

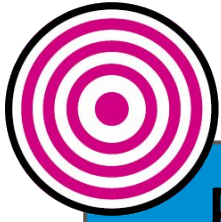


# Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



**Boosting** Digital  
Capacity





# Ehi IA, studiamo insieme oggi?

L'attività didattica ha come obiettivo l'utilizzo di **NotebookLM** come **strumento per lo studio delle discipline**.

Il laboratorio inizia con una introduzione sull' IA e alcuni giochi per avvicinare gli studenti a come apprende l'intelligenza artificiale. Successivamente la classe utilizzerà i materiali prodotti dall'insegnante con NotebookLM su argomento didattico per confrontarli con il libro di testo, correggere eventuali errori e utilizzarli come supporto allo studio.

Destinatari: alunni classi IV o V della scuola Primaria.

Discipline coinvolte:

- Scienze (o altra disciplina)
- Tecnologia
- Educazione Civica

Attività progettata nell'a.s. 2025-2026 da:  
Aracri Teresa - Franchini Linda



# Obiettivi



## Obiettivi di apprendimento

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

- Utilizzare NotebookLM come sussidio per lo studio delle discipline e come strumento di autovalutazione.
- Eseguire Mappe, Presentazione, Flashcard, Infografica, Audio e Quiz.
- Analizzare e organizzare il materiale prodotto attraverso l'IA.
- Argomentare, valutare le informazioni provenienti dall'IA.
- Comunicare, Ascoltare, Gestire conflitti nel gruppo di lavoro.
- Riconoscere, identificare l'organizzazione del sistema nervoso, il cervello e le sue parti (o altro argomento disciplinare).

**Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:**

- Concetti chiave sul funzionamento dell' IA.
- Principali elementi e funzionamento del sistema nervoso.

# 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 type="checkbox"/>            | Debate                    | <input type="checkbox"/> | Problem-based learning |
| <input type="checkbox"/>            | Didattica laboratoriale   | <input type="checkbox"/> | Project-based learning |
| <input type="checkbox"/>            | Gioco di ruolo            | <input type="checkbox"/> | Altro: .....           |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Lezione frontale          |                          |                        |

## Cosa valutare

**Per valutare l'attività osserva:**

- il lavoro di gruppo;
- l'accuratezza delle segnalazioni relative agli errori dell'IA;
- le ipotesi proposte sul malfunzionamento dell'IA.

**Puoi valutare l'attività mediante:**

1. Griglie di osservazione.
2. Verifica degli apprendimenti disciplinari.



# Preparazione

## Durata

3 ore

## Setting d'aula

- Tavoli ad isola

## Tecnologie e strumenti

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

- LIM
- 1 dispositivo digitale (chromebook o tablet) per ogni alunno .

## Cosa è necessario fare prima dell'attività

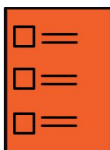
Checklist:

- Accesso ad un account google (anche solo quello del docente) che consenta l'utilizzo di NotebookLM.
- Modifica del panquiz iniziale a seconda delle competenze della classe.
- Definizione dell'argomento disciplinare da trattare e reperimento materiale da caricare su NotebookLM.



# Scaletta

Durata	Azioni docente e studente - I INCONTRO	Strumenti necessari
5 min.	Introduzione all'attività e ai suoi obiettivi di apprendimento.	
10 min.	<p>Introduzione all'Intelligenza Artificiale: panquiz "IA VS digitale".</p> <p><u>Azioni dei partecipanti:</u> partecipazione al quiz attraverso l'uso dei device.</p> <p><u>Azioni del facilitatore:</u> stimolare la riflessione su cos'è intelligenza artificiale.</p>	chromebook o tablet ogni 1 o 2 allievi e LIM
5 min.	<p>Visione di un video sull'intelligenza artificiale.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=2iu19Mm8pSw">https://www.youtube.com/watch?v=2iu19Mm8pSw</a></p>	LIM
15 min.	<p>Esempi di machine learning: gioco di associazione d'idee.</p> <p><u>Azioni dei partecipanti:</u> associazione di parole alle immagini prodotte dall'insegnante e successivamente gioco a coppie.</p> <p><u>Azioni del facilitatore:</u> creazioni di immagini con autodraw - riflessione guidata sul funzionamento dell'IA.</p>	chromebook o tablet ogni 1 o 2 allievi - LIM
10 min.	Visione di un secondo video sull'intelligenza artificiale (solo prima parte del video).	LIM



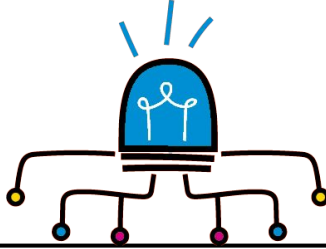
# Scaletta

Durata	Azioni docente e studente - I INCONTRO	Strumenti necessari
30 min.	<p>Esempi di machine learning: attività con quick draw.</p> <p><u>Azioni dei partecipanti:</u> utilizzo della app quick draw. Gli alunni disegni un oggetto e l'IA prova a indovinare di cosa si tratta in meno di 20 secondi. Più persone giocano, più l'algoritmo impara a riconoscere diversi stili di disegno, diventando sempre più preciso grazie ai contributi della community.</p> <p><u>Azioni del facilitatore:</u> riflessione guidata sul funzionamento dell' IA.</p>	chromebook o tablet ogni 1 o 2 allievi - LIM
15 min.	Panquiz finale e riflessioni conclusive.	chromebook o tablet ogni 1 o 2 allievi - LIM



# Scaletta

Durata	Azioni docente e studente II INCONTRO	Strumenti necessari
10 min.	L'insegnante illustra come funziona NotebookLM, carica le fonti dell'argomento (in questo caso il sistema nervoso) accertandosi di inserire il testo del libro di digitale utilizzato e video o altri documenti adatti.	LIM
30 min.	<p>Creazione con NotebookLM di video, infografica, audio, etc. (talvolta la creazione dei contenuti richiede molto tempo e pertanto è consigliabile farla prima della lezione).</p> <p>Suddivisione in gruppi (da 3 persone alle quali viene assegnato un compito specifico all'interno del gruppo) e invio tramite email dei materiali prodotti dall'AI.</p> <p><u>Azioni dei partecipanti:</u> analisi dei materiali e ricerca di eventuali errori o imprecisioni rispetto al libro di testo.</p>	chromebook o tablet 1 per gruppo - LIM
30 min.	<p>Presentazione da parte dei singoli gruppi degli errori/imprecisioni trovate.</p> <p><u>Azione del facilitatore:</u> stimolare la riflessione su eventuali cause degli errori commessi dall' IA.</p>	LIM
20 min.	<p>L'insegnante, proiettando sulla LIM, crea con notebookLM delle flash cards che per effettuare un'autovalutazione di quanto appreso sul argomento disciplinare trattato, in questo caso il sistema nervoso. Le flashcards vengo mostrate alla LIM e gli studenti segnano su un foglio le risposte annotando anche la relativa correzione.</p> <p><u>Azione del facilitatore:</u> focus sulla possibilità di avere spiegazioni dall'IA in caso di risposta sbagliata.</p>	LIM



# Condivisione di materiali prodotti

Puoi utilizzare questa slide (o crearne una ad hoc) per valorizzare e condividere al meglio l'esperienza inserendo foto, testi, screenshot, immagini, risorse utili.

- [Primo panquiz IA vs digitale tradizionale](#)
- [Video didattico di presentazione dell'IA](#)
- [Auto draw](#)
- [Secondo video sull'intelligenza artificiale](#)
- [Quick draw](#)
- [Secondo panquiz: come funziona l'intelligenza artificiale](#)

