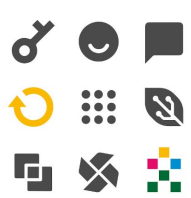
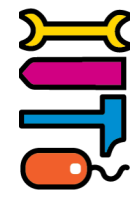
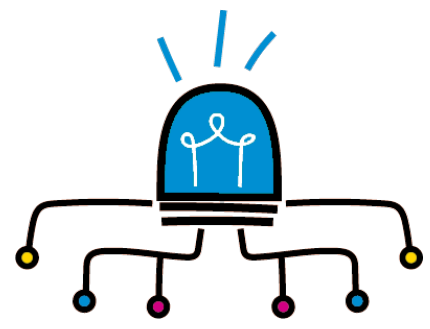
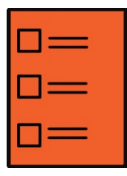




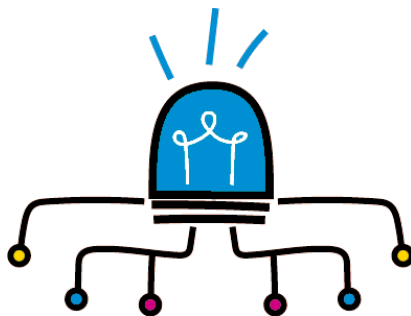
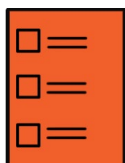
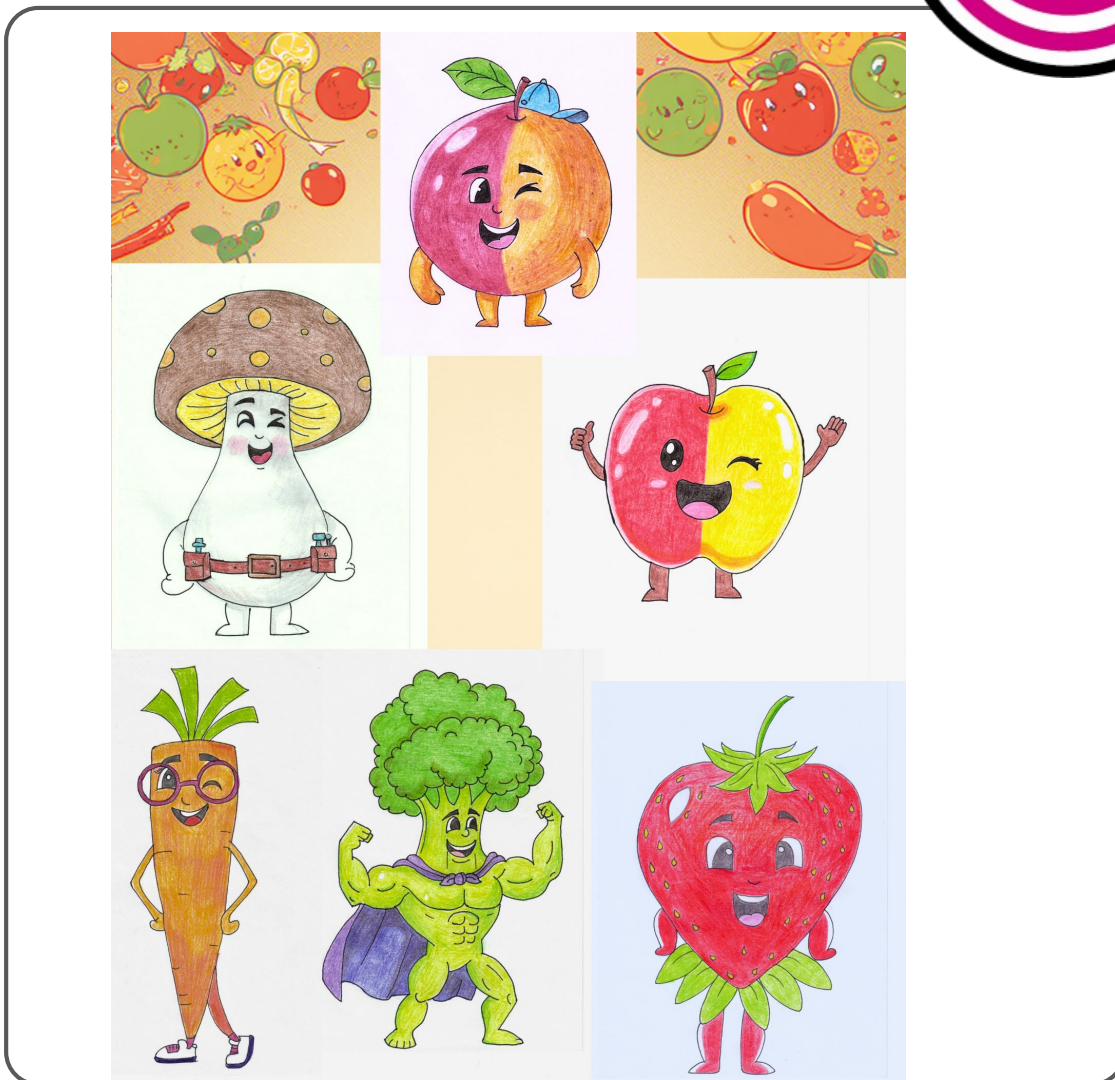
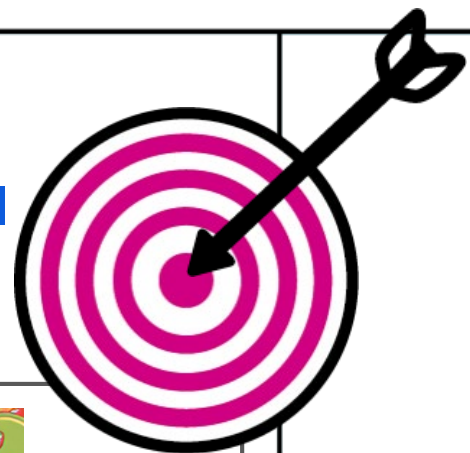
Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital Capacity



Il Gran Torneo di Gnam-City: l'IA al servizio della sana alimentazione.





Il Gran Torneo di Gnam-City: l'IA al servizio della sana alimentazione

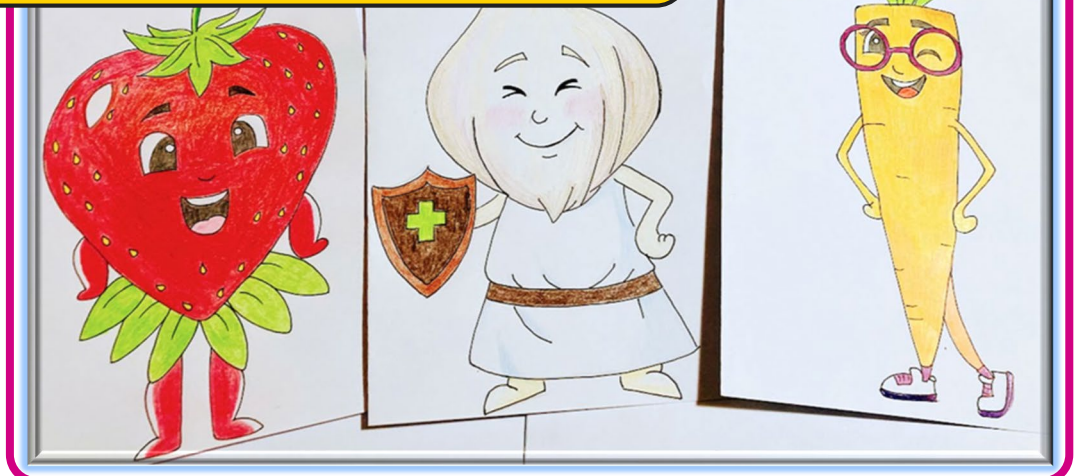
Un laboratorio immersivo che trasforma l'apprendimento nutrizionale in un percorso di cittadinanza attiva. Attraverso lo storytelling "Il Gran Torneo di "Energia Pulita" a Gnam-City", gli alunni imparano a distinguere le proprietà di frutta e verdura dai rischi dei cibi industriali. L'integrazione dell'Intelligenza Artificiale permette ai bambini di agire come ideatori consapevoli, istruendo l'IA per visualizzare i propri eroi e dare vita a un mazzo di "Carte della Salute". Il percorso coniuga così stili di vita sani, creatività e alfabetizzazione digitale in un'esperienza didattica strutturata e motivante. Con l'aiuto dei bambini di classe quinta vedranno i loro personaggi diventare un cartone animato.

Destinatari: alunni della classe 1^a di Scuola Primaria.
Alunni di classe quinta per la parte narrativa e digitale.

Discipline coinvolte:

- Scienze
- Italiano
- Educazione Civica (salute e benessere)
- Tecnologia
- Arte e Immagine

Attività progettata nell'a.s. 2025-2026 da:
Filippa Papalia e Teresa Grotteria



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

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

- Riconoscere la differenza tra cibi sani (frutta/verdura) e cibi meno salutari (snack grassi/zuccherati).
- Spiegare i benefici specifici di alcuni alimenti (es. carota per la vista, aglio per le difese immunitarie).
- Argomentare perché una dieta equilibrata fornisce un' "energia migliore" per le attività quotidiane.
- Creare la propria "Carta degli Eroi" personalizzata con rime e disegni.
- Interagire con strumenti di Intelligenza Artificiale per attività creative e di riconoscimento.

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- I 7 supereroi della salute (Rocco il Broccolo, Tina Carotina, Lino Aglio, Lina Fragolina, Ugo il Fungo, Mela Tonina, Ciccia Arancia).
- Le proprietà nutritive base associate ai colori dei vegetali.
- Il concetto di "Energia Pulita" per il corpo umano.
- I primi concetti legati all'Intelligenza Artificiale in modo ludico.

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

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

- | | |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input checked="" type="checkbox"/> Peer tutoring |
| <input checked="" type="checkbox"/> Debate | <input type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> Didattica laboratoriale | <input type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input type="checkbox"/> Gioco di ruolo | <input checked="" type="checkbox"/> Altro: Storytelling, |
| <input type="checkbox"/> Lezione frontale | Gamification, Apprendimento |
| | esperienziale |

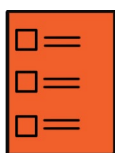
Cosa valutare

Per valutare l'attività **osserva**:

- La capacità di associare l'eroe al beneficio nutritivo corrispondente.
- La partecipazione attiva durante la discussione sul torneo di corsa.
- La creatività nella realizzazione dei materiali grafici (Carte degli Eroi).
- L'interazione e la comprensione delle attività con strumenti AI.

Puoi valutare l'attività **mediante**:

1. Osservazione durante il lavoro di gruppo e le attività con AI.
2. Questionario ludico finale.
3. Analisi delle "Carte degli Eroi" prodotte.



Preparazione

Durata

4 ore (4 incontri da 60 minuti ciascuno)

Setting d'aula

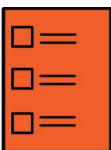
- Tavoli a isole per facilitare il lavoro di gruppo e lo storytelling.
- Un tavolo dedicato ai materiali per il laboratorio.
- Spazio libero per attività motorie e drammatizzazioni.
- Angolo tech con LIM e dispositivi per le attività di AI.

Tecnologie e strumenti

- Digital board
- Tablet per scansionare i disegni e utilizzare le app AI.
- App di AI Generativa.
- Materiali di cancelleria (cartoncini, pennarelli, colla, forbici, colori).

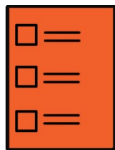
Cosa è necessario fare prima dell'attività

- Preparare il testo del racconto per la lettura animata, utilizzando Gemini AI strutturando un prompt indicando obiettivi ed età dei bambini
- Predisporre le immagini dei personaggi (eroi e cattivi), creandole con Gemini AI sulla base del testo del racconto.
- Stampare i template per le "Carte degli Eroi".
- Preparare i testi delle filastrocche e delle rime.
- Configurare i tablet con le app AI necessarie (Quick Draw, Auto Draw, Animated Drawings, Canva Magic Media, Google Lens, Google Flaw)



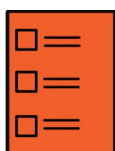
Scaletta attività 1

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
1^ settimana (1 ora)	<p>IL GRAN TORNEO DI GNAM-CITY</p> <p>Ascolto attivo e discussione guidata sui sintomi dei bambini di Gnam-City (stanchezza, mal di pancia). Lettura animata, eseguita dai bambini di classe quinta, della prima parte del racconto "Il Gran Torneo di Energia Pulita».</p> <p>Presentazione degli "antagonisti": Spatatrac, Gassosa e Zuccherone.</p> <p>Indagine sui "misteriosi malori" e sulle loro possibili cause.</p> <p>I bambini di quinta chiedono ai bambini di prima di utilizzare i loro personaggi per creare un video animato che consegneranno nell'ultima lezione.</p>	<p>Testo del racconto, "Il Gran Torneo di Energia Pulita" a Gnam-City".</p> <p>Presentazione dei personaggi (buoni e cattivi).</p>
2^ settimana (1 ora)	<p>I SUPER POTERI DELLA SALUTE</p> <p>Analisi delle caratteristiche fisiche e dei poteri dei 7 eroi. Gli studenti scelgono il loro eroe preferito.</p> <p>Attività di riconoscimento di frutta e verdura con Google Lens sugli ortaggi portati in classe o su immagini.</p> <p>Presentazione della "Squadra della Salute" tramite l'immagine dei 7 supereroi (Rocco il Broccolo, Tina Carotina, Lio Aglio, Lina Fragolina, Ugo il Fungo, Mela Tonina, Ciccina Arancia).</p> <p>Spiegazione delle proprietà nutritive (es. vista, ossa, difese).</p> <p>Guida all'uso di Google Lens per scoprire nomi e proprietà di vegetali meno comuni.</p>	<p>Immagine dei 7 supereroi, frutta e verdura reale (o immagini), tablet con Google Lens.</p>



Scaletta attività 2

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
3 ^a settimana (1 ora)	<p>LABORATORIO "CARTE DEGLI EROI" e l'AI creativa</p> <p>Disegno dei personaggi sul fronte e scrittura delle filastrocche in rima sul retro delle carte.</p> <p>Interazione con Quick Draw per indovinare i disegni, ispirando la rappresentazione degli eroi. Utilizzo di Animated Drawings per vedere "prendere vita" i propri eroi disegnati. Guida sessioni di Quick Draw chiedendo ai bambini di disegnare ingredienti sani come "mela", "carota", "broccolo" e dei "cattivi" come "patatina", "bibita".</p> <p>Scansionare i disegni degli eroi per l'animazione con Animated Drawings, mostrando come l'AI dona movimento. I bambini di classe quinta utilizzeranno le immagini scansionate per realizzare il video animato con Canva.</p>	Cartoncini, pennarelli, colla, tablet con Quick Draw e Animated Drawings, Google Flow, scanner, fotocamera.
4 ^a settimana (45 - 60 minuti)	<p>LABORATORIO DI RIME</p> <p>Ricerca collettiva di rime per i nomi dei Supereroi e i poteri dei frutti.</p> <p>Supporto nella scrittura creativa e nella personalizzazione delle carte collezionabili.</p>	Testi delle filastrocche proiettate alla LIM



Scaletta attività 3

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
5 ^a settimana (1 ora)	<p>LABORATORIO "CARTE DEGLI EROI" e l'AI creativa</p> <p>Disegno dei personaggi sul fronte e scrittura delle filastrocche in rima sul retro delle carte.</p> <p>Interazione con Quick Draw per indovinare i disegni, ispirando la rappresentazione degli eroi. Utilizzo di Animated Drawings per vedere "prendere vita" i propri eroi disegnati.</p> <p>Guida sessioni di Quick Draw chiedendo ai bambini di disegnare ingredienti sani come "mela", "carota", "broccolo" e dei "cattivi" come "patatina", "bibita".</p> <p>Scansionare i disegni degli eroi per l'animazione con Animated Drawings, mostrando come l'AI dona movimento. I bambini di classe quinta utilizzeranno le immagini scansionate per realizzare il video animato con Canva.</p>	<p>Cartoncini, pennarelli, colla, testi delle filastrocche, tablet con Quick Draw e Animated Drawings, Google Flow, scanner, fotocamera.</p>
6 ^a settimana (1 ora)	<p>IL GRAN TORNEO FINALE</p> <p>Drammatizzazione della corsa finale tra la Squadra della Salute e i cibi grassi.</p> <p>Consegna dei "Diplomi di Campione".</p> <p>Creazione di un nuovo "cattivo" o "alleato" con un prompt guidato in Canva Magic Media.</p> <p>Coordinamento della sfida ludica e riflessione finale sul concetto di "Energia Pulita".</p> <p>Creazione collettiva di un'immagine di un nuovo personaggio o scenario con Canva Magic Media, scrivendo i prompt suggeriti dai bambini.</p> <p>I bambini di quinta presenteranno il Video Animato.</p>	<p>Carte prodotte, cartelli "Traguardo", tablet con Canva Magic Media, "Diplomi di Campione« Video animato realizzato con Google Flow.</p>

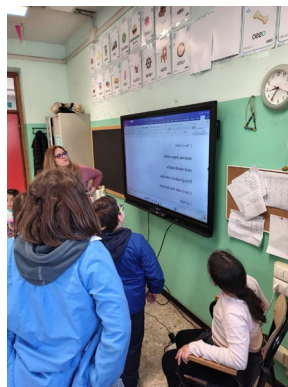
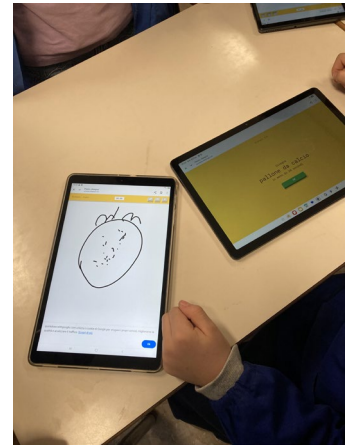


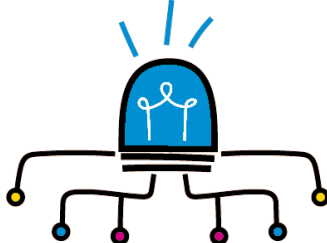
Condivisione di materiali prodotti

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

Risorse del Progetto:

- [La storia](#): Il Gran Torneo di "Energia Pulita" a Gnam-City
- [I personaggi](#)
- [Le flashcards](#)
- [Le Filastrocche della Salute e le rime dispettose](#)
- [Il cartone animato](#)
- [Questionario di gradimento e autovalutazione](#) (classe prima)
- [Questionario di gradimento e griglie di valutazione](#) (classe quinta)
- Cartolina [Supereroi della salute](#)
- Cartolina [Monelli del cibo pesante](#)





Consigli e note

Scrivi qui i consigli che daresti ai tuoi colleghi. Puoi anche indicare idee, libri, siti web e app che consiglieresti per rendere l'attività incredibile.

Consigli per l'UdA "La Banda della Salute"

L'attività ha entusiasmato le classi coinvolte: uno dei principali punti di forza è stato l'approccio **peer-to-peer**. I ragazzi più grandi hanno vissuto con grande soddisfazione il ruolo di narratori per i compagni più piccoli, guidandoli con cura alla scoperta dei personaggi. Insieme, hanno giocato con le parole per inventare le rime dei Supereroi della salute, un esercizio che ha stimolato la creatività e la padronanza linguistica di entrambi i gruppi.

Inoltre, l'intero gruppo si è cimentato nella proposta e nella successiva votazione per scegliere il titolo della raccolta di flashcard: questo processo decisionale ha trasformato un semplice compito in un progetto comune sentito e condiviso da tutti. Infine, a rendere grandi e piccini particolarmente orgogliosi, è stata la realizzazione, a cura delle docenti, del cartone animato attraverso l'uso dell'AI, che ha dato vita alle loro idee in modo sorprendente.

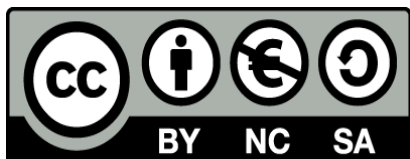


POST-IT

Vi invitiamo a sperimentare questa UdA: è un punto di partenza ideale che potrete personalizzare e arricchire con nuovi personaggi o attività creative.

Licenze

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



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