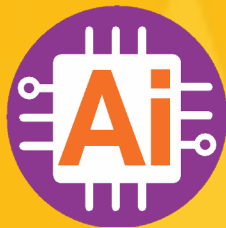


AI nella didattica delle lingue straniere

Relatori: Letizia Cinganotto,
Lorenzo Meacci

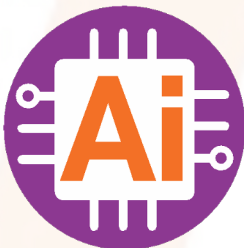


LA SCUOLA È...

EDUCARE & FUTURO

CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

AI nella didattica delle lingue straniere: strumenti



LA SCUOLA È...

EDUCARE  **FUTURO**

CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Relatrice: Letizia Cinganotto,
docente presso Università per Stranieri di Perugia

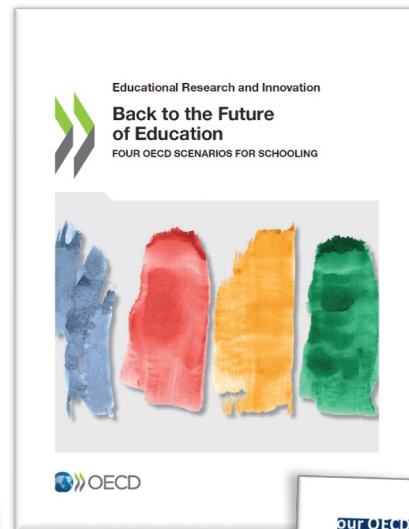
Il «tocco umano»



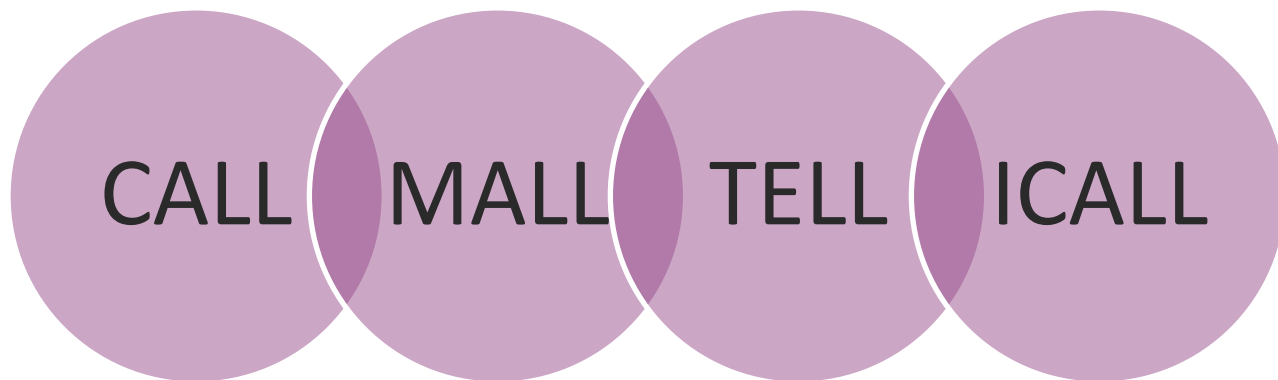
“Technology will never replace great teachers, but technology in the hand of great teachers is transformational!”

George Couros

Il futuro è già presente



Dalla Call all'ICall



QCERVC

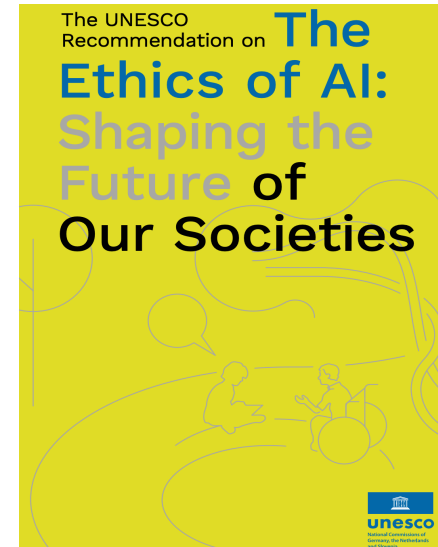
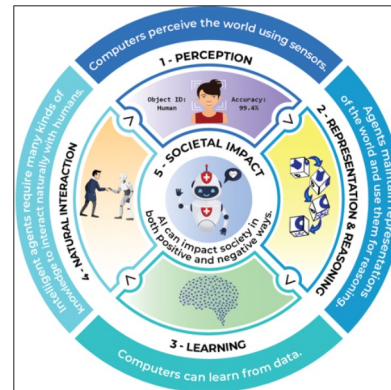
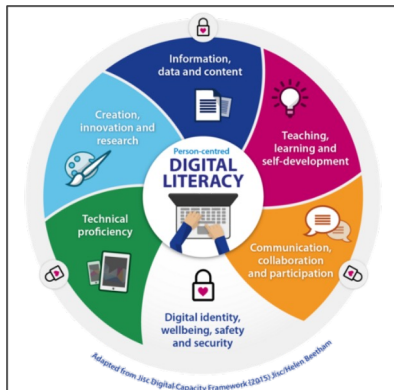


AoA



Scenari di
apprendimento

La «AI literacy»



Navigating the EU AI Act

Parliament has approved the AI Act, ensuring safety and fundamental rights while protecting innovation

Param Gopalasamy
Content Marketing Specialist, CIPP/E, CIPP/US, CIPM
November 13, 2023



La «AI literacy»

MEDIA EDUCATION
Studi, ricerche, buone pratiche

Firenze University Press
www.fupress.com/me



Citation: S. Cuomo, G. Biagini, M. Ranieri (2022) Artificial Intelligence Literacy, che cos'è e come promuoverla. Dall'analisi della letteratura ad una proposta di Framework. *Media Education* 13(2): 161-172. doi: 10.36253/me-13374

Received: July, 2022

Accepted: November, 2022

Published: December, 2022

Copyright: © 2022 S. Cuomo, G. Biagini, M. Ranieri. This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.fupress.com/me>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Artificial Intelligence Literacy, che cos'è e come promuoverla. Dall'analisi della letteratura ad una proposta di Framework

Artificial Intelligence Literacy, what it is and how to promote it. From the analysis of the literature to a Framework proposal

STEFANO CUOMO*, GABRIELE BIAGINI, MARIA RANIERI

Università di Firenze, Firenze, Italia
cuomo.stefano@gmail.com; gabriele.biagini@unifi.it; maria.ranieri@unifi.it
*Corresponding author

Abstract. This work presents a critical reflection on topics related to Artificial Intelligence (AI) and on literacy processes related to the promotion of Artificial Intelligence Literacy (AI Literacy). The study opens with an introductory historical-theoretical survey on the nature, use, and knowledge of AI, then focusing on the literature linked to the AI Literacy skills, particularly on the effective and critical use of AI and educational scenarios aimed at fostering a conceptual awareness of the mechanisms underlying AI and their implications. The work is based on the review of 35 papers relevant to the topic, selected on the basis of explicit criteria of inclusion and exclusion, and with a focus on how the concept of AI Literacy is defined and implemented in the educational practice. The synthesis of the works led to a preliminary proposal of a Framework, laying the foundations for a pedagogically significant reflection for the development of this competence.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), Artificial Intelligence Literacy, education, ethics.

Abstract. Il presente lavoro propone una riflessione critica sui temi relativi all'Intelligenza Artificiale (IA) e sui processi di alfabetizzazione relativi alla promozione di Artificial Intelligence Literacy (AI Literacy). Lo studio si apre con una ricognizione introduttiva di carattere storico-teorico sulla natura, l'uso e la conoscenza dell'IA, per soffermarsi successivamente sulla letteratura relativa al tema dell'AI Literacy, ovvero alla questione delle competenze relative all'uso efficace, critico e consapevole dell'IA e ai relativi percorsi di formazione volti a favorire la consapevolezza concettuale dei meccanismi che sottostanno alla IA ed alle loro implicazioni. Il lavoro si basa sull'analisi di 35 articoli pertinenti al tema, selezionati sulla base di criteri espliciti di inclusione ed esclusione, e con un focus su come il concetto di AI Literacy viene definito e anche articolato nella pratica educativa. La sintesi dei lavori ha condotto alla formulazione di una prima ipotesi di Framework, gettando le basi per una riflessione pedagogicamente significativa per lo sviluppo di questa competenza.

Parole chiave: Intelligenza Artificiale (IA), alfabetizzazione all'Intelligenza Artificiale, educazione, etica.

Media Education 13(2): 161-172, 2022
ISSN 2038-3002 (print) ISSN 2038-3010 (online) | DOI: 10.36253/me-13374

Tabella 5. Proposta per un Framework delle competenze.

Dimensione conoscitiva, ossia conoscere e comprendere l'IA	Dimensione operativa, ossia usare e applicare l'IA	Dimensione critica, ossia valutare e creare l'IA	Dimensione etica, ossia usare in modo responsabile e consapevole l'IA
<i>Che cosa è l'IA e cosa è in grado di fare?</i>	<i>Come funziona l'intelligenza artificiale? Come applicare le sue funzioni basilarli?</i>	<i>Come progetta l'IA e come si può valutare criticamente?</i>	<i>Come dovrebbe essere usata l'IA e come è percepita dalle persone?</i>
Esempi di articoli a supporto: Kandhofer et al., 2016; Lin et al., 2021; Robinson, 2020; Rodríguez-García et al., 2020	Esempi di articoli a supporto: Druga et al., 2019; Julie et al., 2020; Kandhofer et al., 2016; Kim et al., 2021; Vazhayil et al., 2019	Esempi di articoli a supporto: Ali et al., 2021; Druga et al., 2019; Han et al., 2018; How & Hung, 2019; Lee et al., 2021; Strauß, 2021b	Esempi di articoli a supporto: Chai et al., 2021; Druga et al., 2022; Gong et al., 2020; Strauß, 2021b; Zhang et al., 2022
Competenza 1			
(Riconoscimento dell'IA) Distinguere tra manufatti tecnologici che utilizzano o meno l'IA.	(Rappresentazione dei dati) Comprendere cos'è una rappresentazione dei dati, come si esegue correttamente, quali sono i vantaggi ed i rischi derivati dagli errori rappresentativi.	(Spiegabilità) Essere in grado di includere visualizzazioni grafiche, simulazioni, spiegazioni dei processi decisionali degli agenti o dimostrazioni interattive per aiutare gli utilizzatori a comprendere l'IA	(Etica) Identificare e descrivere diverse prospettive sulle questioni etiche chiave che circondano l'IA.
Competenza 2			
Competenza 2 (Capire l'intelligenza) Analizzare e discutere criticamente le caratteristiche che rendono un'entità 'intelligente'.	Competenza 2 (Decision-Making) Riconoscere e descrivere esempi di come i computer ragionano e prendono decisioni.	Competenza 2 (Promuovere la trasparenza) Promuovere la trasparenza in tutti gli aspetti della progettazione dell'IA. Ad esempio, migliorando la documentazione di un modello o incorporando del codice che renda l'IA spiegabile.	Competenza 2 (Azione e reazione) Comprendere che alcuni sistemi di intelligenza artificiale hanno la capacità di agire fisicamente sul mondo.
Competenza 3			
(Interdisciplinarietà) Identificare una varietà di tecnologie che utilizzano l'IA, ad esempio sistemi cognitivi, robotica e machine learning e le loro applicazioni in differenti contesti.	(Passaggi ML) Comprendere i passaggi coinvolti nell'apprendimento automatico e le pratiche e le sfide che ogni passaggio comporta.	(Pensiero critico) Incoraggiare gli studenti a essere consumatori critici delle tecnologie di intelligenza artificiale mettendo in discussione la loro affidabilità e comprendendo il ruolo che gli esseri umani svolgono nella programmazione, nella scelta dei modelli e cosa questo comporta in termini di bias.	(Contestualizzazione dei dati) Incoraggiare gli studenti a indagare su chi ha creato il set di dati, come sono stati raccolti i dati e quali sono i limiti del set di dati e le implicazioni in termini di bias.
Competenza 4			
(Tipologie di IA) Classificare e saper riconoscere le tipologie di IA e le relative applicazioni.	(Alfabetizzazione all'uso dei dati) Comprendere i concetti di base della data literacy; quindi leggere, capire, creare ed in generale conferire significato ai dati. Interpretarli correttamente e saper raccontare un fenomeno, selezionando in maniera opportuna le informazioni più rilevanti.	(Applicazioni pratiche) Sviluppare applicazioni (più o meno complesse) di IA.	(Disegnare una IA per il futuro) Immaginare le possibili applicazioni future dell'IA e considerare gli effetti di tali applicazioni sulla società.



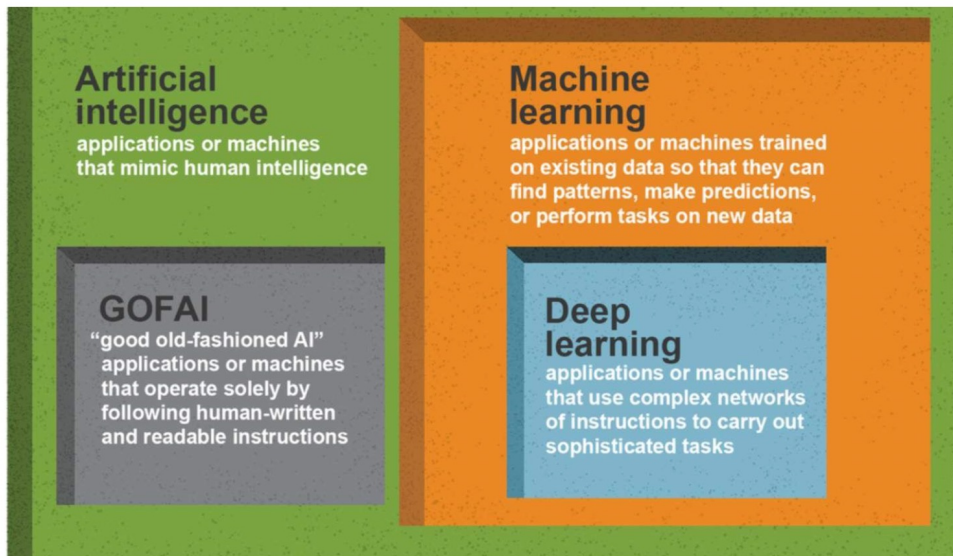
LA SCUOLA È...
EDUCARE & FUTURO
CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

AI nella didattica delle lingue straniere



DEASCUOLA

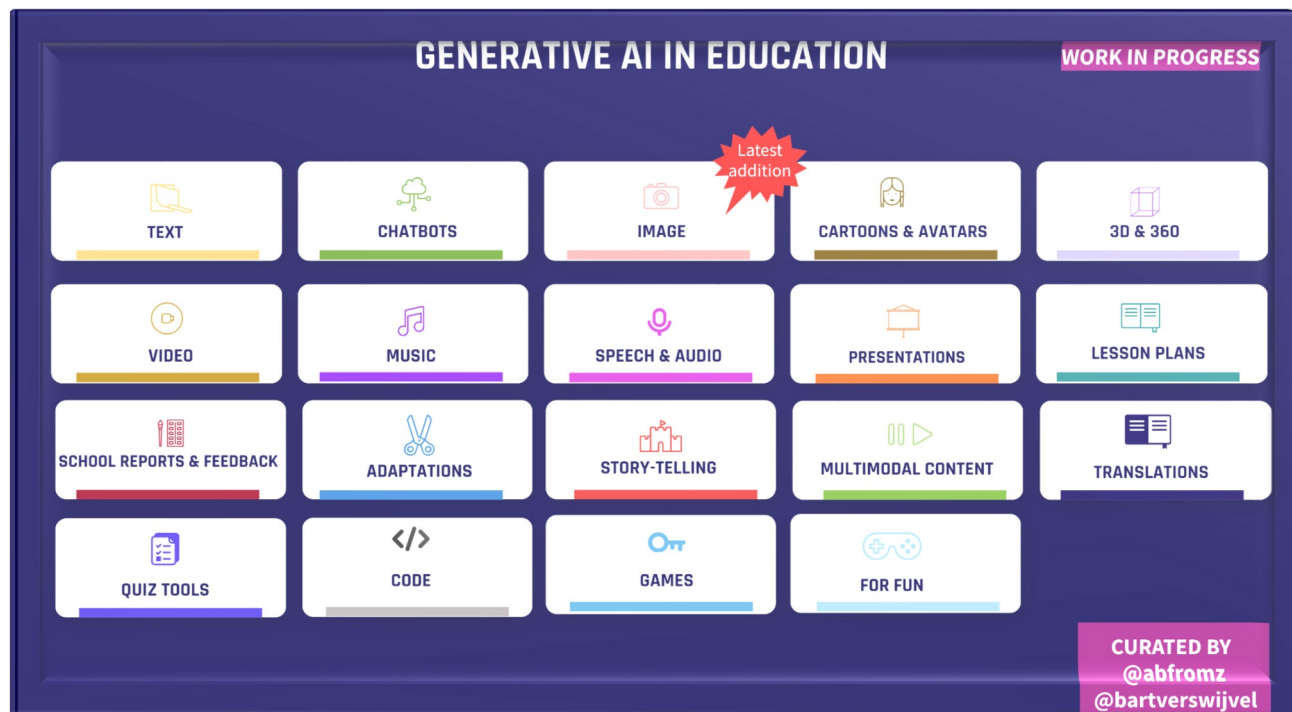
AI



AI



Un repository



<https://view.genial.ly/63ec8abdc804dc0018561bbe>

Scenari multilingui MIZOU



**AI Chatbot to Tutor, Assess,
and Grade Your Students
in 50 Languages!**

¡Hola! Soy tu amigo por correspondencia de España. ¿Cómo estás?

Spanish Pen Pal
by [Beata Gullberg](#)

A chatbot simulating a Spanish-speaking pen pal. Enhances writing and comprehension skills in A1-A2 Spanish.

[Add to Workspace](#) [Share](#)

Good for
[#Writing](#) [#Reading Comprehension](#)
[#Middle School](#) [#Spanish](#)

Scenari multilingui TALKPAL.AI

TALKPAL AI[Home](#)[Learning](#)[Grammar](#)[Signup](#)[Login](#) 

The Most Efficient Way to Learn a Language

TalkPal is a GPT-powered AI language tutor. Chat about unlimited amount of interesting topics either by writing or speaking while receiving messages with realistic voice.

You will practice:

- ☒ Listening
- ☒ Speaking
- ☒ Reading
- ☒ Writing

Which language do you want to learn?

 English

 Spanish

 French

 Italian

 German

 Ukrainian

 Korean

 Chinese

 Japanese

 Arabic

 Finnish

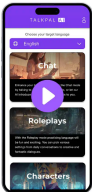
 Swedish

 Hindi

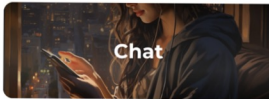
 Dutch

 Portuguese

 +42 more

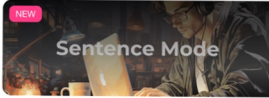


English



Chat

Enhance your language skills with the Chat mode by talking to our AI tutor. Pick a topic, or let our AI introduce fun and interesting topics to you.

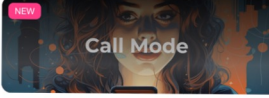


NEW

Sentence Mode

Build a solid foundation of your language skills by learning basic vocabulary. Start speaking and receive pronunciation feedback for each sentence.

PREMIUM

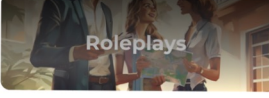


NEW

Call Mode

Experience AI-driven, audio-only conversation to boost your language proficiency. This method sharpens listening skills and mimics real-life conversational experiences.

PREMIUM



Roleplays

With the Roleplay mode practicing language will be fun and exciting. You can pick various settings from daily conversations to creative and fantastic dialogues.

PREMIUM

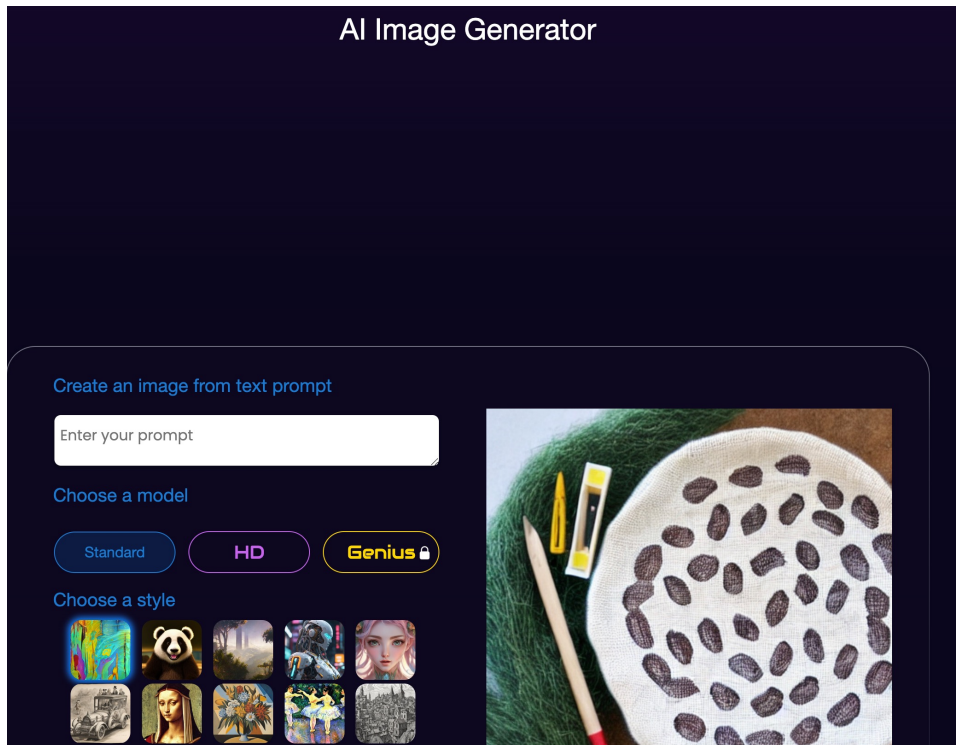


Characters

Engage in dynamic conversations with historical or fictional characters, practicing listening, speaking, and contextual understanding in immersive, interactive scenarios.

PREMIUM

Visual literacy



<https://deepai.org/>

AI per l'italiano L2/LS

Università per Stranieri di Perugia

Ciao, letizia.cinganotto@unistrapg.it
Crediti disponibili: 95
LOGOUT

TORNA AL ROLEPLAY

Scrivi il tuo messaggio a "B1"...

INVIA

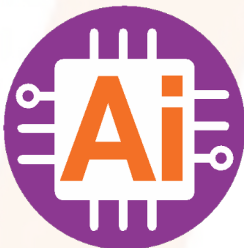
Puoi descrivere Palazzo Gallenga?

A2

Palazzo Gallenga Stuart è un edificio molto importante a Perugia. È stato costruito tra il 1740 e il 1758. Prima, abitavano lì due famiglie diverse: prima gli Antinori e poi i Gallenga Stuart. Nel 1931, la famiglia Gallenga Stuart ha dato il palazzo alla città di Perugia. Oggi, in questo palazzo c'è l'Università per Stranieri di Perugia. Dentro il palazzo, ci sono molte stanze belle che si possono vedere. Queste stanze hanno decorazioni antiche come affreschi del Settecento, specchi grandi e collezioni di libri vecchi molto preziosi. Gli affreschi sono disegni fatti direttamente sulle pareti o sui soffitti e qui sono molto speciali. Per esempio, nella Sala Goldoniana, che una volta era usata per ballare, ci sono affreschi fatti su sfondo dorato. Anche c'è un'aula grande dove si può vedere un dipinto fatto da Gerardo.

aioli
versione 2.2.0

AI nella didattica delle lingue straniere: esempi ed esperienze in classe



LA SCUOLA È...

EDUCARE  **FUTURO**

CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Relatore: Lorenzo Meacci,
docente di inglese scuola secondaria di I grado

Principali App per l'apprendimento delle lingue che utilizzano l'AI

1. Duolingo: Una delle app più popolari per l'apprendimento delle lingue, Duolingo utilizza tecniche di intelligenza artificiale per personalizzare i percorsi di apprendimento degli utenti in base alle loro prestazioni e obiettivi.

2. Babbel: Questa app offre corsi di lingua strutturati che si adattano alle esigenze dell'utente. Utilizza la tecnologia dell'IA per fornire feedback personalizzato sulla pronuncia e sulle abilità linguistiche.

3. Memrise: Memrise offre corsi di lingua con un'enfasi sulla memorizzazione attraverso schede mnemoniche e giochi interattivi. L'IA personalizza i corsi in base alle esigenze degli utenti.

MEM
RISE

Home

Impara

Immergiti

Interagisci

Inglese (UK) ▾

MemBot beta - realizzato con GPT-3

Guida



Principiante: salutare la receptionist dell'hotel



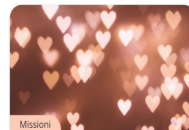
Principiante: ordinare il tuo caffè preferito



Principiante: Dire da dove vieni



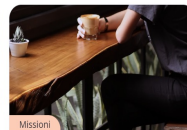
Principiante: incontrare qualcuno nel tuo nuovo lavoro



Di' ti amo senza dire "ti amo"



Il tuo sport preferito

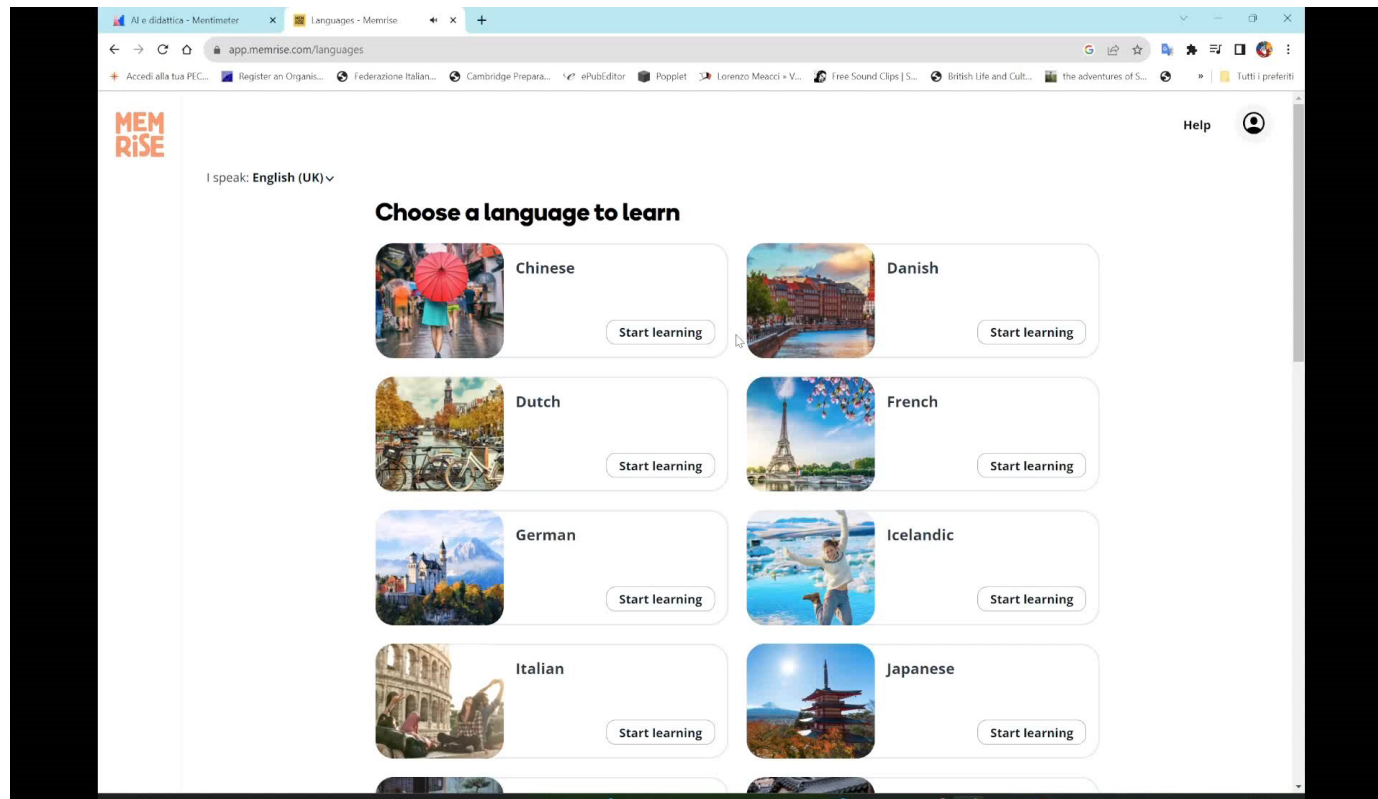


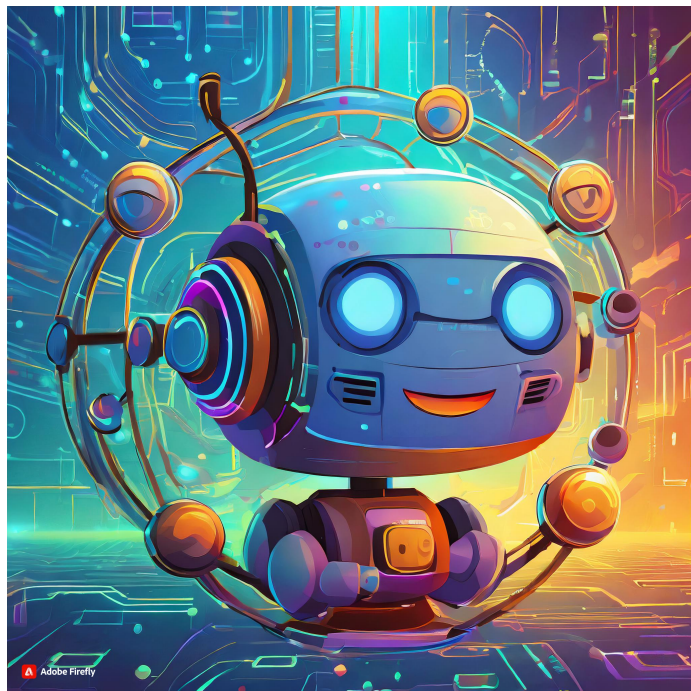
Rompere il ghiaccio con uno sconosciuto



Parlare della tua famiglia







01001000
01000101
01001100
01001100
01001111

HELLO!



Che cos'è un ChatBot?

Principali App per l'apprendimento delle lingue che utilizzano l'AI

4. Rosetta Stone: Con una lunga storia nell'insegnamento delle lingue, Rosetta Stone utilizza un approccio immersivo. L'IA aiuta a tracciare il progresso degli studenti e a offrire feedback.

5. HelloTalk: Questa app consente agli utenti di praticare le lingue con madrelingua attraverso conversazioni. L'IA potrebbe essere utilizzata per facilitare gli abbinamenti tra studenti che vogliono imparare lingue diverse.

6. Tandem: Simile a HelloTalk, Tandem offre una piattaforma per lo scambio linguistico tra madrelingua. L'IA è utilizzata per migliorare l'esperienza di abbinamento.



twee beta



**Creare quiz/lezioni
partendo da video di
youtube**



LA SCUOLA È...

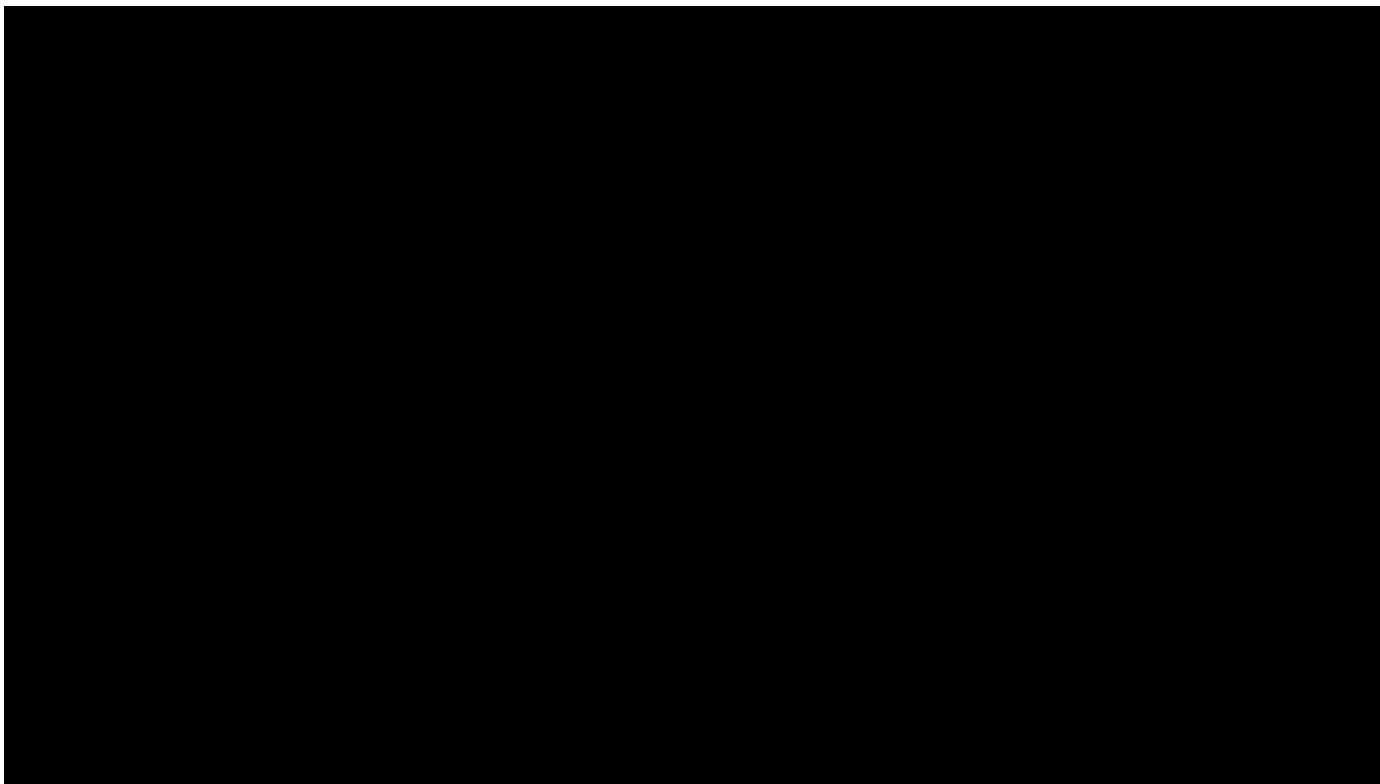
EDUCARE al FUTURO

CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

AI nella didattica delle lingue straniere



DEASCUOLA



twee **beta**



**Creare quiz/lezioni
partendo da video di
youtube**



**Creare graded texts
originali**



LA SCUOLA È...

EDUCARE al FUTURO

CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

AI nella didattica delle lingue straniere



DEASCUOLA

Home | Twee

app.twee.com

video. You can use it to create a listening comprehension exercise.

can give this task to check listening comprehension.

you can use as a warm-up before watching a video. They invite your student to express their opinion on the topic covered in the video and talk about their experience.

Read and understand a text

Create, analyse and discuss an unlimited range of unique reading materials

Yellow Submarine

This is a story about a man who lived in a small town by the sea. He was a sailor and he told stories of his adventures in the land of submarines.

His stories inspired the people of the town to set sail and explore the unknown.

Reading

Create a text on a certain topic

Creates a text on a certain topic. Can be used during a lesson or as a homework task after a reading, listening or vocabulary lesson.

1) What was the colour of the submarine?

The colour of the submarine was yellow

2) When was the love an easy game to play?

Reading

Create open questions to the text

Creates a list of open questions. Ask your students these questions to make sure they understand the text.

When did the troubles seem far away?

a) today c) last month
b) yesterday d) on Friday

Reading

Create ABCD questions for a text with only one correct answer

Creates a list of ABCD questions for a text with only one correct answer.

They all live in a purple submarine

false

In times of trouble, Mother Mary comes to him

true

Reading

Create True/False statements based on your text

Creates a true/false reading exercise for the student to check if they understand the content of the text.

Hey Paul!

Have you ever seen a yellow submarine?

No, I haven't!
But I wrote a song about it!

Quiz

Dance Challenge

Name That Tune

Sing Along

Brainstorm

Titles:

The Yellow Submarine

The Life of a Sailor

Exploring the Ocean

Mind The Gap!

RSVP

For Sale

We Are Here!



twee

beta



**Creare quiz/lezioni
partendo da video di
youtube**



Creare graded texts originali



**Creare domande partendo
da un testo dato**



LA SCUOLA È...

EDUCARE al FUTURO

CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

AI nella didattica delle lingue straniere



DEASCUOLA

Home | Twee

app.twee.com

video. You can use it to create a listening comprehension exercise.

can give this task to check listening comprehension.

you can use as a warm-up before watching a video. They invite your student to express their opinion on the topic covered in the video and talk about their experience.

Read and understand a text

Create, analyse and discuss an unlimited range of unique reading materials

Yellow Submarine

This is a story about a man who lived in a small town by the sea. He was a sailor and he told stories of his adventures in the land of submarines.

His stories inspired the people of the town to set sail and explore the unknown.

Reading

Create a text on a certain topic

Creates a text on a certain topic. Can be used during a lesson or as a homework task after a reading, listening or vocabulary lesson.

1) What was the colour of the submarine?
The colour of the submarine was yellow

2) When was the love an easy game to play?

Reading

Create open questions to the text

Creates a list of open questions. Ask your students these questions to make sure they understand the text.

When did the troubles seem far away?

a) today c) last month
b) yesterday d) on Friday

Reading

Create ABCD questions for a text with only one correct answer

Creates a list of ABCD questions for a text with only one correct answer.

They all live in a purple submarine
false

In times of trouble, Mother Mary comes to him
true

Reading

Create True/False statements based on your text

Creates a true/false reading exercise for the student to check if they understand the content of the text.

Hey Paul!
Have you ever seen a yellow submarine?

No, I haven't!
But I wrote a song about it!

Quiz

Dance Challenge

Name That Tune

Sing Along

Brainstorm

Titles:

The Yellow Submarine

The Life of a Sailor

Exploring the Ocean

Mind The Gap!

RSVP

For Sale

We Are Here!



twee^{beta}

twee ~~beta~~

Current

Try Twee 😊

Forever Free

- 20 runs / month for Text Tools
- 10 runs / month for Media Tools
- 5-min input limit on media

Twee Pro 💪

\$11.95 / month

- Unlimited* runs for Text Tools
- 100 runs / month for Media Tools
- 10-min input limit on media
- Convert Audio & Video to Text
- Export to PDF
- Export to Google Forms

Subscribe now

Best Value

Twee Pro Annual 💪

\$89.95 / year

\$7.49 / month (save \$53)

- Unlimited* runs for Text Tools
- 100 runs / month for Media Tools
- 10-min input limit on media
- Convert Audio & Video to Text
- Export to PDF
- Export to Google Forms

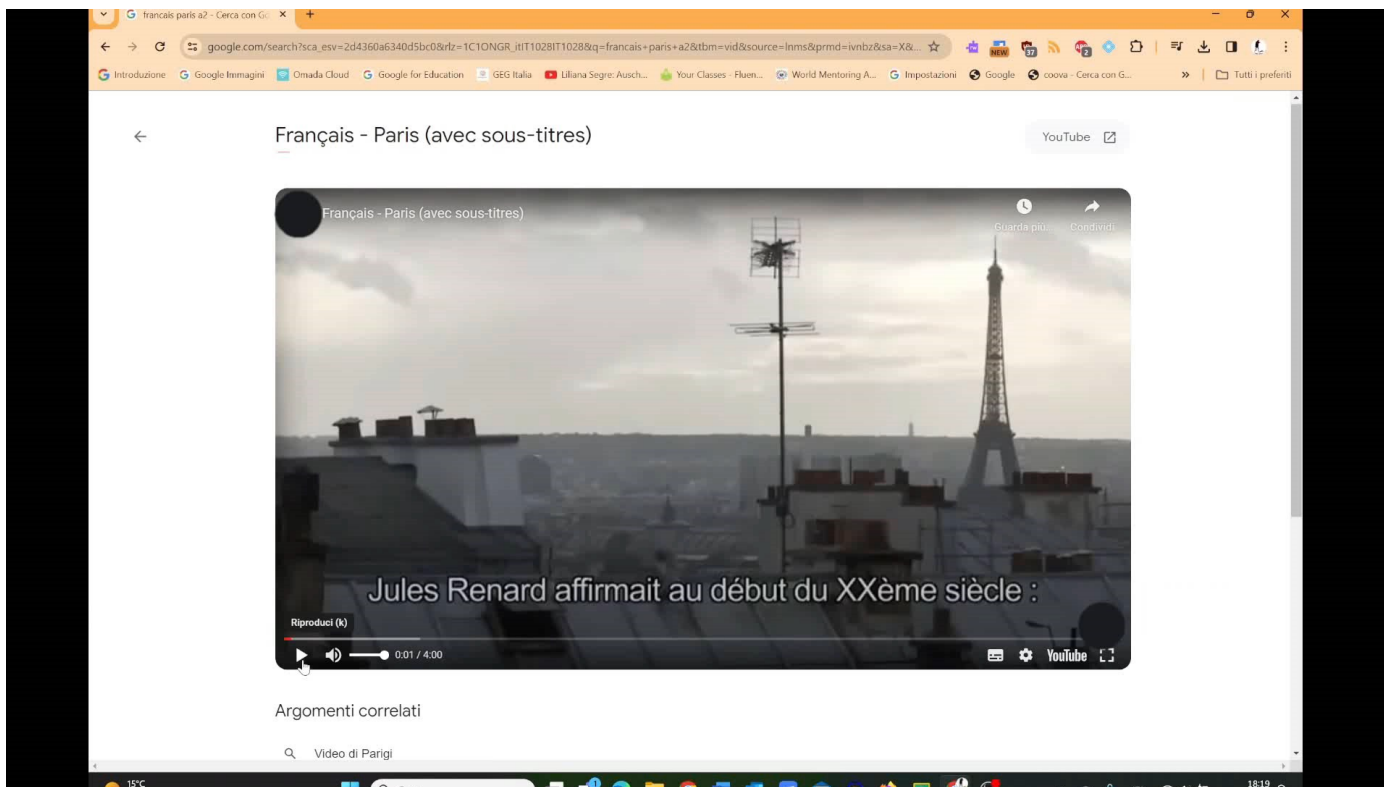
Subscribe now

Annual only

Twee Schools 🏫

- Multiple Teachers
- Unlimited* runs for Text Tools
- 100 runs / month for Media Tools
- 10-min input limit on media
- Convert Audio & Video to Text
- Export to PDF
- Export to Google Forms
- Personal Support

Contact Us

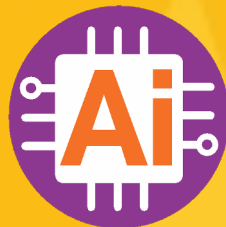






Grazie per
l'attenzione

Spazio alle
domande



LA SCUOLA È...

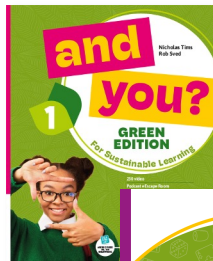
EDUCARE & FUTURO

CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

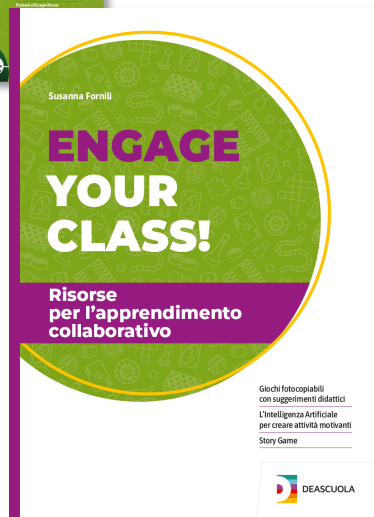


DEASCUOLA

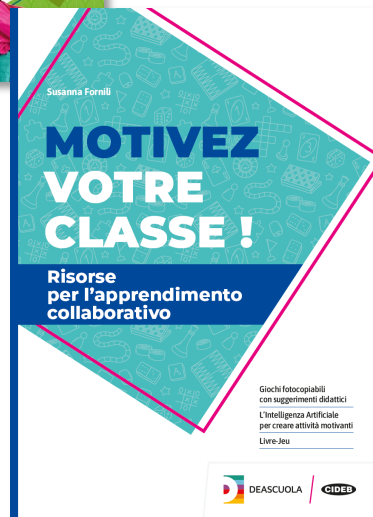
Le nostre proposte editoriali



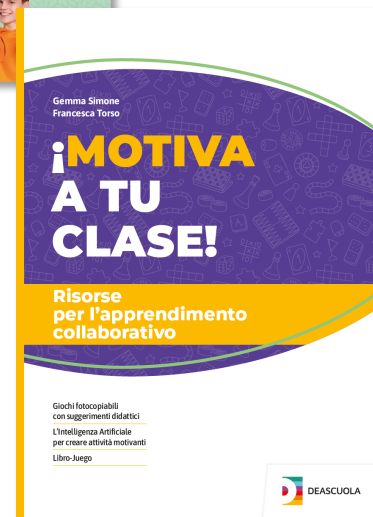
Consulta la
[scheda sul sito](#)



Consulta la
[scheda sul sito](#)



Consulta la
[scheda sul sito](#)



Contatta il tuo agente di zona: <https://deascuola.it/rete-commerciale/>

Esempi di attività con AI

L'intelligenza artificiale in classe

Riscrittura di dialoghi

Finalità

Consolidamento, ampliamento e ripasso di contenuti principalmente comunicativi e lessicali.

Breve descrizione

L'attività consiste nel selezionare – interamente o in parte – un dialogo in spagnolo (usando ad esempio quelli di inizio unità o quelli delle sezioni di Comunicazioni), riportarlo al chatbot, chiedere piccoli cambiamenti e analizzarli. L'attività è da svolgersi preferibilmente a gruppi e dopo aver concluso la parte linguistica dell'intera unità.

Come organizzare l'attività

- Tappa 1** Suddividere la classe in gruppi del numero corrispondente alla quantità dei personaggi del dialogo iniziale.
- Tappa 2** Spiegare quali tipologie di modifiche si possono richiedere: possono riguardare i contenuti che sono stati presentati nell'unità appena conclusa (consolidamento e ampliamento) o in unità precedenti (ripasso).
- Tappa 3** Lasciare qualche minuto di tempo affinché ogni gruppo proponga tre ambiti di modifica.
- Tappa 4** Racogliere le idee avute dai gruppi e far votare quelle più interessanti e/o più richieste.
- Tappa 5** Definire il prompt (è consigliabile usare dialoghi già disponibili in formato digitale, per poterli inserire facilmente con il copia e incolla):

Prompt

- Considera il seguente dialogo:
inserirlo il dialogo
- Riscrivo mantenendo lo stesso livello linguistico (A1, A1/A2, A2) e la stessa struttura, ma effettuando alcuni cambiamenti relativi a questi aspetti:
aggiungere gli aspetti votati dalla classe
- Non cambiare i nomi dei personaggi.

- Tappa 6** Proporre il testo prodotto alla classe, proiettandolo sulla LIM o stampandolo e consegnandolo durante una lezione successiva.
- Tappa 7** Chiedere alla classe di confrontare i due dialoghi, identificando i cambiamenti avvenuti e cercando di capire che cosa significano.
- Tappa 8** Far recitare il nuovo dialogo, tutto o in parte, ai vari gruppi.
- Tappa 9** Eventualmente, chiedere a ogni gruppo di scrivere una frase con i nuovi contenuti linguistici creati dall'IA.

Obiettivi didattici

Obiettivi linguistici

- Comprensione scritta: tappa 7
- Produzione orale: tappa 8
- Produzione scritta: tappa 9

Obiettivi trasversali

- Analisi critica: tappa 7
- Creatività: tappa 8
- Collaborazione: tappa 3, 4 e 8

L'intelligenza artificiale in classe

Indovina chi?

Finalità

Consolidamento, ampliamento e ripasso dei contenuti linguistici, in ambito ludico.

Breve descrizione

L'attività è da svolgersi con l'intera classe, preferibilmente divisa in gruppi, e consiste nel rivolgere delle domande in spagnolo al chatbot che si finge una persona, al fine di indovinare di chi si tratta.

Come organizzare l'attività

- Tappa 1** Individuare un alunno o un'aluna in classe, che rappresenteranno la persona da indovinare.
- Tappa 2** Senza che la classe veda, fornire al chatbot le informazioni necessarie, focalizzate sulle competenze linguistiche acquisite fino a quel momento, ad esempio nome, età e nazionalità all'inizio dell'anno, descrizione fisica, del carattere e del vestire più avanti. Se le competenze acquisite sono già di discreto livello, si consiglia di omettere le informazioni più "caratterizzanti", come appunto il nome e il sesso. Ecco un esempio:

Prompt

Fai finta di essere una persona di origini Indoeuropee. Hai i capelli castani e gli occhi verdi e sei di media statura. Indossi un paio di jeans neri, una felcia rossa e un paio di scarpe da ginnastica grigie. Ti porrò delle domande personali in spagnolo, alle quali devi rispondere sempre in spagnolo.

- Tappa 3** Per rendere l'attività più sfidante e divertente, si può concordare con la classe di porre solo domande a risposta chiusa. Il prompt sarà quindi il seguente:

Prompt

Ti porrò delle domande personali in spagnolo, alle quali devi rispondere sempre in spagnolo, solo con "sì" o "no". Se ti faccio per errore domande a risposta aperta, non rispondere.

- Tappa 4** A questo punto, il gioco può avere inizio. A turno, ogni gruppo propone una domanda e la scrive direttamente nel chatbot (o la detta all'insegnante, che dovrà riportarla come è stata ideata dai gruppi).

- Tappa 5** In conclusione, si può chiedere al chatbot un feedback.

Prompt

Ho compiuto degli errori? Potresti correggerli, per favore?

Obiettivi didattici

Obiettivi linguistici

- Produzione scritta e orale: tappa 4

Obiettivi trasversali

- Autovalutazione: tappa 5

L'intelligenza artificiale in classe

Dialogare con il chatbot

Finalità

Consolidamento, ampliamento e ripasso dei contenuti comunicativi, incoraggiando l'immersione in situazioni di conversazione autentiche e lo sviluppo di abilità linguistiche e sociali.

Breve descrizione

L'attività (adatta al 2° o 3° anno) consiste nella realizzazione di una breve conversazione in spagnolo con un chatbot. Poiché è da svolgersi singolarmente, ogni alunno deve avere accesso a un computer dotato di connessione o a uno smartphone.

Come organizzare l'attività

- Tappa 1** Si può svolgere l'attività in due modi, assegnando un profilo diverso a ogni chatbot o a ogni alunno. In alternativa, con una modalità più divertente, preparare dei foglietti con i vari profili e farli estrarre a sorte. Gli studenti impareranno così ad adattarsi (o immedesimarsi) in diverse situazioni di conversazione. Ecco alcuni esempi:

Adrián (13 anni, gioca a calcio)	Paco (16 anni, appassionato di fotografia)
Carla (34 anni, insegna spagnolo)	Alicia (25 anni, ballerina di danza contemporanea)
Diego (52 anni, allena una squadra di pattinaggio artistico)	Roberto (18 anni, aspirante astronauta)
Carmen (40 anni, suona il pianoforte)	Paula (14 anni, appassionata di equitazione)
Emma (12 anni, ama i mangia)	Mari Carmen (50 anni, guida turistica)
Alex (13 anni, ama la Plegatori)	Marta (37 anni, pilota d'aereo)
Lola (28 anni, veterinaria, amante degli animali)	Teresa (29 anni, artista visuale)
Lara (19 anni, studentessa di biologia marina)	José Luis (32 anni, musicista rock)
Pablo (65 anni, chef professionista)	Lucía (15 anni, campionessa di scacchi)
Eva (30 anni, scrittrice di romanzi gialli)	Jorge (22 anni, studente di informatica)

Quanto più si scelgono personaggi con background diversi, tanto più l'attività può incoraggiare gli studenti a esplorare e comprendere culture e pratiche diverse dalle proprie. I prompt potrebbero essere i seguenti:

Prompt 1

Vorrei che interpretassi Emma, una ragazza di 12 anni che ama i mangia. Vorrei dialogare con te in spagnolo.

Prompt 2

Ciao, sono Emma, ho 12 anni e amo i mangia. Vorrei dialogare con te in spagnolo.

Quanto più si scelgono personaggi con background diversi, tanto più l'attività può incoraggiare gli studenti a esplorare e comprendere culture e pratiche diverse dalle proprie.

- Tappa 2** Ogni alunno dovrà sostenere una semplice conversazione scritta, composta da almeno dieci linee di dialogo.

- Tappa 3** In conclusione, si può chiedere al chatbot un parere sulla conversazione, anche in italiano.

Prompt

Com'è stata la conversazione? Ho compiuto degli errori? Potresti correggerli, per favore?

Obiettivi didattici

Obiettivi linguistici

- Produzione scritta: tappa 2
- Comprensione scritta: tappa 3

Obiettivi trasversali

- Mediazione culturale ed empatia: tappa 1
- Autovalutazione: tappa 3

Facciamo i primi passi insieme?

Corso Online

**AI: insegnare e
apprendere le lingue
straniere**

69 € ~~79 €~~

Mag '24 - Set '24
con: Letizia Cinganotto



12 ore per 69€ ~~79€~~

con Carta del Docente, Carta di credito o bonifico

Materiali disponibili

da Maggio a Settembre 2024

[Scopri di più](#)

Facciamo i primi passi insieme?

Corso Online

**AI: insegnare e
apprendere le lingue
straniere**

69 € ~~79 €~~

Mag '24 - Set '24
con: Letizia Cinganotto



- **Concetti chiave**
- L'AI per le **4 modalità di comunicazione** del QCERVC nelle varie lingue straniere
- Laboratorio di AI: **strumenti e esempi**
- **Gamification** e AI
- L'AI per il **language testing**
- **Proposte didattiche** “intelligenti” multilingui (inglese, tedesco, francese, spagnolo)
- L'Intelligenza Artificiale per l'**Italiano L2/LS**

Facciamo i primi passi insieme?

Corso Online

**A scuola di AI: una nuova
alleata per la didattica**

**Con: Alessandra Rucci
e Gaetano Strano**



12 ore per 79€

con Carta del Docente, Carta di credito o bonifico

Materiali disponibili

da Maggio a Settembre 2024

[Scopri di più](#)

Facciamo i primi passi insieme?

Corso Online

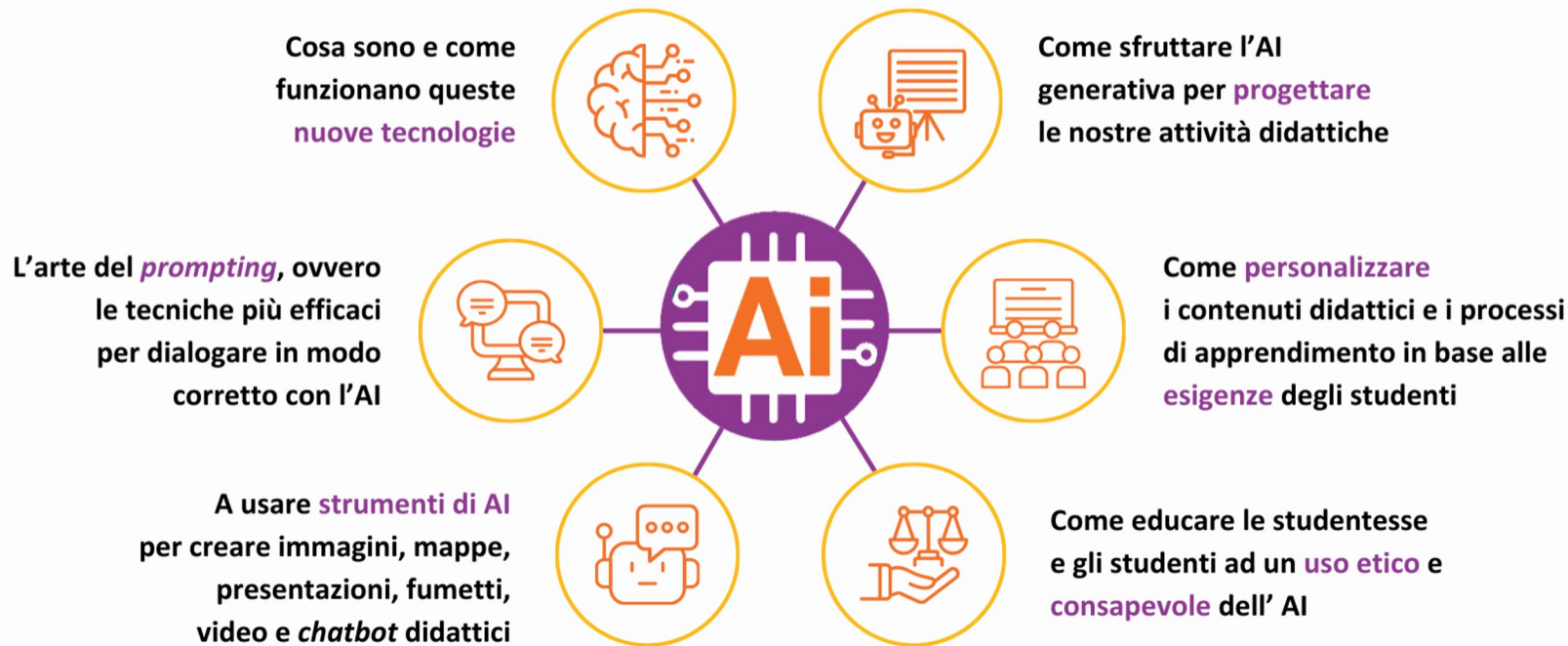
**A scuola di AI: una nuova
alleata per la didattica**

Con: Alessandra Rucci
e Gaetano Strano



- **Introduzione** all'Intelligenza Artificiale
- **Impatto** dell'AI e **implicazioni etiche**
- AI nella scuola
- **Assistente** ChatGPT
- AI e **creatività** in classe
- I chatbot nella **didattica** e nel **lavoro quotidiano**
- L'AI per **progettare** lezioni

IMPAREMOSI INSIEME:



I prossimi appuntamenti

<https://formazione.deascuola.it/educare-al-futuro-con-ai/>

Webinar

LA SCUOLA È... EDUCARE AL FUTURO
CON L'AI

**App e strumenti di AI utili
alla didattica**

06 Maggio 2024, 17:00

con: Mauro Sabella

