



Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





Impatto ambientale dell'IA

Attività didattica volta a sensibilizzare gli alunni sull'impatto ambientale dell'intelligenza artificiale attraverso

- ❖ **Riconoscimento l'IA nel quotidiano**
- ❖ **Quantificazione dell'uso**
- ❖ **Comprensione l'impatto ambientale**
- ❖ **Sviluppo di comportamenti responsabili.**

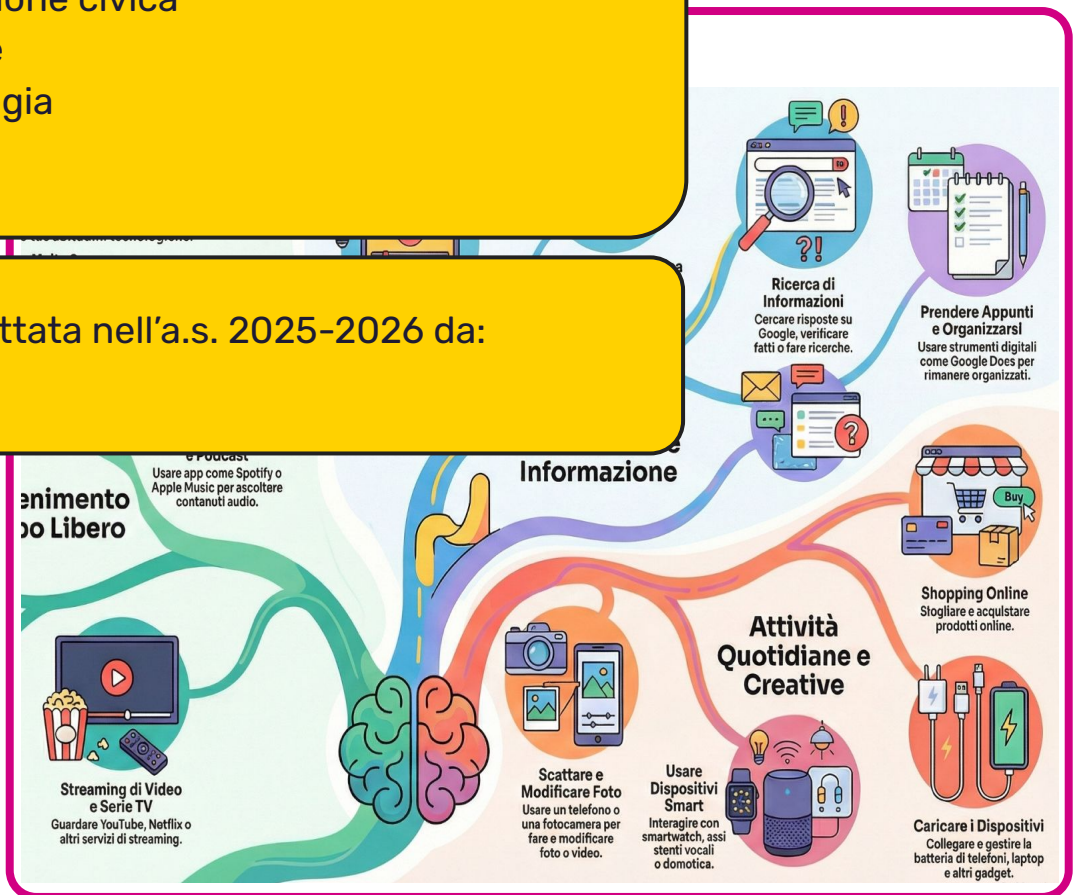
Destinatari

Scuola primaria secondo ciclo

Discipline coinvolte:

- Educazione civica
- Scienze
- Tecnologia

Attività progettata nell'a.s. 2025-2026 da:
Azaria A.



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- Riconoscere l'utilizzo quotidiano dell'IA
- Comprendere l'impatto ambientale dell'utilizzo delle tecnologie (costi e benefici) attraverso l'osservazione
- Riflettere sulle proprie abitudini e valutare il proprio impatto ambientale.
- Costruire regole condivise per utilizzare l'IA in modo da ridurre la propria impronta ecologica.

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- l'IA usata nel quotidiano
- l'impatto ambientale
- il modo per utilizzare più responsabilmente l'IA

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input type="checkbox"/> Peer tutoring |
| <input checked="" type="checkbox"/> Brainstorming | <input checked="" type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input type="checkbox"/> Didattica laboratoriale | <input type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale partecipata | |

Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva:

- La cooperazione
- La pertinenza e la creatività delle **soluzioni proposte** per i problemi ambientali legati all'IA.
- La **riflessione critica** sulle proprie abitudini di utilizzo della tecnologia.

Puoi valutare l'attività mediante:

1. L'analisi delle risposte e delle idee generate sulle **Schede Problema e Soluzione**.
2. Griglie osservative.



Preparazione

Durata

3 ore

Setting d'aula

Esempio:

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali

Tecnologie e strumenti

Elenca le tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività. Esempio:

- LIM
- Materiale di cancelleria (pennarelli, ...)
- Fotocopie
- Computer

Cosa è necessario fare prima dell'attività

Dettaglia qui la tua checklist.

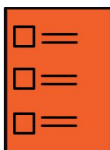
- Preparare il video da proiettare in classe
- Preparare carte problema per la prima lezione
- Preparare audit per la seconda lezione



Scaletta

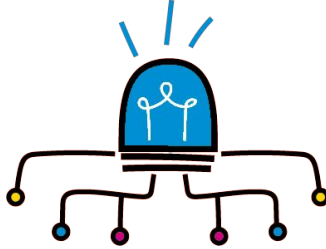
Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
--------	---------------------------	---------------------

L'IMPATTO CLIMATICO DELL'IA 15 min (prima lezione)	Brainstorming "Cos'è l'IA? Presentazione sull'impatto dell'IA Azioni dei partecipanti: riflettere, esprimere idee Azioni del facilitatore: porre domande, registrare risposte, creare la nuvola delle parole Accompagnare la presentazione con esempi, rispondere ad eventuali domande	https://docs.google.com/presentation/d/1Dj_8lzgz9I5LE4AeTFTB_tE5Ha3nWhSHL1EmIlg6S5Q/edit?slide=id.p4#slide=id.p4 Esempio: https://wordart.com/create
30 min	Introdurre il video e porre la domanda: "La tecnologia aiuta o peggiora la lotta al cambiamento climatico?". Proiettare il video "L'IA e il clima. Amica o nemica?". Gli studenti prendono appunti sugli effetti positivi e negativi. Annotiamo sulla presentazione Pag.12	https://drive.google.com/file/d/1JLYoc3IltbkHWcaLaSg_RPrYRAK4J-gz/view?usp=drive_link
15 min	Attività "Carte Problema e Soluzione" (Lavoro di Gruppo). Ogni gruppo riceve una Scheda Problema (es. Centri Dati, Mancanza di Trasparenza),. I gruppi fanno <i>brainstorming</i> sulle possibili soluzioni. Pag 14 presentazione	https://docs.google.com/document/d/1vGBmt2ApMNceH9CxRQ50o_YJk_hrlmxq/edit?usp=drive_link&oid=100935297930471920861&rtpof=true&sd=true
5 - 10 min	Condivisione in plenaria delle soluzioni.	



Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
10 min	Analisi del Consumo Energetico. Condividere e analizzare il grafico "How Much Energy Does AI Use?" dall'articolo per comprendere l'energia necessaria per le diverse attività IA. Chiedere agli studenti se sono sorpresi dai dati	traduzione Nature
20 min	Visione del manifesto sugli utilizzi della tecnologia. Audit Tecnologico Personale. Distribuzione e spiegazione del Foglio di lavoro per l'Audit sull'Utilizzo della Tecnologia, chiarendo il significato di Audit. Gli studenti completano l'audit individualmente, riflettendo sulle loro abitudini	manifesto (vedi pag 9) audit
5/10 min	Riflessione Finale e Impegno.. Discussione guidata sui cambiamenti che si potrebbero attuare per ridurre l'impronta personale. Gli studenti scrivono un impegno personale per ridurre l'impatto ambientale legato alla tecnologia.	



Consigli e note

Risorse:

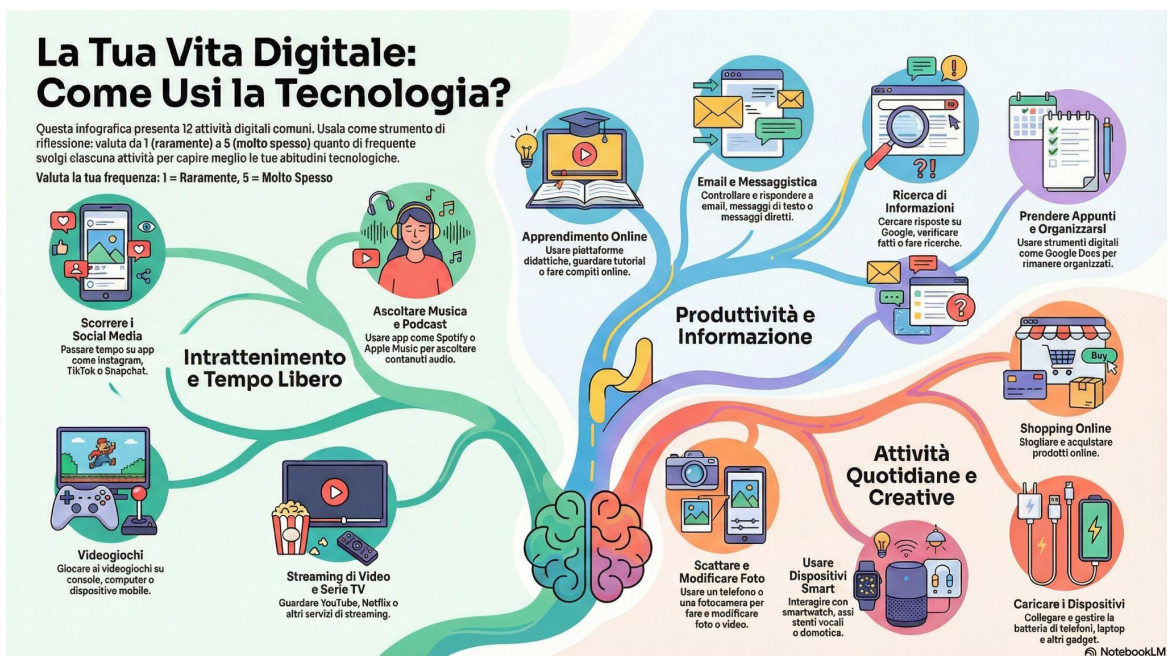
https://www.europarl.europa.eu/resources/library/images/20201019PHT89620/20201019PHT89620_original.jpg

https://www.savethechildren.it/blog-notizie/intelligenza-artificiale-scuola-una-didattica-innovativa?_gl=1*mm701m*_up*MQ..*_gs*MQ..&gclid=EAlaIqobChMlzreYkee1kQMV6P15BB3FZi1zEAAAYASAAEgK_TvD_BwE&gbraid=0AAAAAD-boFSVYAfEAYnpbOCzW2ZUGk0U1

La Tua Vita Digitale: Come Usi la Tecnologia?

Questa infografica presenta 12 attività digitali comuni. Usala come strumento di riflessione: valuta da 1 (raramente) a 5 (molto spesso) quanto di frequente svolgi ciascuna attività per capire meglio le tue abitudini tecnologiche.

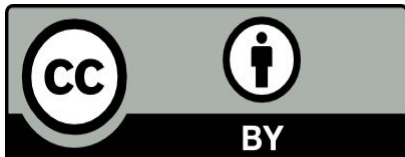
Valuta la tua frequenza: 1 = Raramente, 5 = Molto Spesso



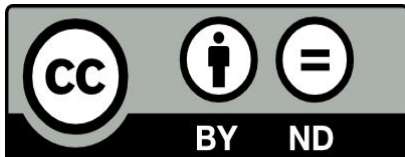
POST-IT

Licenze

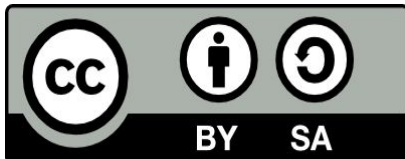
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



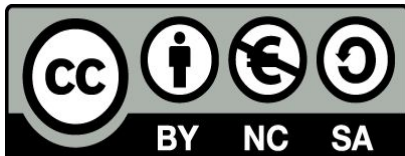
CC BY
Attribuzione



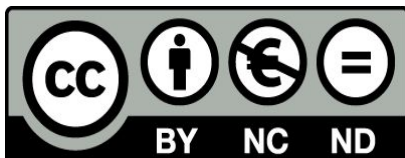
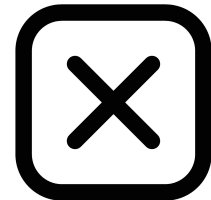
CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-SA
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-SA
Attribuzione - Non Commerciale -
Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND
Attribuzione - Non Commerciale - Non
Opere Derivate