'argomento, già di partenza prima di inserire il prompt, di come bisogna passare al vaglio le risposte con spirito critico ponendo attenzione alle fonti.

Gli studenti hanno ben compreso che dietro l'AI ci deve essere l'intelligenza umana, per poter istruire l'algoritmo al fine di agevolare il lavoro.

Durante il lavoro non sono state incontrate criticità, né è stato necessario apportare modifiche al progetto.

Il prodotto finito

Come prodotto finito è stata realizzata da ciascun gruppo un'intervista impossibile ad un personaggio dei Promessi Sposi, selezionando le migliori risposte fornite dalle diverse AI interrogate. Si è inserita un'immagine generata con AI e si è inserito un testo introduttivo.

LINK E/O QR Code al prodotto

[Progetto ImparIAMo \(INTERVISTE IMPOSSIBILI\)](#)