

Format progettazione dell'EAS

Target <i>Classe, specificare presenza di studenti con BES, DSA, ecc.</i>	Classe Prima, Scuola Secondaria di I grado. 18 alunni di cui uno con DSA.
Disciplina/e coinvolte	Lingua Spagnola
Traguardo/i di competenza disciplinari <i>Copia e incolla dalle Indicazioni Nazionali (Scuola Primaria e/o Secondaria I grado) o le Linee Guida (Scuola Secondaria II grado)</i>	• Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. • Utilizza i dispositivi tecnici digitali per creare presentazioni di personaggi. • Utilizza l'intelligenza artificiale per generare immagini di personaggi a partire da un prompt e per animare il personaggio o l'avatar creato.
Dimensione/i di competenza	• Presentare e descrivere persone attraverso informazioni essenziali, impiegando parole e frasi precedentemente incontrate durante ascolti o letture. • Applicare la tecnologia generativa AI "text to image" per convertire testo in immagini. • Generare un avatar parlante con l'intelligenza artificiale.
Obiettivi di apprendimento	• Crea una presentazione personale in lingua, utilizzando le competenze linguistiche acquisite. • Inventa e caratterizza un personaggio immaginario, sfruttando l'immaginazione e la creatività. • Utilizza l'intelligenza artificiale per generare il personaggio, applicando le conoscenze informatiche e digitali.
Prerequisiti	• Saper utilizzare la piattaforma di Canva presentazioni e alcune app di AI integrate nella piattaforma.
Setting	Fase preparatoria: lavoro individuale a scuola (potrebbe essere anche a casa): Edpuzzle e Classroom per la consegna del lavoro. Fase operatoria: lavoro in gruppo a scuola. I banchi vengono disposti ad isole (3 da 4 banchi e 2 da 3 banchi). Fase ristrutturativa: lavoro in aula con banchi disposti ad isole (come nella fase operatoria).

Titolo dell'EAS	PRESENTACIÓN PERSONAL DE UN PERSONAJE IMAGINARIO	
Fasi	Progettazione	Tempo assegnato



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA



Preparatoria Leggere, ricercare, analizzare, esperire Funzione operativa: <i>anticipare</i> Logica didattica: <i>problem setting</i> Attività anticipatoria Framework Stimolo Consegna del mandato di lavoro	ATTIVITÀ ANTICIPATORIA: https://bit.ly/3SGA26d <i>Visiona il video sulla presentazione personale in spagnolo e rispondi alle diverse domande di comprensione. Dopo aver visionato il video e aver risposto alle diverse domande, ricordati di cliccare su INVIA.</i> FRAMEWORK: https://bit.ly/4bIGUxh <i>L'insegnante mette in classroom l'infografica a disposizione degli studenti</i> STIMOLO-VIDEO: https://bit.ly/4bxNaC7 <i>Dopo che gli studenti hanno visualizzato il video stimolo, il docente pone delle domande agli alunni e interagisce con loro ascoltando le loro osservazioni.</i> <i>Esempio di domande:</i> 1. Cosa vi ha colpito maggiormente nel video? 2. Quali personaggi vi sono piaciuti di più e perché? 3. C'è qualche personaggio che vi è piaciuto di meno? Perché? 4. Come avete percepito l'uso dell'intelligenza artificiale nel video? 5. Pensate che l'IA possa essere utile nella creazione di personaggi o storie? Perché sì o perché no? 6. Cosa avreste fatto in modo diverso se foste stati voi a creare i personaggi nel video? CONSEGNA DEL MANDATO DI LAVORO: <i>Elaborate in gruppo la presentazione di un personaggio immaginario utilizzando la piattaforma Canva. Dovrete creare il vostro personaggio con l'aiuto dell'IA e successivamente dovete animarlo, dando voce alla vostra presentazione in lingua spagnola.</i>	40 min
Operatoria Fare, creare artefatti autentici in contesti concreti, condividere Funzione operativa: <i>produrre</i> Logica didattica: <i>learning by doing</i> Gestione dell'attività di produzione Condivisione interna ed esterna	<i>Prima di iniziare con il lavoro vengono creati i gruppi (3 da 4 studenti e 2 da 3 studenti). Inoltre vengono concordati i ruoli dei diversi studenti all'interno del gruppo:</i> 1. Relatore del gruppo: Incaricato di presentare l'artefatto creato durante la condivisione con gli altri gruppi. 2. Responsabile del documento di lavoro: Si occupa di scrivere e organizzare le informazioni sul documento condiviso. 3. Responsabile di Canva: Lavora direttamente sulla piattaforma Canva per creare e modificare il progetto del personaggio immaginario. 4. Revisore linguistico: Responsabile di controllare e correggere eventuali errori linguistici nel testo della presentazione e della descrizione del personaggio.	90 min



	ISTRUZIONI: https://bit.ly/3wqvqBk DOCUMENTO DI LAVORO: https://bit.ly/3SL1UGm Esempi di lavoro che viene chiesto: https://bit.ly/4biK1pL // https://bit.ly/3UU4tHO (non viene condiviso con gli studenti) Materiali di consultazione: Libro di testo, materiale di supporto in classroom (vocabolario, infografiche...) Materiale per DSA: Viene fornita un'infografica come strumento compensativo per lo studente DSA in caso di necessità: https://bit.ly/3Ttweo9 Applicativi: https://classroom.google.com/ (classe virtuale per la condivisione del materiale e per la consegna del lavoro) https://www.canva.com/it_it/ (piattaforma di progettazione che consente di lavorare in gruppo con il supporto dell'intelligenza artificiale). <u>Generatore di immagini con IA</u> (funzione all'interno di Canva che permette agli studenti di creare un'immagine (personaggio immaginario) partendo dal testo. <u>HeyGen AI Avatars // D-ID AI Presenters</u> (all'interno di canva). Permettono agli studenti di animare il personaggio che hanno creato in modo che si possa presentare. https://www.heygen.com/avatars https://www.d-id.com/speaking-portrait/ https://it.padlet.com/ (spazio web per raccogliere gli artefatti digitali creati dagli studenti e condivisi con loro). NB. Agli studenti viene messo un link di accesso diretto a canva dove avranno la possibilità di usare le app integrate (generatore di immagini con IA, HeyGen AI Avatars oppure D-ID AI Presenters)	
Ristrutturativa Condividere, attivare processi metacognitivi, sviluppare consapevolezza critica Funzione operativa: <i>riflettere</i> Logica didattica: <i>reflective learning</i> Debriefing	<i>Il docente proietta alla Smartboard gli artefatti dei gruppi consegnati all'interno di Classroom. Ogni gruppo, prima della riproduzione del video creato, attraverso uno o più relatori, presenta il video animato che è stato prodotto.</i> Debriefing: Vengono esaminati i lavori dei vari gruppi e si apre la fase di discussione su aspetti positivi e/o di rilancio degli stessi. Si riflette sul processo, in particolar modo sulle difficoltà incontrate e su come migliorare l'artefatto realizzato Dopo un confronto proficuo si invita ai diversi gruppi a riflettere e a completare l'analisi SWOT	50 minuti



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA



Lezione a posteriori	https://bit.ly/3wuvyaa Lezione a posteriori: Il docente propone agli alunni di scegliere 1 o 2 schede per descrivere oralmente in classe un personaggio in modo da consolidare quanto è stato acquisito. Risorsa: https://bit.ly/3UrN2Oq	
Strumenti di valutazione utilizzati <i>Embedded assessment</i>	<i>Inserire gli strumenti di valutazione predisposti per ciascuna fase (es: rubrica di prodotto, rubrica di processo, check-list, analisi swot, peer evaluation, griglia di osservazione).</i> Fase preparatoria: https://docs.google.com/document/d/1ievCLa71xRb1ys0vIRBwqxIS62sCIRrTD7Pjkg0Dwhw/edit?usp=sharing Fase operatoria: https://docs.google.com/document/d/1UBIYrHE5McK921P3WnFAbxf_cZvPkN2GrPlucxKrhhs/edit?usp=sharing Fase ristrutturativa: https://docs.google.com/document/d/1ahy16Dc7yPLBfOW1DLi02X2xeBtEjswxQegtu2uxseA/edit?usp=sharing https://bit.ly/3wuvyaa	



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA



MODE ACADEMY
RICERCA E FORMAZIONE