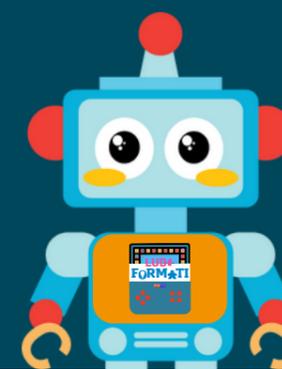


PROGETTAZIONE DIDATTICA CON L'IA



TEMPO

Tempo a disposizione



NR. PARTECIPANTI

Numero di partecipanti



TEMA/ARGOMENTO

Tema o argomento da trattare



ANALISI DEL CONTESTO

Elaborazione delle informazioni riguardo a tempo disponibile, numero di individui partecipanti e requisiti logistici



TARGET (CHI?)

Identificazione di specifiche del gruppo, esigenze, capacità e preferenze per ottimizzare l'approccio didattico



OBIETTIVI

Definizione dei risultati di apprendimento attesi, degli obiettivi dell'attività



EMOZIONI

Elenco di emozioni da far emergere o no dall'attività



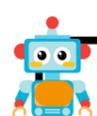
PROPOSTA

Ideazione dell'attività didattica, spiegazione delle sue fasi e dei diversi ruoli



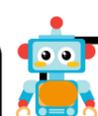
FEEDBACK E VALUTAZIONE

Definizione dei momenti di feedback e/o valutazione



SUSSIDI DIDATTICI

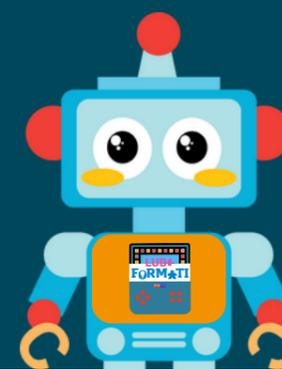
Sceita dei sussidi didattici analogici o digitali



GUIDA ONLINE >>>



PROGETTAZIONE DIDATTICA CON L'IA



TEMPO

Tempo a disposizione



NR. PARTECIPANTI

Numero di partecipanti



TEMA/ARGOMENTO

Tema o argomento da trattare



ANALISI DEL CONTESTO

Elaborazione delle informazioni riguardo a tempo disponibile, numero di individui partecipanti e requisiti logistici



- VINCOLI/OPPORTUNITÀ
- LOGISTICA E ATTREZZATURA
- CATEGORIA DI PARTECIPANTI (ADULTI, BAMBINI, ADOLESCENTI, ...)



TENENDO CONTO CHE ABBIAMO A DISPOSIZIONE [TEMPO DISPONIBILE] E LAVORIAMO IN UN CONTESTO DI [LOGISTICA], CON I SEGUENTI VINCOLI/OPPORTUNITÀ: [VINCOLI E OPPORTUNITÀ], E CHE L'ATTIVITÀ VERRÀ SUL TEMA [TEMA/ARGOMENTO DELL'ATTIVITÀ] PER UN GRUPPO DI [NUMERO DI PARTECIPANTI] [CATEGORIA DI PARTECIPANTI], DESCRIVI IN MODO SINTETICO IL CONTESTO ORGANIZZATIVO E LOGISTICO DI RIFERIMENTO. QUALI ASPETTI FONDAMENTALI DOVREMMO CONSIDERARE PER IMPOSTARE L'ATTIVITÀ IN MODO EFFICACE?

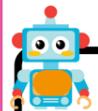


TARGET (CHI?)

Identificazione di specifiche del gruppo, esigenze, capacità e preferenze per ottimizzare l'approccio didattico



- ETÀ MEDIA
- ISTRUZIONE
- COMPETENZE PREGRESSE



CONSIDERANDO CHE I PARTECIPANTI SONO [CATEGORIA DI PARTECIPANTI] CON ETÀ/FASCIA D'ETÀ [ETÀ MEDIA/FASCIA D'ETÀ] E UN LIVELLO DI COMPETENZE PREGRESSE DI [LIVELLO DI ISTRUZIONE O COMPETENZE PREGRESSE], QUALI CARATTERISTICHE, STILI DI APPRENDIMENTO E BISOGNI SPECIALI (SE PRESENTI) DOBBIAMO CONSIDERARE PER PROGETTARE AL MEGLIO L'ATTIVITÀ SU [TEMA/ARGOMENTO DELL'ATTIVITÀ]? INDICA ANCHE LE POSSIBILI MOTIVAZIONI E ASPETTATIVE DEL GRUPPO.



OBIETTIVI

Definizione dei risultati di apprendimento attesi, degli obiettivi dell'attività



- TASSONOMIE
- RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI



ALLA LUCE DEL [CONTESTO] E DELLE CARATTERISTICHE DEL [TARGET]. QUALI SONO I PRINCIPALI OBIETTIVI DIDATTICI CHE VOGLIAMO RAGGIUNGERE CON L'ATTIVITÀ SU [TEMA/ARGOMENTO]? ELENCA OBIETTIVI IN TERMINI DI CONOSCENZE, ABILITÀ E COMPETENZE



EMOZIONI

Elenco di emozioni da far emergere o no dall'attività



- EMOZIONI POSITIVE SU CUI PUNTARE
- EMOZIONI NEGATIVE DA EVITARE



NEL CONTESTO DI [TEMA/ARGOMENTO], CON UN GRUPPO DI [CARATTERISTICHE TARGET], QUALI EMOZIONI O ATTEGGIAMENTI POSITIVI VOGLIAMO INCENTIVARE E QUALI EMOZIONI NEGATIVE DESIDERIAMO EVITARE? PROPONI STRATEGIE O IDEE PER STIMOLARE [EMOZIONI POSITIVE] E PREVENIRE [EMOZIONI NEGATIVE], CONSIDERANDO OBIETTIVI E LOGISTICA.



PROPOSTA

Ideazione dell'attività didattica, spiegazione delle sue fasi e dei diversi ruoli



- TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ (LABORATORIO, LEZIONE FRONTALE, GIOCO DI RUOLO, ...)
- METODOLOGIE DIDATTICHE DA ADOTTARE (COOPERATIVE LEARNING, STORYTELLING, LUDODIDATTICA.)
- RUOLI E DINAMICHE DI GRUPPO



ALLA LUCE DI [OBIETTIVI DIDATTICI], [ANALISI DEL TARGET] E DELLE EMOZIONI DA INCENTIVARE/EVITARE ([EMOZIONI POSITIVE/NEGATIVE]), PROPONI UN'IDEA DI ATTIVITÀ DIDATTICA STRUTTURATA. SPECIFICA LA TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ*, LE FASI DI SVOLGIMENTO, LA DURATA DI OGNI FASE, LE METODOLOGIE* CHE INTENDI USARE E IL COINVOLGIMENTO RICHIESTO AI [NUMERO DI PARTECIPANTI] [CATEGORIA DI PARTECIPANTI].

*STRATEGIE, METODOLOGIE E RUOLI POSSONO ESSERE GIÀ DEFINITI E INSERITI COME PARAMETRI ALL'INTERNO DEL PROMPT.

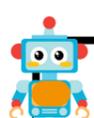


FEEDBACK E VALUTAZIONE

Definizione dei momenti di feedback e/o valutazione



- CRITERI DI VALUTAZIONE
- INDICATORI
- TIPOLOGIA DI VALUTAZIONE (FORMATIVA, VALUTATIVA, CERTIFICATIVA)



DEFINISCI COME MISURARE IL SUCCESSO DELL'ATTIVITÀ SU [ATTIVITÀ] RISPETTO AGLI OBIETTIVI DIDATTICI E ALLA [TIPOLOGIA DI VALUTAZIONE]. QUALI CRITERI DI VALUTAZIONE, INDICATORI DI SUCCESSO E STRUMENTI DI VALUTAZIONE UTILizzeresti? INDICA I MOMENTI IN CUI RACCOLGERE FEEDBACK DAI PARTECIPANTI E COME RESTITUIRE I RISULTATI

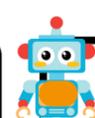


SUSSIDI DIDATTICI

Sceita dei sussidi didattici analogici o digitali



- MATERIALI/SOFTWARE DISPONIBILI
- BUDGET
- COMPETENZE DEL/LA DOCENTE



TENENDO CONTO DELLA PROPOSTA DI ATTIVITÀ E DELLE METODOLOGIE PREVISTE [PROPOSTA DI ATTIVITÀ], [METODOLOGIE DIDATTICHE], SUGGERISCI QUALI SUSSIDI DIDATTICI (MATERIALI, STRUMENTI, RISORSE MULTIMEDIALI, PIATTAFORME DIGITALI, ECC.) POSSONO RISULTARE PIÙ EFFICACI IN RELAZIONE A [OBIETTIVI], [BUDGET] E AL [CONTESTO].

GUIDA ONLINE

