

TUTTOSCUOLA

Alex Munteanu

LABORATORI DI IA

Scuola Primaria

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

- ▶ ***“Viaggio tra le storie del mondo per scoprire chi siamo”***
Ambito disciplinare: Italiano - Classi II-III
- ▶ ***“E se la nostra classe diventasse un museo di storia naturale?”***
Ambito disciplinare: Scienze - Classi IV-V
- ▶ ***“E se i numeri non fossero più quelli che conosciamo?”***
Ambito disciplinare: Matematica - Classi III-V
- ▶ ***“Il nostro pianeta ha bisogno di noi”***
Ambito disciplinare: Scienze - Classi IV-V
- ▶ ***“E se potessimo parlare con gli animali?”***
Ambito disciplinare: Inglese (CLIL) - Classi III-V

Alex Munteanu

Unità di apprendimento

“Viaggio tra le storie del mondo per scoprire chi siamo”

Le fiabe con l'intelligenza artificiale - Classi II - III

• Dati generali	
• Prerequisiti/conoscenze pregresse	
• Finalità	
• Obiettivi di apprendimento	
• Competenze attese (traguardi di competenza)	
• Compito unitario	
• Metodologie proposte	
• Il framework “What If” + “AI e Creatività in 5 fasi”	
• Strumenti di intelligenza artificiale utilizzabili	
• Strumenti digitali	
• Materiali didattici.....	pag. 4
Articolazione delle fasi operative.....	pag. 8
Come svolgere l'attività.....	pag. 9
Verifiche e valutazione.....	pag. 19
Livelli di adattamento dell'UDA.....	pag. 20
Allegati.....	pag. 21

UdA - “Viaggio tra le storie del mondo per scoprire chi siamo”

In questa Unità di apprendimento, i bambini diventano “esploratori delle storie”: scoprono fiabe dai cinque continenti, le collocano sul planisfero, ne identificano i valori comuni e mescolano le tradizioni per inventare una fiaba originale di gruppo. L'IA diventa la “bacchetta magica” che aiuta a visualizzare i personaggi e a scoprire storie lontane, sempre con la mediazione dell'insegnante.

DATI GENERALI

Disciplina principale	Italiano
Altre discipline	Geografia, Arte e Immagine, Educazione Civica, Tecnologia
Livello di scolarità	Scuola Primaria — Classi II-III
Durata stimata	12 ore (distribuite in 5 sessioni) Le durate indicate si riferiscono a tempi di realizzazione stimati e possono essere adattate in base alle esigenze della classe, al ritmo di apprendimento degli alunni e alla disponibilità degli strumenti tecnologici.

NOTA METODOLOGICA

Questa Unità di Apprendimento è progettata come attività di gruppo. L'insegnante media sempre l'interazione con gli strumenti di IA, verificando la correttezza dei contenuti generati e guidando la valutazione critica delle risposte.

PREREQUISITI / CONOSCENZE PREGRESSE

- ▶ Possedere competenze di base di **lettura e scrittura** (saper leggere e scrivere frasi semplici).
- ▶ Conoscere almeno **una fiaba tradizionale** (“Cappuccetto Rosso”, “Cenerentola”, ecc.).
- ▶ Saper mettere in atto **processi di ascolto attivo** durante la lettura ad alta voce dell'insegnante.
- ▶ Padroneggiare i primi **elementi di base di geografia** (es. sapere che esistono Paesi con culture diverse nel mondo).

FINALITÀ

- ▶ Sviluppare la **comprensione del testo narrativo** e la capacità di produzione orale e scritta attraverso le fiabe.
- ▶ Scoprire che **le fiabe esistono in tutte le culture del mondo** e raccontano **valori universali** (coraggio, gentilezza, rispetto).
- ▶ Promuovere la **consapevolezza interculturale** e l'apprezzamento della diversità come ricchezza.
- ▶ Integrare l'**uso guidato dell'IA** come strumento di visualizzazione e scoperta, mantenendo la centralità dell'insegnante.
- ▶ Favorire **la collaborazione, l'ascolto e il rispetto** reciproco nel lavoro di gruppo

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ▶ **Italiano:** ascoltare, comprendere e raccontare fiabe; identificare personaggi, ambientazione, problema e soluzione; scrivere brevi testi narrativi ispirati alle fiabe; arricchire il lessico con parole nuove.
- ▶ **Geografia:** individuare la provenienza geografica delle fiabe su un planisfero semplificato; scoprire elementi culturali di Paesi diversi attraverso le loro storie tradizionali.
- ▶ **Arte e Immagine:** creare illustrazioni dei personaggi con tecniche miste (manuale + digitale); rappresentare visivamente una narrazione.
- ▶ **Educazione Civica:** riconoscere che la diversità culturale è una ricchezza; praticare il rispetto, l'ascolto e la cooperazione nel lavoro di gruppo.
- ▶ **Tecnologia:** utilizzare strumenti digitali semplici con la guida dell'insegnante per esplorare e creare.

COMPETENZE ATTESE (TRAGUARDI DI COMPETENZA)

- ▶ **Comunicazione nella madrelingua:** perfezionare l'ascolto attivo, la comprensione del testo narrativo, la produzione orale e scritta adeguata all'età.
- ▶ **Competenza digitale:** sperimentare un primo approccio consapevole agli strumenti digitali, con la mediazione costante dell'insegnante.
- ▶ **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** sviluppare la capacità di riflettere su ciò che si è appreso e di esprimere le proprie idee.
- ▶ **Competenze sociali e civiche:** collaborare con i compagni in sottogruppi, rispettando le regole e i turni di parola.
- ▶ **Consapevolezza ed espressione culturale:** imparare ad apprezzare le tradizioni narrative di culture diverse; esercitare l'espressione artistica personale.

Alex Munteanu

Unità di apprendimento

“E se la nostra classe diventasse un museo di storia naturale?”

Paleo-Lab: diventiamo curatori - Classi IV-V

- Dati generali
- Prerequisiti/conoscenze pregresse
- Finalità
- Obiettivi di apprendimento
- Competenze attese (traguardi di competenza)
- Compito unitario
- Metodologie proposte
- Il framework “What If” + “AI e Creatività in 5 fasi”
- Strumenti di intelligenza artificiale utilizzabili
- Strumenti digitali
- Materiali didattici.....pag. 44

Articolazione delle fasi operative.....pag. 49

Come svolgere l'attività.....pag. 50

Verifiche e valutazione.....pag. 60

Livelli di adattamento dell'UDA.....pag. 61

Allegati.....pag. 62

Alex Munteanu

Unità di apprendimento

“E se i numeri non fossero più quelli che conosciamo?”

Game-Lab: diventiamo game designer - Classi III-V

- Dati generali
- Prerequisiti/conoscenze pregresse
- Finalità
- Obiettivi di apprendimento
- Competenze attese (traguardi di competenza)
- Compito unitario
- Metodologie proposte
- Il framework “What If” + “AI e Creatività in 5 fasi”
- Strumenti di intelligenza artificiale utilizzabili
- Strumenti digitali
- Materiali didattici.....pag. 82

Articolazione delle fasi operative.....pag. 87

Come svolgere l'attività.....pag. 88

Verifiche e valutazione.....pag. 98

Livelli di adattamento dell'UDA.....pag. 99

Allegati.....pag. 100

Alex Munteanu

Unità di apprendimento

“Il nostro pianeta ha bisogno di noi”

STEM, educazione civica e consapevolezza ambientale - Classi IV-V

• Dati generali	
• Prerequisiti/conoscenze pregresse	
• Finalità	
• Obiettivi di apprendimento	
• Competenze attese (traguardi di competenza)	
• Compito unitario	
• Metodologie proposte	
• Il framework “What If” + “AI e Creatività in 5 fasi”	
• Strumenti di intelligenza artificiale utilizzabili	
• Strumenti digitali	
• Materiali didattici.....	pag. 132
Articolazione delle fasi operative.....	pag. 136
Come svolgere l'attività.....	pag. 137
Verifiche e valutazione.....	pag. 147
Livelli di adattamento dell'UDA.....	pag. 148
Allegati.....	pag. 149

Alex Munteanu

Unità di apprendimento

“E se potessimo parlare con gli animali?”

Alla scoperta degli animali in inglese - Classi III-V

• Dati generali	
• Prerequisiti/conoscenze pregresse	
• Finalità	
• Obiettivi di apprendimento	
• Competenze attese (traguardi di competenza)	
• Compito unitario	
• Metodologie proposte	
• Il framework “What If” + “AI e Creatività in 5 fasi”	
• Strumenti di intelligenza artificiale utilizzabili	
• Strumenti digitali	
• Materiali didattici.....	pag. 168
Articolazione delle fasi operative.....	pag. 172
Come svolgere l'attività.....	pag. 173
Verifiche e valutazione.....	pag. 182
Livelli di adattamento dell'UDA.....	pag. 183
Allegati.....	pag. 184

INDICE

Fase 1 - HOOK: The animal translator

Allegato 1 - Flashcards “Animal world”

(Materiale per gli allievi)

Fase 2 - ESPLORAZIONE: Animal experts

Allegato 2 - Scheda di vocabolario e ricerca

(Materiale per gli allievi)

Fase 3 - TRASFORMAZIONE: The dialogue writers

Allegato 3 - Template per la scrittura del dialogo

“My animal friend”

(Materiale per gli allievi)

Fase 4 - COLLEGAMENTO: The voice actors and animators

Allegato 4 - Fasi per la creazione di audio e immagini

(Materiale per gli allievi)

Fase 5 - OUTPUT: The Animal channel - Première

Allegato 5.A - Griglia di valutazione finale

(Materiale per gli insegnanti)

Allegato 5.B - Griglia di valutazione per la peer review

(Materiale per gli allievi)

Allegato 5.C - Scheda di autovalutazione “My learning journey”

(Materiale per gli allievi)