

TITOLO	IA in gioco!
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Maria Di Benedetto
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	Liceo scientifico Tito Lucrezio Caro - Napoli
REGIONE	Campania
IMMAGINE	 Immagine generata con Imagen4 di Google (no copyright)
	Gruppi di studenti liceali lavorano in team su laptop e tablet, progettando giochi digitali ispirati all'intelligenza artificiale, in un ambiente scolastico moderno
ABSTRACT	L'attività, basata sulla metodologia della gamification, coinvolge gli studenti nella progettazione collaborativa di un artefatto digitale: un mini-gioco interattivo sull'intelligenza artificiale. I gruppi lavorano in modo cooperativo, suddividendo i compiti (game designer, ricercatore, sviluppatore, grafico, tester), e presentano il loro prodotto finale alla classe. Il percorso prevede feedback continui, valutazione del processo e del prodotto, e una riflessione metacognitiva con autovalutazione finale
ORDINE DI SCUOLA (destinatari)	scuola secondaria di 2° grado
ETÀ DESTINATARI	16-18 anni

DISCIPLINE	Cultura e lingua italiana, Matematica, Educazione Civica			
TAG	IntelligenzaArtificiale	Gamification	DidatticaDigitale	
DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali dei Cittadini)	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 3.1 Sviluppare contenuti digitali			
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	Selezionare quali sono le competenze chiave che si possono acquisire svolgendo l'attività. . ☒ Competenza alfabetica funzionale ☐ Competenza multilinguistica ☐ Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie ☒ Competenza digitale ☐ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ☒ Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza ☐ Competenza imprenditoriale ☒ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (Rif. DM 183 del 07/09/2024)	<u>SECONDO CICLO</u> ☒ Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. ☒ Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. ☒ Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.			
DURATA	4 ore			
METODOLOGIE	Gamification, Cooperative learning, Didattica laboratoriale			
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ STEP BY STEP	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting D'AULA
	Presentazione del tema e dell'attività	È la fase iniziale in cui il docente presenta il tema dell'intelligenza artificiale e le sue implicazioni nel mondo reale, proponendo la realizzazione di un gioco a tema	Slide e video sull'IA, applicativi per l'interazione	☒ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo

	Introduzione alla gamification	Il docente presenta la metodologia della gamification; spiega gli obiettivi e le regole dell'attività; In particolare avvia una discussione sugli elementi che servono per il game design (regole e strategie di gioco, definizione di enigmi e prove da superare, storia che accompagna l'avanzamento nel gioco, ambiente di sviluppo applicativo, grafica).	Infografica sulla gamification e sugli elementi indispensabili per il game design	☒ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo
	Formazione dei gruppi	Formazione dei gruppi di lavoro in base alle caratteristiche dei componenti per garantire gruppi omogenei ma tutti con le diverse competenze adatte per lo sviluppo del gioco.	Bacheca digitale condivisa	☒ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo
	Brainstorming e ideazione	E' la fase in cui il docente facilita la discussione all'interno dei gruppi, stimola idee, guida i gruppi nella scelta del contenuto legato all'IA e fornisce supporto nella progettazione del concept del gioco e nella ricerca di informazioni. Ogni gruppo sceglie l'aspetto dell'IA da trattare (es. chatbot, riconoscimento immagini, etica dell'IA) e progetta il gioco digitale.	Schede-guida alla progettazione, accesso a risorse online	☐ Frontale ☐ Partecipato ☐ Riflessivo ☒ Cooperativo
	Sviluppo dell'artefatto digitale	I gruppi realizzano un prototipo digitale. secondo il concept; utilizzano i software scelti e collaborano per integrare contenuti e grafica. Contemporaneamente, il docente fornisce supporto tecnico e metodologico all'uso degli strumenti digitali e monitora il lavoro dei gruppi; risolvendo eventuali difficoltà.	Checklist fornita dal docente come guida alla implementazione	☐ Frontale ☐ Partecipato ☐ Riflessivo ☒ Cooperativo

	Playtest e feedback	I gruppi testano reciprocamente i giochi, raccolgono feedback e apportano miglioramenti. Il docente facilita il lavoro dei gruppi, organizzando le sessioni di test incrociato tra gruppi in peer review; guida la raccolta di feedback costruttivi; aiuta a interpretare e utilizzare i risultati per migliorare il lavoro finale.	Checklist di feedback, rubriche di valutazione peer	☐ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☒ Cooperativo
	Presentazione finale e valutazione	Ogni gruppo presenta il proprio artefatto digitale alla classe, illustrando le scelte fatte e le difficoltà incontrate. Il docente interagisce con i gruppi, raccogliendo elementi per la valutazione finale	Rubriche di valutazione di prodotto e di processo, griglie di osservazione	☒ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo
	Riflessione metacognitiva	Al termine dell'attività il docente avvia una discussione guidata per l'autovalutazione e la riflessione metacognitiva su cosa si è appreso e come.	Scheda di autovalutazione, bacheca digitale, applicativi per l'interazione	☐ Frontale ☒ Partecipato ☒ Riflessivo ☐ Cooperativo
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità)	Alcuni suggerimenti per l'inclusione sono sintetizzabili in: • Assegnazione dei ruoli in base alle preferenze e alle abilità degli studenti. • Possibilità di utilizzare strumenti digitali accessibili (es. software con interfaccia inclusiva). • Supporto personalizzato per studenti con BES/DSA (es. tempi più lunghi, tutorial video, istruzioni semplificate).			
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	Selezionare gli strumenti usati per la valutazione sommativa e per la riflessione formativa in itinere. ☒ Rubrica di valutazione del processo ☒ Rubrica di valutazione del prodotto ☒ Griglia di osservazione ☐ Diario di bordo individuale ☐ Diario di bordo di gruppo ☐ Scheda metacognitiva peer-review ☐ Smart feedback ☒ Autovalutazione metacognitiva ☐ Check list			
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)			