



Best AI

LINEE GUIDA BEST AI PER GLI ENTI DI FORMAZIONE PROFESSIONALE

Il progetto BestAI è dedicato alla creazione di un pacchetto formativo basato su sfide che esplora il potenziale delle tecnologie AI per l'imprenditoria sociale. Il nostro obiettivo è quello di potenziare le innovazioni sociali in tutta Europa e di sostenere gli insegnanti e i formatori dell'istruzione e della formazione professionale nello sviluppo di competenze digitali e trasversali di alto valore.



Co-funded by
the European Union

Indice



Capitolo 1: Introduzione, motivazione e struttura	3
1.1 Scopo delle linee guida	3
1.2 Destinatari e impatto atteso	3
1.3 Perché una WebQuest?	3
1.4 La struttura standard della WebQuest	3
1.5 Le migliori webquest sull'intelligenza artificiale	5
Capitolo 2: Motivazione dell'integrazione dell'IA nelle WebQuest	18
2.1 Perché usare l'IA per costruire una WebQuest?	18
Capitolo 3: Il ruolo essenziale dell'insegnante di IFP	20
3.1 Da insegnante a facilitatore dell'apprendimento	20
3.2 L'insegnante come progettista di WebQuest	21
3.3 L'insegnante come mediatore dell'IA e guida etica	21
3.4 L'insegnante come facilitatore e mentore del gruppo	22
3.5 Professionista riflessivo in apprendimento continuo	22
Capitolo 4: Competenze richieste ai formatori (KSA)	23
Capitolo 5: Il percorso di apprendimento del formatore (panoramica)	25
5.1 Schemi dettagliati dei moduli (argomenti da trattare)	25
Capitolo 6: Sezione per insegnanti	43
6.1 Fasi operative dell'insegnante in classe	43
6.2 Consigli pratici per l'implementazione	44
Capitolo 7: Il contributo dei partner	69
Capitolo 8: Materiali e risorse per la formazione	72
8.1 Materiali di formazione necessari	72
8.2 Risorse WebQuest	75
8.3 Modelli essenziali	75
Riferimenti bibliografici	77
ALLEGATI	78
Modello di ingegneria del prompt	78
Modello di WebQuest integrata nell'IA: Un modello standardizzato che incorpora le fasi specifiche dell'IA all'interno delle sezioni Processo e Valutazione.	82
Modello di rubrica. Uso responsabile ed etico dell'intelligenza artificiale	83



cc creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Capitolo 1: Introduzione, motivazione e struttura

1.1 Scopo delle linee guida

Queste linee guida sono destinate ai formatori dell'istruzione e della formazione professionale (IFP) che formeranno i loro colleghi sull'integrazione responsabile ed efficace dell'intelligenza artificiale (IA) nell'apprendimento basato su progetti. In particolare, il quadro di riferimento si concentra sul miglioramento dell'erogazione dell'istruzione e della formazione professionale utilizzando le WebQuest esistenti (come quelle presenti sul sito web del progetto BEST AI) e strumenti moderni di intelligenza artificiale.

L'obiettivo è quello di andare oltre la familiarità di base con l'IA e di sviluppare una coorte di formatori in grado di progettare, gestire e valutare eticamente le attività di apprendimento collaborativo supportate dall'IA.

1.2 Destinatari e impatto atteso



Insegnanti e formatori IFP



Formatori professionisti/Consulenti



Sviluppatori di curricula e coordinatori pedagogici

Al termine della formazione erogata utilizzando queste linee guida, gli insegnanti e i formatori dell'IFP saranno in grado di:



Introdurre strategicamente gli strumenti di IA agli studenti in modo sicuro e strutturato.



Affinare i curricula professionali e le WebQuest esistenti utilizzando il prompt engineering.



Gestire efficacemente le dinamiche di gruppo quando gli studenti utilizzano gli strumenti di IA in modo collaborativo.



Garantire che le considerazioni etiche e l'equità siano al centro di tutti i progetti integrati nell'IA.

1.3 Perché una WebQuest?

La metodologia della WebQuest è un veicolo cruciale per l'integrazione dell'IA nell'IFP (Istruzione e Formazione Professionale) perché è intrinsecamente basata sull'indagine, sulla collaborazione e sulle risorse. Permette agli studenti di applicare le conoscenze professionali per risolvere problemi complessi e autentici, stimolando così le capacità di pensiero critico necessarie per esaminare e perfezionare le informazioni generate dall'IA.

1.4 La struttura standard della WebQuest

Il quadro di riferimento per lo sviluppo di una WebQuest efficace è spesso basato sul modello ARCS di Keller (1979), che enfatizza quattro pilastri fondamentali: Attenzione, Rilevanza, Fiducia e Soddisfazione. To successfully motivate learners, a WebQuest should be structured as follows:



Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Per motivare con successo gli studenti, una WebQuest dovrebbe essere strutturata come segue:



Attenzione: deve catturare l'interesse attraverso contenuti coinvolgenti.



Pertinenza: i compiti devono essere in linea con gli obiettivi, gli interessi e le motivazioni personali degli studenti.



Fiducia: fornendo una guida chiara e il supporto dell'insegnante durante tutto il processo, la WebQuest promuove un senso di autoefficacia negli studenti.



Soddisfazione: l'esperienza dovrebbe offrire una conclusione gratificante, sia in termini di prodotto finale che di sforzo collaborativo.

La conoscenza del web design è un vantaggio, ma non è affatto un requisito. Gli insegnanti possono facilmente costruire una WebQuest utilizzando un software di base; il metodo più accessibile prevede la creazione di un semplice documento di testo (come Word) arricchito da collegamenti ipertestuali.

Seguendo i principi delineati in *The Internet and the Language Classroom* (Dudeney, 2000), il processo di sviluppo dovrebbe includere:

1. Identificare l'argomento centrale e l'obiettivo finale.
2. Raccogliere risorse online adeguate dal punto di vista linguistico ed educativo.
3. Organizzare queste risorse in base a specifiche fasi del compito.
4. Strutturare il flusso di lavoro, includendo vocabolario, grammatica e attività.
5. Sviluppare un chiaro quadro di valutazione.

Una volta completate queste fasi, la WebQuest può essere compilata in un documento con immagini, link e tutti gli strumenti digitali necessari per il successo degli studenti.

Una WebQuest fornisce un ambiente di apprendimento strutturato che richiede agli studenti di interagire con risorse preselezionate per completare un compito definito. Questo quadro di riferimento è essenziale per integrare in modo sicuro l'IA, in quanto fornisce confini chiari per l'uso dell'IA all'interno dei sei componenti fondamentali esistenti, basati sull'influente modello di Bernie Dodge. Ricordate: anche se queste fasi forniscono una struttura solida, date sempre la priorità alle esigenze dei vostri studenti quando progettate l'esperienza finale.

- **Introduzione (il gancio):** definisce la scena e il contesto della sfida. Iniziate con l'inquadrare la situazione. Date agli studenti il "perché" della lezione, attingete a ciò che già conoscono e utilizzate una simulazione o un problema accattivante per catturare la loro attenzione. Utilizzate questa fase per definire i termini chiave di cui avranno bisogno per la loro ricerca digitale.
- **Compito (la missione):** il problema o il prodotto significativo e chiaramente definito che gli studenti devono creare. Creare una sfida che sembri reale ed emozionante. Invece di semplici domande, puntate su problemi "grandi" che richiedano analisi e pensiero critico. Suggerimento: assegnate dei ruoli o uno scenario di gioco di ruolo per rendere il compito più coinvolgente.



CC creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

- **Processo (la roadmap):** le istruzioni passo-passo, compreso quando e come utilizzare gli strumenti di IA. Definite chiaramente il “come fare”. In qualità di facilitatore, il vostro compito è quello di guidare gli studenti attraverso le fasi, gestire i tempi e aiutarli a superare le dinamiche di gruppo e gli ostacoli alla ricerca.
- **Risorse (il toolkit):** l'elenco curato di strumenti web e AI approvati. Non lasciate che gli studenti si perdano nel “selvaggio west” di Internet. Fornite un elenco di link preselezionati e di alta qualità o insegnate loro le strategie specifiche di cui hanno bisogno per trovare da soli fonti affidabili.
- **Valutazione (la valutazione):** la rubrica che illustra i criteri di valutazione. Che il risultato sia un video, un discorso o un elaborato, utilizzate una rubrica per misurare il successo. Assicuratevi di valutare il lavoro di gruppo e il processo di ricerca, non solo il prodotto finale. Concludete con un rapido questionario per ottenere il feedback degli studenti sulla sessione.
- **Conclusione (la conclusione):** un riassunto dell'apprendimento e delle domande di riflessione. Incoraggiate gli studenti a riflettere su ciò che hanno ottenuto e su come queste competenze potrebbero aiutarli in altre materie o in situazioni di vita reale.

1.5 Le migliori webquest sull'intelligenza artificiale

Introduzione all'imprenditoria sociale e all'IA per il bene sociale

Riavviare l'economia: prima l'uomo!

Questa webquest sostiene un cambiamento di paradigma dai modelli aziendali tradizionali verso l'imprenditoria sociale, un approccio innovativo che dà priorità al benessere sociale e ambientale accanto alla redditività finanziaria. Gli imprenditori sociali si caratterizzano come agenti di cambiamento che trasformano le sfide sistemiche in opportunità di innovazione, cercando di raggiungere una “triplice linea di fondo” - l'equilibrio tra sostenibilità sociale, ambientale ed economica.

Inoltre, la webquest si concentra sulla riflessione sull'intelligenza artificiale come catalizzatore critico per la scalabilità di queste iniziative. Sfruttando l'analisi avanzata dei dati e la modellazione predittiva, l'IA consente alle imprese sociali di ottimizzare le loro operazioni e massimizzare il loro impatto. In definitiva, questa WebQuest esplora la sinergia tra i valori umano-centrici e il progresso tecnologico per promuovere un'economia globale più equa e sostenibile



Eroi dell'impatto sociale: fate prosperare la vostra comunità!

Questa webquest introduce il concetto di Economia sociale, un modello economico che privilegia il benessere collettivo, la sostenibilità ambientale e l'inclusione sociale rispetto al guadagno finanziario convenzionale. In questa webquest i partecipanti assumono il ruolo di un esperto tecnologico che collabora con un sistema di intelligenza artificiale progettato per supportare i "changemaker" sociali.

L'obiettivo primario della missione è utilizzare l'analisi guidata dall'intelligenza artificiale, il pensiero critico e il lavoro di squadra multidisciplinare per valutare le dinamiche operative delle imprese sociali locali. Confrontando queste organizzazioni mission-driven con i modelli di business tradizionali, i partecipanti mirano a identificare le opportunità strategiche per la crescita e l'aumento dell'impatto sulla comunità. Il progetto enfatizza la sinergia tra creatività umana e tecnologia avanzata, incaricando gli studenti di sviluppare soluzioni innovative basate sulla scienza per le sfide del mondo reale. In definitiva, l'iniziativa mira a ispirare una nuova generazione di leader per ridisegnare i quadri economici in modo che siano più equi e sostenibili per la comunità globale.



Il ruolo dell'IA nell'imprenditoria sociale

Questa WebQuest presenta una simulazione professionale in cui i partecipanti assumono il ruolo di responsabile dell'etica e della conformità presso MindBalance, una startup emergente specializzata in soluzioni di salute mentale basate sull'intelligenza artificiale. La tecnologia principale dell'azienda utilizza l'apprendimento automatico per fornire approfondimenti comportamentali personalizzati e strumenti di gestione dello stress. Con la crescita dell'organizzazione, la sfida principale si sposta dal semplice sviluppo tecnico all'implementazione responsabile di questi sistemi.

La Quest si concentra sui dilemmi etici critici inerenti all'IA, affrontando in particolare l'equità degli algoritmi, la trasparenza del processo decisionale automatizzato e la tensione tra la raccolta di dati clinici e la privacy degli utenti. I partecipanti hanno il compito di andare oltre la conformità normativa di base per applicare un giudizio analitico rigoroso al ciclo di vita del prodotto. In definitiva, l'obiettivo è esplorare come i quadri etici possano essere integrati concretamente nella tecnologia per garantire che gli strumenti digitali per il benessere - che potrebbero raggiungere milioni di persone - siano sviluppati con trasparenza, responsabilità e valori incentrati sull'uomo.



© creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Competenze digitali per gli imprenditori sociali (AI come strumento di crescita)

L'intelligenza artificiale è sempre più riconosciuta come un catalizzatore trasformativo nell'imprenditoria sociale, in grado di fornire strutture innovative per affrontare le disparità sociali sistemiche. Questa WebQuest si concentra su un gruppo demografico critico: la popolazione NEET (individui che non hanno un'istruzione, un impiego o una formazione). Sebbene questi giovani abbiano spesso un alto grado di familiarità con l'IA attraverso le interazioni digitali quotidiane, rimane un divario significativo tra il loro uso casuale e il riconoscimento della tecnologia come risorsa professionale o imprenditoriale.

I partecipanti assumono il ruolo di un operatore sociale della comunità con il compito di colmare questo divario. In linea con l'Agenda delle competenze dell'UE, l'obiettivo primario è quello di formalizzare le competenze digitali esistenti dei NEET, convertendole in competenze commerciabili per le transizioni economiche verdi e digitali. Al termine di questo modulo, i partecipanti dovranno sviluppare un piano strategico strutturato che integri strumenti di IA per favorire la mobilità sociale. In definitiva, il progetto mira a riposizionare l'Intelligenza Artificiale come strumento critico per l'inclusione economica, consentendo ai giovani emarginati di andare oltre il consumo verso la creazione di valore e l'autosufficienza professionale.



IA affidabile: prompt etico e sostenibile.

Detective dell'IA: seguire gli indizi di un'IA etica e affidabile

L'intelligenza artificiale è diventata una componente integrante della società moderna, influenzando decisioni critiche in settori che vanno dalle risorse umane ai servizi finanziari. Tuttavia, nonostante la percezione di neutralità tecnica, i sistemi di IA rischiano spesso di perpetuare la discriminazione sistemica e di rafforzare le disuguaglianze sociali. Questa WebQuest invita i partecipanti a condurre un'analisi rigorosa delle implicazioni etiche del processo decisionale automatizzato, esaminando casi documentati di pregiudizi di genere nelle assunzioni, disparità socioeconomiche nell'analisi predittiva e mancanza di trasparenza nella moderazione dei contenuti.

Il programma sottolinea il principio che l'integrità etica non è una caratteristica intrinseca della tecnologia, ma piuttosto una conseguenza diretta della progettazione e della supervisione umana. Applicando un quadro critico, gli studenti hanno il compito di identificare i pregiudizi



CC creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



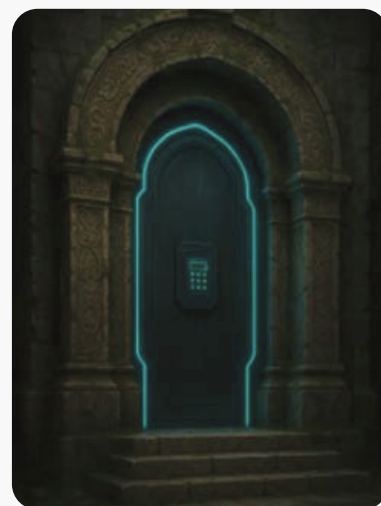
Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

degli algoritmi e di proporre strategie per lo sviluppo di sistemi di intelligenza artificiale più trasparenti ed equi. In definitiva, l'obiettivo è quello di coltivare un approccio al progresso tecnologico incentrato sull'uomo, garantendo che le innovazioni future siano in linea con i valori fondamentali della giustizia sociale, della responsabilità e dell'etica.

Sbloccare l'Intelligenza Artificiale: la sfida dei suggerimenti

L'efficacia dell'Intelligenza Artificiale dipende fondamentalmente dalla qualità dell'interazione tra uomo e IA, una disciplina formalmente riconosciuta come prompt engineering. Questa competenza implica la formulazione di istruzioni chiare, precise e strutturate per ottenere risultati ottimali dai sistemi di intelligenza artificiale. Piuttosto che un semplice scambio di informazioni, il prompt viene presentato come un'arte strategica che richiede intenzionalità e precisione per sfruttare tutto il potenziale analitico e creativo della tecnologia.



Questa WebQuest fornisce un quadro completo per padroneggiare queste tecniche di comunicazione attraverso una lente etica e sostenibile. I partecipanti esplorano varie metodologie per progettare messaggi non solo efficaci ma anche in linea con la responsabilità sociale. Coltivando queste competenze digitali avanzate, gli individui possono sfruttare l'IA per promuovere progetti con un impatto sociale significativo e favorire l'innovazione. In definitiva, il programma sostiene che la capacità di impegnarsi in un dialogo sofisticato con l'IA è una risorsa professionale fondamentale, essenziale per navigare tra le future opportunità economiche e garantire che i progressi tecnologici servano gli interessi più ampi della società e dell'ambiente.

Definizione di causa sociale, missione, visione. Tecniche di ricerca e analisi basate sull'IA. Valutazione della fattibilità dell'idea sociale.



cc creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Il seme sociale: coltivare soluzioni dalla fonte!

Questa WebQuest si concentra sullo sviluppo della comunità e sulla ricerca sociale diagnostica, sfidando i partecipanti a indagare le cause sistemiche alla radice dei problemi socio-economici locali. Piuttosto che affrontare sintomi superficiali, il programma enfatizza un approccio analitico rigoroso per identificare i fattori sottostanti che ostacolano la prosperità regionale. Utilizzando metodologie come la raccolta di dati, la ricerca secondaria e le interviste qualitative, i partecipanti conducono una “scansione ambientale” completa per diagnosticare le esigenze specifiche del loro territorio.

L'obiettivo primario è passare dalla raccolta di informazioni grezze alla coltivazione di una consapevolezza strategica. Comprendendo le complesse dinamiche sociali in gioco, gli studenti sono meglio equipaggiati per proporre soluzioni sostenibili e a lungo termine che promuovano l'innovazione sociale. Questa iniziativa posiziona i partecipanti come agenti proattivi del cambiamento, incaricandoli di costruire una solida base di prove per i futuri interventi nella comunità. In definitiva, il progetto mira a mettere gli individui in condizione di contribuire a un'economia locale più equa e resiliente attraverso la difesa e l'analisi critica basate su dati concreti.



Cacciatori di cause: individuare il problema, infrangere le regole (a fin di bene)!

Questa WebQuest fornisce un'introduzione completa all'imprenditoria sociale, con un'enfasi specifica sulla metodologia dell'analisi delle cause. L'idea è che un intervento efficace nel campo dell'imprenditoria sociale richieda una transizione dal trattamento dei sintomi superficiali all'identificazione delle origini strutturali delle sfide sociali persistenti, come la povertà sistemica e la disuguaglianza. I partecipanti hanno il compito di condurre indagini rigorose su specifiche questioni sociali, utilizzando un approccio multidisciplinare per scoprire i fattori sottostanti che impediscono il progresso.

Al centro di questa missione c'è l'applicazione dell'Intelligenza Artificiale per il Bene Sociale, un quadro in cui la tecnologia avanzata viene sfruttata per progettare soluzioni innovative e scalabili. Attraverso la ricerca collaborativa e l'uso di strumenti digitali, gli studenti acquisiscono una profonda comprensione di come le imprese orientate alla missione differiscano dai modelli aziendali tradizionali. Il programma mira, infine, a mettere i partecipanti in condizione di andare oltre l'osservazione teorica e di impegnarsi in modo proattivo sul piano civico. Promuovendo il pensiero critico e la risoluzione creativa dei problemi, l'iniziativa prepara una nuova generazione di leader a contribuire in modo significativo al progresso di un'economia sociale più equa e sostenibile.



CC creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Trasformare i dati in obiettivi con l'intelligenza artificiale

La crescita esponenziale delle impronte digitali - che comprende centinaia di milioni di interazioni quotidiane sui social media e miliardi di interrogazioni sui motori di ricerca - rappresenta un'opportunità significativa per l'analisi sistematica dei bisogni della società. Questa WebQuest esplora il modo in cui l'intelligenza artificiale può essere utilizzata come strumento diagnostico per interpretare questi segnali di dati complessi, identificando i modelli sottostanti nelle tendenze della povertà, nelle esigenze di salute pubblica e nel sentimento della comunità. Sfruttando strumenti analitici avanzati, i partecipanti vanno oltre l'osservazione passiva per identificare in modo proattivo le sfide sistemiche che spesso sono oscurate dal volume di informazioni digitali grezze.

Il programma di studi enfatizza il ruolo dell'imprenditore sociale nel tradurre le intuizioni analitiche in strategie sociali attuabili. I partecipanti hanno il compito di utilizzare l'intelligenza artificiale per scoprire correlazioni nascoste e proporre soluzioni informate sui dati con un elevato potenziale di trasformazione. Questa simulazione serve a colmare il divario tra competenza tecnica e innovazione empatica, coltivando il pensiero critico e le capacità di comunicazione essenziali per la leadership contemporanea. In definitiva, il progetto cerca di dimostrare come la sinergia tra potenza computazionale e finalità sociale possa affrontare problemi globali urgenti attraverso un approccio rigoroso e basato sull'evidenza.

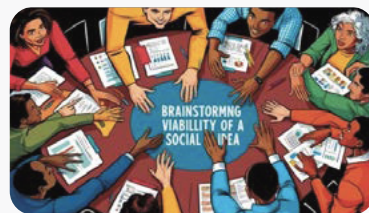


La vostra idea sociale è realizzabile?

Questa WebQuest facilita la transizione dall'innovazione sociale concettuale allo sviluppo di imprese operativamente valide e sostenibili. Sebbene le idee visionarie siano fondamentali, il loro successo dipende dalla valutazione della fattibilità, dell'impatto sociale misurabile e della sostenibilità finanziaria.

I partecipanti sono chiamati ad andare oltre l'entusiasmo iniziale per adottare la mentalità professionale di uno "stratega dell'impatto", utilizzando strumenti digitali avanzati per perfezionare le loro proposte.

Il programma di studi integra l'intelligenza artificiale e le piattaforme collaborative - in particolare ChatGPT, Lucidchart e Miro - per facilitare la sperimentazione e la modellizzazione delle iniziative sociali. Combinando la progettazione empatica con la validazione basata sui dati, gli studenti imparano a costruire organizzazioni che non sono solo socialmente trasformative, ma anche strutturalmente solide. L'obiettivo primario è garantire che queste iniziative possano attrarre le partnership



istituzionali e i finanziamenti necessari per una scalabilità a lungo termine. In definitiva, il progetto dimostra come la sinergia tra innovazione incentrata sull'uomo e analisi tecnologica possa favorire la creazione di soluzioni durature a sfide sociali complesse.

Modelli di business guidati dall'intelligenza artificiale per le imprese sociali.

Dall'idea all'azione: costruisci la tua startup a impatto sociale

Secondo la World Federation of the Deaf, circa 70 milioni di persone in tutto il mondo incontrano barriere sistemiche di comunicazione che impediscono la loro autonomia in settori critici come l'istruzione, la sanità e il commercio. Questa WebQuest presenta una simulazione professionale in cui i partecipanti fondano un'impresa sociale guidata dalla tecnologia e finalizzata a promuovere la partecipazione inclusiva. L'intervento proposto utilizza l'intelligenza artificiale per facilitare la traduzione bidirezionale in tempo reale tra la lingua dei segni e il testo parlato o scritto, colmando così il divario tra le popolazioni sorde e udenti.

Il progetto sfida gli studenti a progettare un modello di business fattibile e scalabile che dia priorità all'impatto sociale e alla sostenibilità operativa. Sfruttando la visione computerizzata e l'apprendimento automatico per interpretare gesti manuali complessi, l'impresa mira a smantellare gli ostacoli che attualmente limitano la piena integrazione delle persone sorde nella comunità. In definitiva, l'obiettivo è dimostrare come le applicazioni tecnologiche innovative possano essere utilizzate come potenti catalizzatori del cambiamento sociale, garantendo che la comunicazione diventi un diritto accessibile anziché una barriera all'indipendenza e all'uguaglianza.



Non è magia, è IA! Trasformare la vostra impresa sociale con la tecnologia

L'intelligenza artificiale è sempre più riconosciuta come un sofisticato catalizzatore di innovazione nel settore delle imprese sociali, in grado di offrire capacità avanzate per affrontare complesse sfide sociali e ambientali. Trascendendo i modelli convenzionali incentrati sul profitto, queste organizzazioni sfruttano l'IA per migliorare l'efficienza operativa e massimizzare il loro impatto positivo attraverso un processo decisionale basato sui dati. Le attuali applicazioni reali includono l'uso di



Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

modelli predittivi per l'allocazione delle risorse delle ONG, l'ottimizzazione algoritmica nelle catene di fornitura del commercio equo e solidale e l'implementazione della logistica intelligente per ridurre le emissioni di carbonio nella gestione dei rifiuti.

In questa WebQuest, i partecipanti assumono il ruolo di strateghi dell'innovazione incaricati di valutare e perfezionare i modelli di business delle organizzazioni mission-driven. L'obiettivo primario è identificare le opportunità in cui l'IA può ottimizzare i processi interni e facilitare la creazione di esperienze personalizzate e incentrate sull'uomo sia per i beneficiari che per gli stakeholder. Esplorando queste sinergie tecnologiche, il programma intende dimostrare come l'applicazione strategica dell'IA possa scalare le iniziative sociali e garantirne la sostenibilità a lungo termine in un'economia digitale in rapida evoluzione.

Utilizzare l'IA per sviluppare e scrivere proposte di sovvenzione

Questa WebQuest presenta un caso di studio che coinvolge un'impresa sociale con sede a Vienna, che si occupa di assistere le istituzioni finanziarie nella gestione della conformità ESG (Environmental, Social, and Governance) e delle normative europee sulla sostenibilità. Nonostante l'elevato potenziale di impatto sistemico, l'impresa si trova ad affrontare il comune ostacolo imprenditoriale di ottenere capitali. Il programma di studi si concentra sulla navigazione tra le complessità dei quadri di finanziamento dell'Unione Europea, come Erasmus+, Horizon Europe e il programma LIFE, spesso caratterizzati da fitti requisiti normativi e rigorosi standard di documentazione.

I partecipanti hanno il compito di assistere l'imprenditore nell'utilizzo di strumenti di IA generativa (ad esempio, ChatGPT e Notion AI) per semplificare il processo di presentazione delle proposte di sovvenzione. Il programma sottolinea che una parte significativa delle richieste di finanziamento viene respinta a causa di carenze strutturali piuttosto che di debolezza concettuale. Utilizzando l'IA come partner collaborativo, gli studenti imparano a migliorare la chiarezza, la coerenza e l'allineamento tecnico delle loro proposte con le aspettative istituzionali. In definitiva, l'obiettivo è dimostrare come l'IA possa fungere da moltiplicatore di forze nel campo della finanza sociale, consentendo ai promotori del cambiamento di articolare la loro visione in modo più efficace, pur mantenendo la loro unica prospettiva umana e la loro voce strategica.



CC creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Progettazione di proposte di valore sociale alimentate dall'IA

In qualità di consulente di Impact Drive, un'organizzazione non governativa che si occupa di rafforzamento istituzionale, i partecipanti sono incaricati di fornire servizi di consulenza strategica a Silver-Connections, un'impresa sociale che si occupa di isolamento degli anziani.



Sebbene la missione della startup - promuovere l'impegno della comunità per gli adulti over 50 attraverso un'applicazione mobile - sia socialmente significativa, manca la chiarezza operativa necessaria per la scalabilità. La sfida principale riguarda l'incapacità dell'impresa di articolare una proposta di valore distinta per gli utenti e i potenziali finanziatori, con il risultato di un'estensione limitata e di un sostegno istituzionale insufficiente.

La missione di consulenza si concentra sulla transizione dell'organizzazione da un'iniziativa guidata dalla passione a un'impresa strutturata e sostenibile. Utilizzando il Value Proposition Canvas insieme a strumenti di intelligenza artificiale, i partecipanti analizzeranno le esigenze degli utenti e ottimizzeranno le strategie di comunicazione. L'obiettivo è quello di sostituire le dichiarazioni di missione astratte con prove basate su dati e narrazioni avvincenti che risuonino con diversi stakeholder. In definitiva, questa WebQuest dimostra come la consulenza integrata con l'AI possa migliorare la capacità istituzionale delle imprese sociali, garantendo che le soluzioni innovative per l'inclusione sociale possiedano la chiarezza strategica necessaria per attrarre finanziamenti e massimizzare l'impatto sulla comunità.

Aldea quest: creare soluzioni sociali di IA

Questa WebQuest esamina la transizione professionale di un'assistente sociale di comunità che cerca di affrontare le sfide sistemiche attraverso l'integrazione tecnologica. Nonostante possieda una significativa esperienza sul campo e dati qualitativi sulla comunità, il protagonista incontra difficoltà nell'analisi strutturale e nella concettualizzazione di soluzioni scalabili. Questa situazione evidenzia una disparità settoriale più ampia: mentre oltre il 55% delle imprese commerciali ha adottato l'Intelligenza Artificiale per ottimizzare le operazioni, il settore delle imprese sociali riporta un tasso di adozione solo del 10%, il che rappresenta una sostanziale opportunità mancata per l'innovazione sociale.



I partecipanti sono invitati a colmare questo divario tecnologico adottando il ruolo di un innovatore sociale che sfrutta l'IA come partner analitico collaborativo. Il programma di studio si concentra sull'utilizzo di strumenti di IA per sintetizzare i segnali sparsi della comunità in dichiarazioni di problemi strutturati e progetti di servizi concreti. Applicando le capacità di apprendimento automatico al brainstorming e alla validazione delle idee, gli studenti imparano a trasformare le osservazioni di base in prodotti sociali d'impatto. In definitiva, l'obiettivo è dimostrare come la sinergia tra il lavoro della comunità incentrato sull'uomo e l'elaborazione avanzata dei dati possa potenziare gli interventi sociali, assicurando che la prossima generazione di promotori del cambiamento sia dotata delle competenze digitali necessarie per la risoluzione dei problemi moderni.

Misurazione e valutazione dell'impatto sociale attraverso l'IA

Introduzione alla misurazione dell'impatto sociale attraverso l'IA

Nel settore dell'imprenditoria sociale, la misurazione rigorosa dell'impatto sociale è essenziale per garantire i finanziamenti istituzionali, stabilire la credibilità dell'organizzazione e allinearsi agli obiettivi di sostenibilità globale. Questa WebQuest esplora il modo in cui l'Intelligenza Artificiale migliora significativamente questo processo, fornendo capacità avanzate di analisi dei dati che ottimizzano la previsione delle tendenze e il processo decisionale basato sulle evidenze. Automatizzando la raccolta dei dati e identificando modelli complessi, l'Intelligenza Artificiale aumenta sia l'efficienza che la trasparenza della rendicontazione delle prestazioni, consentendo alle organizzazioni di andare oltre i modelli teorici per passare a realtà basate sui dati.

I partecipanti hanno il compito di utilizzare strumenti basati sull'IA per raccogliere e interpretare dati reali o simulati per un'iniziativa sociale, ad esempio un programma di istruzione digitale per i giovani emarginati. L'obiettivo principale è lo sviluppo di un cruscotto interattivo per la misurazione dell'impatto che tenga traccia degli indicatori di performance chiave, tra cui i tassi di completamento e i successivi risultati occupazionali. In definitiva, il progetto dimostra come l'integrazione dell'IA consenta agli imprenditori sociali di fornire agli stakeholder informazioni quantificabili sulla loro performance sociale, assicurando che l'allocatione delle risorse sia ottimizzata per massimizzare il potenziale trasformativo dell'impresa.



Automatizzare la rendicontazione dell'impatto sociale con l'IA

La rendicontazione dell'impatto sociale è uno strumento di comunicazione fondamentale, che consente alle organizzazioni di dimostrare il proprio contributo sociale a donatori, partner istituzionali e pubblico. Nonostante la sua importanza, il processo di sintesi di insiemi di dati complessi in una narrazione coerente e avvincente è spesso caratterizzato da notevoli oneri amministrativi. Questa WebQuest affronta queste sfide integrando l'Intelligenza Artificiale nel ciclo di vita del reporting, dimostrando come l'AI possa accelerare l'elaborazione dei dati, identificare modelli emergenti e facilitare la stesura di contenuti strutturati.

Il programma si concentra sullo sviluppo di un modello di relazione d'impatto professionale adattato alle esigenze specifiche degli stakeholder. I partecipanti utilizzeranno strumenti digitali avanzati, come fogli di calcolo potenziati dall'intelligenza artificiale e modelli linguistici di grandi dimensioni, per trasformare i dati grezzi dell'indagine in visualizzazioni sofisticate e sezioni pronte per la relazione. Al termine di questo modulo, gli studenti avranno acquisito le competenze tecniche necessarie per gestire il processo di reporting end-to-end, dall'analisi dei dati alla presentazione digitale finale. In definitiva, il progetto sottolinea come l'automazione tecnologica possa migliorare la trasparenza e l'efficienza organizzativa, consentendo alle imprese sociali di comunicare la propria missione con maggiore chiarezza e impatto strategico.



Coinvolgimento della comunità e degli stakeholder. Strategie di comunicazione e marketing sociale basate sull'intelligenza artificiale.

L'algoritmo dell'impatto: progettare strategie di marketing sociale alimentate dall'intelligenza artificiale

L'intelligenza artificiale è diventata una pietra miliare della comunicazione moderna: oltre l'80% dei professionisti del marketing utilizza l'intelligenza artificiale per ottimizzare la diffusione delle campagne. Nel settore delle imprese sociali, questi strumenti offrono un potenziale significativo, con una personalizzazione guidata dai dati in grado di aumentare i tassi di coinvolgimento fino al 40%. Questa WebQuest esplora l'intersezione strategica tra AI e social marketing, incaricando i partecipanti di progettare un quadro di comunicazione completo su che amplifichi la visibilità dell'organizzazione mantenendo la responsabilità etica e i valori autentici del marchio.



Il programma guida i partecipanti nello sviluppo di una strategia di comunicazione attuabile, sfruttando l'intelligenza artificiale per l'analisi degli stakeholder, il brainstorming dei contenuti e l'ottimizzazione della piattaforma. Alla fine del modulo, gli studenti produrranno un prodotto professionale strutturato che include una dichiarazione di missione, una mappa degli stakeholder e obiettivi SMART. Inoltre, il progetto richiede la creazione di un calendario di contenuti specifici per la piattaforma e la definizione di indicatori chiave di prestazione (KPI) per il monitoraggio dell'impatto. In definitiva, l'iniziativa dimostra come gli imprenditori sociali possano sfruttare il potere algoritmico per costruire comunità e scalare l'influenza sociale attraverso un approccio sofisticato e informato dai dati alle relazioni pubbliche.

Raccontare storie d'impatto con l'intelligenza artificiale - Digital storytelling per il bene sociale

Nel panorama digitale contemporaneo, la narrazione è un meccanismo cruciale per mobilitare l'azione sociale, e la ricerca suggerisce che i contenuti narrativi sono molto più memorabili dei dati isolati. Questa WebQuest esplora l'integrazione dell'intelligenza artificiale nella narrazione creativa, esaminando come gli strumenti avanzati possano aiutare nella scrittura di sceneggiature, nel design visivo e nella produzione multimediale. I partecipanti hanno il compito di fondere le capacità tecnologiche con la comunicazione empatica per articolare la missione di iniziative sociali, come startup guidate da rifugiati o movimenti ambientalisti, in modo che risuonino con pubblici diversi.

L'obiettivo primario di questo modulo è stabilire una base narrativa rigorosa per una campagna digitale di grande impatto. I partecipanti devono utilizzare una combinazione di brainstorming assistito dall'intelligenza artificiale e giudizio creativo per produrre un prodotto professionale strutturato, che includa una sceneggiatura concisa e una dettagliata ripartizione strutturale scena per scena. Inoltre, il progetto richiede lo sviluppo di uno storyboard visivo a sei pannelli per mappare la traiettoria emotiva e il tono estetico della narrazione. In definitiva, il programma dimostra come l'intelligenza artificiale possa facilitare la traduzione di complesse questioni sociali in storie umane avvincenti, fungendo da potente strumento di sensibilizzazione istituzionale e impegno civico.



creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Creazione di contenuti con l'intelligenza artificiale per gli imprenditori sociali

Questa WebQuest facilita il passaggio dalla concettualizzazione narrativa alla produzione tecnica di media digitali di grande impatto. I partecipanti agiscono sia come narratori che come creatori digitali, con il compito di sintetizzare i loro piani narrativi precedenti in risorse pronte per la piattaforma. Il modulo enfatizza l'applicazione pratica dell'IA generativa per la creazione di contenuti visivi e uditivi sofisticati, compresa la trasformazione di suggerimenti testuali in immagini emotivamente risonanti e l'integrazione di voci fuori campo automatiche o didascalie temporizzate.

Il programma di studio si concentra sul ciclo di vita della produzione end-to-end, richiedendo agli studenti di utilizzare strumenti di editing accessibili per assemblare un video o una presentazione coerente di breve durata. Una componente fondamentale del progetto è l'ottimizzazione della piattaforma, in cui i contenuti vengono adattati per soddisfare i formati tecnici specifici e i comportamenti del pubblico di social network come TikTok, Instagram o Facebook. Al termine di questa missione, i partecipanti avranno prodotto una serie di immagini generate dall'intelligenza artificiale e una raffinata narrazione multimediale. In definitiva, il programma mira a sviluppare competenze digitali avanzate nell'ambito della prompt engineering e dell'assemblaggio dei media, consentendo agli imprenditori sociali di sfruttare le ultime tendenze tecnologiche per un impegno e una difesa efficaci della comunità.



Capitolo 2: Motivazione dell'integrazione dell'IA nelle WebQuest



L'IA non è solo uno strumento, ma un catalizzatore per modernizzare la pedagogia professionale. Il suo utilizzo accelera il processo di progettazione e arricchisce i contenuti didattici, rendendoli estremamente rilevanti per i futuri diplomati dell'istruzione e della formazione professionale.

2.1 Perché usare l'IA per costruire una WebQuest?



1. Progettazione più rapida: da ore a minuti

Impalcatura automatizzata: Gli strumenti di IA possono generare istantaneamente schemi di corso strutturati, articoli di conoscenza e piani di lezione su misura per argomenti e tempi specifici.

Generazione immediata di risorse: gli educatori possono creare rapidamente materiali di supporto come rubriche, quiz e impostazioni iniziali dei progetti, eliminando il "lavoro sporco" della stesura manuale.

Allineamento agli standard: L'intelligenza artificiale può allineare automaticamente gli obiettivi delle lezioni con gli standard statali o nazionali, garantendo la conformità e facendo emergere potenziali lacune di competenze nel curriculum.



2. Contenuti più ricchi: profondità e rilevanza nel mondo reale.

Scenari reali simulati: gli insegnanti possono utilizzare l'intelligenza artificiale per generare casi di studio complessi o simulazioni professionali (ad esempio, il ruolo di mentore di un'impresa sociale) che forniscono agli studenti sfide professionali autentiche.

Funzionalità multilingue: L'IA supporta la localizzazione senza soluzione di continuità, consentendo alle risorse WebQuest di essere tradotte e adattate a diversi contesti linguistici con elevata precisione.

Ausili visivi e interattivi: gli strumenti generativi possono creare infografiche personalizzate, video esplicativi di livello professionale e grafici interattivi in 3D che in precedenza richiedevano molto tempo per essere trovati o realizzati.



CC creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.



3. Sviluppo delle competenze: costruire una mentalità pronta per il futuro.

Ingegneria dei prompt come alfabetizzazione: gli studenti vanno oltre il consumo passivo imparando a creare prompt precisi e iterativi, un'abilità essenziale per il moderno posto di lavoro guidato dall'IA.

Formazione alla valutazione critica: interagendo con l'IA, gli studenti sono costretti a verificare i risultati, a identificare i pregiudizi degli algoritmi e a sintetizzare le informazioni da più prospettive contrastanti.

Supporto al processo decisionale: nelle simulazioni, l'IA agisce come un "partner di pensiero" che aiuta gli studenti a valutare le idee commerciali o gli interventi della comunità attraverso un feedback in tempo reale e l'analisi dei dati.



4. Inclusione e personalizzazione: educazione di precisione

Percorsi di apprendimento adattivi: L'intelligenza artificiale analizza i dati relativi alle prestazioni individuali per suggerire compiti personalizzati o aggiustamenti della difficoltà, assicurando che tutti gli studenti siano adeguatamente stimolati.

Supporto per l'accessibilità: gli strumenti possono fornire automaticamente il text-to-speech, livelli di lettura semplificati o contenuti compatibili con gli screen-reader, rendendo le WebQuest più inclusive per studenti con esigenze diverse.

Feedback formativo: i sistemi di tutoraggio intelligente forniscono suggerimenti e indicazioni immediate durante il processo di apprendimento, consentendo un supporto personalizzato 24 ore su 24, 7 giorni su 7.



5. Impatto sociale: L'intelligenza artificiale per il bene

Potenziamento degli innovatori sociali: L'IA aiuta gli studenti a identificare tendenze sociali precedentemente inosservate e a ottimizzare l'allocazione delle risorse per le imprese sociali.

Innovazione orientata alla missione: automatizzando i compiti amministrativi, gli studenti possono concentrarsi maggiormente sull'imprenditorialità strategica ed "empatica" per risolvere problemi sistemici come la disuguaglianza o l'esclusione.

Capitolo 3: Il ruolo essenziale dell'insegnante di IFP

L'adozione dell'IA sposta il ruolo dell'insegnante da trasmettitore di contenuti a facilitatore, mentore e guida etica.

Il ruolo dell'insegnante/formatore

1. **Essere un facilitatore**, non solo un trasmettitore di conoscenze.
2. **Guidare** la formazione e la gestione dei gruppi, assegnando ruoli e responsabilità equilibrati.
3. Agire da mentore sull'uso etico dell'IA, sensibilizzando sui pregiudizi e sull'inclusività.
4. **Stimolare** l'interrogazione e la riflessione critica, privilegiando l'approfondimento e la verifica rispetto alla fornitura di risposte pronte.



L'integrazione dell'Intelligenza Artificiale nell'Istruzione e Formazione Professionale (IFP), in particolare attraverso metodologie basate su sfide come le WebQuest, trasforma profondamente il ruolo dell'insegnante/formatore. Negli ambienti di apprendimento supportati dall'intelligenza artificiale, il formatore non è più principalmente un trasmettitore di contenuti predefiniti, ma piuttosto un facilitatore di processi di apprendimento, un progettista di esperienze educative significative e un mediatore di un uso etico e responsabile della tecnologia.

Questo cambiamento richiede che i formatori IFP sviluppino nuove posture professionali, combinando esperienza pedagogica, competenza digitale e consapevolezza etica, al fine di guidare efficacemente i discenti attraverso compiti di apprendimento complessi e potenziati dall'intelligenza artificiale.

3.1 Da insegnante a facilitatore dell'apprendimento



Nei contesti tradizionali dell'IFP, il ruolo del formatore si è spesso concentrato sulla trasmissione di conoscenze tecniche e sulla valutazione dell'acquisizione di competenze predefinite da parte dei discenti. Nell'apprendimento basato su WebQuest integrate con l'intelligenza artificiale, questo ruolo si evolve verso quello di un facilitatore dell'apprendimento.

Il formatore aiuta gli studenti a:

- navigare in sfide complesse e aperte;
- formulare domande pertinenti
- interpretare e analizzare criticamente le informazioni generate dagli strumenti di IA;
- collegare i risultati digitali a contesti professionali reali.



CC creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribution-Non commercial-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Piuttosto che fornire risposte pronte, il formatore incoraggia l'indagine, la riflessione e la risoluzione dei problemi, promuovendo l'autonomia e la responsabilità degli studenti. Questo ruolo di facilitatore è particolarmente rilevante nei contesti professionali, dove i risultati dell'apprendimento devono essere trasferibili a situazioni professionali reali.

3.2 L'insegnante come progettista di WebQuest



Nel quadro di BestAI, il formatore IFP agisce anche come progettista di ambienti di apprendimento. Le WebQuest non sono materiali didattici statici, ma strutture pedagogiche flessibili che devono essere adattate a specifici settori professionali, profili di studenti e obiettivi di apprendimento.

Come progettista di WebQuest, il formatore:

- seleziona sfide autentiche allineate ai temi dell'imprenditorialità sociale e dell'impatto sociale;
- struttura compiti, processi e criteri di valutazione in modo coerente;
- integra gli strumenti di IA in fasi specifiche del processo di apprendimento, definendo confini chiari per il loro utilizzo;
- curare risorse digitali e basate sull'IA affidabili per guidare l'indagine degli studenti.

Questo ruolo orientato alla progettazione richiede intenzionalità pedagogica: L'IA non viene introdotta come un'aggiunta, ma come un elemento funzionale che supporta l'analisi, la creatività, la collaborazione e il pensiero critico nell'ambito della WebQuest.

3.3 L'insegnante come mediatore dell'IA e guida etica



L'integrazione dell'IA nell'IFP solleva inevitabilmente questioni etiche, sociali e legali. Per questo motivo, il formatore assume un ruolo cruciale come mediatore di IA e guida etica.

In pratica, ciò significa

- aiutare i discenti a comprendere i limiti dei risultati generati dall'IA;
- sensibilizzare i partecipanti su questioni come la parzialità, l'affidabilità dei dati, la trasparenza e l'inclusività;
- promuovere pratiche di sollecitazione responsabili e di verifica delle fonti;
- incoraggiare la riflessione sulle implicazioni sociali e ambientali dell'uso dell'IA.

Piuttosto che scoraggiare l'uso dell'IA, il formatore la inquadra come uno strumento professionale che deve essere usato in modo critico e responsabile, in particolare in contesti legati all'imprenditoria sociale e al bene sociale. Questa guida etica sostiene gli studenti nello sviluppo del giudizio professionale e della responsabilità digitale, entrambe competenze essenziali per i futuri profili professionali.



CC creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

3.4 L'insegnante come facilitatore e mentore del gruppo



L'apprendimento basato su WebQuest è intrinsecamente collaborativo. Di conseguenza, il formatore IFP svolge un ruolo chiave nel facilitare il lavoro di gruppo e nel guidare gli studenti durante tutto il processo. Questo include

- formare gruppi di lavoro equilibrati
- assegnare ruoli chiari e complementari (ad esempio, esperto di IA, ricercatore, progettista, presentatore);
- sostenere la collaborazione e la comunicazione costruttiva
- gestire i conflitti e garantire una partecipazione equa.

Til formatore guida gli allievi monitorando le dinamiche di gruppo, fornendo feedback formativi e guidando i team verso una collaborazione efficace. Questa funzione di mentoring rispecchia gli ambienti professionali reali, dove il lavoro di squadra, la distribuzione dei ruoli e la condivisione delle responsabilità sono fondamentali per il successo.

3.5 Professionista riflessivo in apprendimento continuo



Infine, il formatore IFP abilitato all'IA è un professionista riflessivo in apprendimento continuo. La rapida evoluzione delle tecnologie di IA richiede uno sviluppo professionale lifelong, con sperimentazione e riflessione critica.

I formatori sono incoraggiati a

- testare e perfezionare i progetti di WebQuest in modo iterativo;
- riflettere sull'efficacia dell'integrazione dell'IA nel raggiungimento dei risultati di apprendimento;
- scambiare pratiche ed esperienze con i colleghi;
- rimanere aperti all'innovazione mantenendo la coerenza pedagogica ed etica.

Questo atteggiamento riflessivo sostiene una cultura del miglioramento continuo e garantisce che la formazione potenziata dall'IA rimanga significativa, inclusiva e allineata con gli obiettivi professionali e sociali.



creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Capitolo 4:

Competenze richieste ai formatori (CCA)



Questa sezione riassume lo sviluppo professionale olistico raggiunto in tutti e sei i moduli, raggruppati in competenze (ciò che i formatori possono fare), conoscenze (ciò che i formatori sanno) e atteggiamenti (la mentalità professionale).

Competenze: applicazione pratica e progettazione

Il formatore sarà in grado di fare quanto segue, migliorando direttamente la progettazione e l'erogazione della formazione professionale:

ABILITÀ	DESCRIZIONE
IProgettazione didattica con integrazione dell'intelligenza artificiale	Progettare, adattare e perfezionare attività basate su progetti (WebQuest) che incorporano strumenti di intelligenza artificiale, assicurandosi che siano in linea con le competenze specifiche del lavoro e con i risultati dell'apprendimento professionale.
Ingegnerizzazione esperta dei prompt	Applicare tecniche avanzate (ruoli, vincoli, formati di output) per progettare contenuti AI precisi (ad esempio, generare scenari realistici sul posto di lavoro, istruzioni tecniche complesse o domande di valutazione personalizzate) per varie materie professionali.
Implementazione e facilitazione dell'IA	Implementare e risolvere i problemi delle lezioni integrate con l'IA in diversi contesti (in classe, online, misto), dimostrando competenza nell'uso dell'IA come assistente all'insegnamento e alla ricerca.
Gestione dei gruppi e assegnazione dei ruoli:	Implementare strategie per un'efficace collaborazione di gruppo e per la gestione dei conflitti, definendo ruoli di gruppo specializzati (ad esempio, esperto di IA, progettista) che rispecchino i team professionali del mondo reale.
Progettazione della valutazione oggettiva	Sviluppare e utilizzare rubriche di valutazione complete che valutino le prestazioni tecniche, i contributi individuali e l'uso responsabile/efficace degli strumenti di IA nei progetti.

Conoscenze: Fondamenti e contesto

Il formatore comprenderà i concetti fondamentali, i principi e i quadri di riferimento necessari per un'integrazione consapevole dell'IA:



© creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

CONOSCENZE	DESCRIZIONE
Fondamenti dell'IA e contesto educativo	Cogliere la definizione di base e i meccanismi dell'IA, riconoscendone le opportunità e i limiti specifici nell'ambito di una formazione professionale pratica e concreta (Modulo 1).
Quadri etici e legali	Comprendere le fonti di pregiudizio nell'IA, i rischi principali (ad esempio, privacy dei dati, equità) e i metodi per promuovere l'inclusività e l'equità negli ambienti di apprendimento professionale supportati dall'IA (Modulo 3).
Principi di ingegneria del prompt	conoscere la differenza tra le tecniche di base (chiarezza, contesto, iterazione) e quelle avanzate (ruoli, vincoli, formati di output) per controllare la qualità degli output dell'IA (Modulo 2).
Struttura e adattamento delle WebQuest	Conoscere lo scopo e le componenti dei sei elementi chiave della progettazione di una WebQuest e sapere come adattarli alle diverse modalità di apprendimento (Modulo 4).
Modelli di valutazione e collaborazione	Comprendete i modelli efficaci per le dinamiche di gruppo, la risoluzione dei conflitti e i criteri oggettivi necessari per una solida valutazione del progetto (Modulo 5).

Atteggiamenti: mentalità professionale ed etica

Il formatore adotterà una mentalità professionale essenziale per guidare l'innovazione e la pratica etica nella scuola professionale:

ATTITUDINE	DESCRIZIONE
Responsabilità etica	Forte impegno nell'esame critico e nella vigilanza etica, dando priorità all'equità e alla correttezza in tutte le attività supportate dall'IA per garantire un uso responsabile della tecnologia da parte dei futuri professionisti.
Pratica riflessiva e sperimentale	Mentalità proattiva, flessibile e iterativa: disponibilità a testare, fallire, ricevere feedback costruttivi e perfezionare continuamente i progetti didattici e la loro efficacia (Moduli 2 e 6).
Apertura all'innovazione	Atteggiamento entusiasta e orientato alla crescita verso l'adozione e l'esplorazione di nuovi strumenti di IA per migliorare la rilevanza e il coinvolgimento dei curricula professionali.
Diligenza organizzativa	Attenzione alla chiarezza, alla trasparenza e alla meticolosità nel progettare istruzioni, assegnare ruoli e creare strumenti di valutazione, fungendo da facilitatore chiaro e organizzato.
Approccio incentrato sullo studente:	Impegno a progettare compiti autentici, coinvolgenti e che promuovano il pensiero di ordine superiore, piuttosto che automatizzare semplicemente la creazione di contenuti.



Capitolo 5: Il percorso di apprendimento del formatore (panoramica)



Questa formazione è strutturata in sei moduli, che combinano conoscenze teoriche con un'intensa applicazione pratica nell'arco di 22 ore.

Titolo del modulo	Durata	Focus principale
Modulo 1: Introduzione all'IA per l'istruzione	3 ore	Comprendere l'ambito di applicazione dell'IA, i limiti e gli esempi pratici nelle WebQuest.
Modulo 2: Ingegneria dei prompt	3 ore	Padroneggiare le tecniche di prompting di base e avanzate per la creazione di contenuti educativi.
Modulo 3: Uso etico e responsabile dell'IA	4 ore	Riconoscere i pregiudizi, promuovere l'inclusività e affrontare i dilemmi etici in classe.
Modulo 4: Progettazione di WebQuest	4 ore	Decostruzione e adattamento dei sei componenti fondamentali della WebQuest per i contesti dell'IFP.
Modulo 5: Gestione e valutazione del gruppo	4 ore	Strategie di collaborazione, definizione dei ruoli (ad esempio, esperto di AI) e progettazione di rubriche di obiettivi.
Modulo 6: Simulazione pratica	4 ore	Progettazione, sperimentazione e perfezionamento di una WebQuest completo integrato con l'AI.

5.1 Schemi dettagliati dei moduli (argomenti da trattare)

Gli argomenti dettagliati per ogni modulo sono coerenti con lo schema del "Percorso di apprendimento" fornito nel Capitolo 5. I formatori devono fare riferimento agli argomenti specifici elencati in tale documento.



CC creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Modulo 1 - Introduzione all'IA per la formazione.

(3 ore)

Titolo: L'IA come strumento di supporto pratico per il contesto dell'istruzione e della formazione professionale.

1) Descrizione del modulo

Questo modulo introduce l'IA come strumento di supporto pratico per il contesto dell'IFP, sottolineando aspettative realistiche e confini chiari. Pone l'alfabetizzazione all'IA non solo come abilità tecnica, ma come competenza trasversale essenziale sia per gli insegnanti che per gli studenti nel moderno ambiente di lavoro.

I partecipanti esploreranno come l'IA stia già trasformando l'istruzione e la formazione professionale, dalla stesura dei contenuti ai compiti amministrativi, e perché il "giudizio professionale" debba sempre prevalere sul "risultato automatizzato". Utilizzando l'ambiente strutturato di una WebQuest (Introduzione, Compito, Processo, Risorse, Valutazione), gli insegnanti sperimenteranno l'IA per differenziare l'istruzione e creare scenari autentici, il tutto modellando le competenze critiche di verifica di cui gli studenti hanno bisogno per la cittadinanza digitale e l'occupabilità.

2) Obiettivi di apprendimento (rivolto ai formatori)

Questa sezione definisce ciò che i formatori dovrebbero essere in grado di fare dopo aver completato il modulo, con particolare attenzione all'applicazione immediata in classe nei WebQuest.

1. Spiegare le basi dell'IA in termini semplici. Descrivere cos'è l'IA generativa, come si differenzia dai motori di ricerca e perché può produrre informazioni errate.
2. Identificare i punti di forza e i limiti dell'IA per l'insegnamento. Riconoscere dove l'IA supporta la preparazione delle lezioni e l'impalcatura e dove non dovrebbe essere utilizzata (fatti senza verifica, dati sensibili, valutazione automatica).
3. Selezionare i casi d'uso sicuri dell'IA all'interno delle WebQuest. Decidere quali componenti delle WebQuest possono beneficiare dell'IA (collegamenti, differenziazione, bozze di rubriche, spunti di riflessione) e stabilire dei limiti.
4. Applicare verifiche di base e controlli di qualità. Usare semplici routine (controlli incrociati, richiesta di prove, verifica della parzialità/appropriatezza) prima dell'uso in classe.
5. Stabilire regole per gli studenti per un uso responsabile dell'IA. Redigere una guida chiara per gli studenti (trasparenza, citazione/attribuzione, nessun dato personale, regole di integrità per il lavoro valutato).

3) Core Message to Participants (Trainer Script Anchor)

"L'IA è un potente tirocinante, non un sostituto dell'insegnante. È incredibilmente veloce nella stesura, nel brainstorming e nell'organizzazione, ma non ha "buon senso" e può sbagliare con sicurezza. In questo modulo non stiamo solo imparando a usare l'IA, ma anche a controllarla.



Inserendo l'IA nelle WebQuest, fornirete ai vostri studenti un'area di prova sicura per esercitarsi nel pensiero critico di cui avranno bisogno nelle loro future carriere, dove dovranno sapere come usare l'IA senza essere usati da essa”.

4) Conoscenza

La conoscenza si concentra sulla comprensione teorica del funzionamento dell'IA nel contesto dell'IFP. Gli insegnanti devono capire che l'IA generativa non “conosce” i fatti, ma predice sequenze di testo basate su modelli. Ciò include il riconoscimento del motivo per cui i risultati dell'IA sono plausibili ma potenzialmente falsi, un fenomeno noto come allucinazione. Inoltre, i formatori devono comprendere l'architettura di una WebQuest come “contenitore sicuro” per questi strumenti. Devono anche essere consapevoli del panorama etico, compresi i rischi per la privacy dei dati, le distorsioni algoritmiche e l'impatto dell'IA sull'occupabilità dei discenti e sulla cittadinanza digitale.

Le competenze

Le competenze riguardano l'applicazione pratica dell'IA per migliorare la progettazione pedagogica mantenendo il controllo di qualità. I formatori impareranno a utilizzare l'IA per creare un'impalcatura differenziata, come liste di controllo passo-passo per i workshop o casi di studio localizzati per i “ganci” delle WebQuest. Un'abilità cruciale è la verifica “umana”, che consiste nel verificare le risorse generate dall'IA rispetto agli standard industriali affidabili e nel controllo incrociato delle citazioni. Inoltre, gli insegnanti svilupperanno la capacità di redigere chiare politiche di utilizzo dell'IA e di modellare routine di “controllo e confronto” per gli studenti, assicurando che il lavoro rimanga trasparente e basato su prove.

Atteggiamenti

Gli atteggiamenti sono incentrati sulla coltivazione di una mentalità di “scetticismo critico” piuttosto che di paura o fiducia cieca. Gli insegnanti dovrebbero considerare l'IA come uno stagista sofisticato che richiede una supervisione costante, rafforzando il loro ruolo di autorità pedagogica ultima. Ciò comporta l'adozione di una cultura della trasparenza in cui l'uso dell'IA sia apertamente documentato. I formatori devono sentirsi sicuri nell'utilizzare gli “errori dell'IA” come momenti di insegnamento, favorendo un ambiente resiliente in cui gli studenti siano incoraggiati a mettere in discussione i risultati automatizzati. In definitiva, l'obiettivo è l'agenzia professionale, garantendo che la tecnologia sia al servizio dell'esperienza dell'insegnante.

5) Attività di apprendimento

- La “caccia alle allucinazioni”: I partecipanti generano un piano di lezione specifico per l'IFP utilizzando l'IA e devono trovare tre “bug” fattuali o pedagogici nell'output.
- WebQuest Component Lab: * Introduzione: Usare l'IA per creare tre diversi “ganci” per un problema specifico del settore.
 - Processo: Usare l'IA per creare una lista di controllo per un compito di laboratorio complesso.
 - Valutazione: Redigere una griglia per un'abilità pratica, quindi perfezionarla manualmente per verificarne l'accuratezza.



- Il workshop sulle politiche: Lavorare in piccoli gruppi per redigere una “Costituzione dell’IA in classe” che definisca quando gli studenti devono rivelare l’uso dell’IA.
- Sfida di verifica delle fonti: prendere un elenco di risorse generate dall’IA e verificare quali link sono reali e quali sono “allucinati”.

6) Risultati attesi

- Una WebQuest “ibrida”: Una bozza completa di WebQuest in cui l’IA è stata utilizzata per componenti specifici, accompagnata da una “Nota dell’insegnante” che spiega come il risultato dell’IA è stato verificato/modificato.
- Linee guida per la classe di AI: Un documento di una pagina per gli studenti che illustra le regole per l’uso dell’IA, i requisiti di citazione e la protezione della privacy.
- Una routine di verifica: Una semplice lista di controllo in tre fasi che l’insegnante utilizzerà ogni volta che genera contenuti per la classe.

7) Approccio alla valutazione

La valutazione è formativa e orientata al processo. I formatori saranno valutati in base a:

- La “traccia di controllo”: La loro capacità di mostrare dove hanno modificato o rifiutato i suggerimenti dell’AI nella loro WebQuest.
- Allineamento pedagogico: Se i compiti generati dall’IA soddisfano effettivamente i risultati di apprendimento dell’IFP o se sono solo “riempitivi”.
- Riflessione critica: Una breve giustificazione verbale o scritta di come gestiranno gli “errori dell’IA” come momenti di insegnamento nel loro specifico mestiere o materia.

Modulo 2 - Ingegneria dei Prompt.

(3 ore)

Titolo: Prompt engineering: padroneggiare le tecniche di prompting di base e avanzate per la creazione di contenuti educativi.

1) Descrizione del modulo

Il modulo 2 prepara i formatori IFP a passare dal “provare i prompt” all’ingegnerizzazione dei prompt, in modo che l’IA possa supportare in modo affidabile: la pianificazione delle lezioni, la creazione di WebQuest, la creazione di scenari/casi, la differenziazione e la stesura di valutazioni, in particolare per i contesti dell’imprenditoria sociale e delle imprese sociali. Il quadro di riferimento distingue esplicitamente le tecniche di base (chiarezza, contesto, iterazione) dai controlli avanzati (ruoli, vincoli, formati di output) come conoscenze fondamentali per questo modulo.

2) Risultati di apprendimento (rivolti al formatore)



Al termine della sessione di 3 ore, i partecipanti saranno in grado di:

1. Diagnosticare e correggere i prompt deboli con i principi di base del prompt: chiarezza, contesto, iterazione.
2. Applicare tecniche avanzate di prompting - ruoli, vincoli, formati di output - per generare costantemente contenuti didattici utilizzabili.
3. Utilizzare un modello strutturato di ingegneria dei prompt (ruolo / compito / vincoli / formato di output + note di iterazione) per creare un flusso di lavoro ripetibile.
4. Produrre un piccolo "pacchetto di prompt" che supporti lo sviluppo e la consegna di WebQuest (ad esempio, introduzione, compito, fasi del processo, risorse, elementi di valutazione).
5. Modellare una mentalità educativa di iterazione riflessiva e sperimentale (testare > valutare > perfezionare) mantenendo il controllo dell'istruzione.

3) Messaggio fondamentale per i partecipanti (ancoraggio del copione del formatore)

"Un prompt non è una domanda; è un artefatto di progettazione didattica. Stiamo progettando input che producono output di cui possiamo fidarci, controllare e adattare".

"Il vostro compito non è quello di esternalizzare il pensiero, ma di orchestrare l'IA per accelerare i tempi di preparazione proteggendo la qualità dell'apprendimento". (Allineato al ruolo di insegnante-facilitatore/guida del framework).

4) Conoscenza

I partecipanti acquisiranno una comprensione strutturale dell'interazione con l'IA, andando oltre le semplici domande e considerando i prompt come artefatti di progettazione didattica. Padroneggeranno la "grammatica" dell'ingegneria, in particolare l'interazione tra ruoli, vincoli e formati di output, e capiranno come questi elementi debbano essere adattati alle sfumature specifiche dei contesti dell'imprenditoria sociale e dell'istruzione e formazione professionale.

Competenze

I formatori svilupperanno la capacità tecnica di diagnosticare e "debuggare" i risultati inefficaci dell'IA utilizzando principi iterativi. Acquisiranno la capacità di costruire un flusso di lavoro ripetibile utilizzando un modello strutturato, consentendo loro di generare rapidamente materiali didattici di alta qualità e differenziati, come WebQuest, casi di studio e rubriche di valutazione, pronti per l'uso immediato in classe.

Atteggiamenti

Il modulo promuove un cambiamento dell'identità professionale da utente passivo a orchestratore intenzionale della tecnologia. I formatori adotteranno una mentalità da "redattore capo", caratterizzata dalla sperimentazione riflessiva e dall'impegno a mantenere il controllo didattico, assicurando che l'IA serva ad accelerare i tempi di preparazione senza compromettere la profondità o l'integrità etica dell'esperienza di apprendimento.

5) Attività di apprendimento



Obiettivo: far emergere le abitudini attuali; stabilire una definizione condivisa di “buona produzione”.

Il Prompt a raffica: I partecipanti redigono il loro solito prompt per una lezione sull'impresa sociale, poi scambiano con un partner per eseguire una “Gap Analysis” sul contesto, i vincoli e i criteri di successo mancanti.

Da vago a insegnabile: Uno sprint di perfezionamento guidato in cui i formatori prendono la richiesta generica “Creare una lezione sull'IA” e inseriscono in modo iterativo chiarezza, profili di studenti specifici per l'IFP e risultati misurabili, come ad esempio un “impact pitch”.

Il laboratorio di controllo avanzato: Una dimostrazione comparativa in cui i partecipanti testano tre versioni di prompt (di base vs. basato sui ruoli vs. completamente vincolato) per vedere quale produce un artefatto “pronto per la classe” rispetto a un riempimento generico.

Il Prompt Pack Sprint: Utilizzando un modello strutturato, i formatori costruiscono un insieme coeso di prompt per una WebQuest - generando l'introduzione, le fasi del processo e le rubriche di valutazione - assicurando che ogni input sia vincolato da specifici vincoli didattici.

La passeggiata nella galleria degli output: Una sessione di revisione tra pari in cui i partecipanti mostrano un prompt “ingegnerizzato” e il suo risultato, utilizzando una lista di controllo “Stringere o Buttare” per identificare le ambiguità rimanenti o le potenziali allucinazioni dell'IA.

Messa a terra dello scenario di Impresa Sociale: Un'applicazione pratica in cui i partecipanti applicano i loro suggerimenti a dilemmi reali dell'impresa sociale, come la scalata di un servizio di catering gestito da rifugiati o la creazione di metriche di impatto per la moda circolare.

6) Risultati attesi

Fornito dal formatore

- Modello di ingegneria del prompt (ruolo/compito/ vincoli/output + registro delle iterazioni)
- Lista di controllo QA del prompt (1 pagina)
- Esempi di prompt “prima/dopo” (base > avanzato)

Creati dai partecipanti

- Un “pacchetto” di 3-4 prompt per la creazione di contenuti didattici (allineati alle WebQuest)
- Un artefatto pronto per la classe (foglio di lavoro, caso, quiz) prodotto attraverso il loro flusso di lavoro sui prompt.

7) Approccio alla valutazione

- Osservazione: i partecipanti applicano almeno due controlli avanzati (ruolo + formato o vincoli + formato).
- Revisione dell'artefatto: l'output è strutturato, adeguato al livello e include spunti di verifica e di pensiero critico (non solo la generazione di contenuti).



Modulo 3 - Uso etico e responsabile dell'IA.

(4 ore)

Titolo: Riconoscere i pregiudizi, promuovere l'inclusività e affrontare i dilemmi etici in classe.

1) Descrizione del modulo

Il ruolo dell'IA nell'istruzione e nella formazione professionale di oggi. Una breve panoramica del crescente utilizzo di strumenti di IA nei processi di apprendimento, valutazione e preparazione al lavoro.

La responsabilità degli insegnanti come attori chiave. I formatori dell'istruzione e della formazione professionale non si limitano a insegnare le competenze tecniche, ma preparano anche gli studenti a un uso professionale, critico e responsabile della tecnologia.

L'aula come spazio sicuro per imparare a usare l'IA. Il centro di formazione professionale come ambiente controllato dove gli studenti possono sperimentare, analizzare gli errori, identificare i rischi e riflettere su questioni etiche reali.

Collegamento con l'occupabilità e la cittadinanza digitale. L'uso etico dell'IA come competenza trasversale chiave per i futuri professionisti che sono responsabili, inclusivi e consapevoli del loro impatto sociale

2) Obiettivi di apprendimento (rivolti ai formatori)

Le competenze e le abilità che i docenti dovrebbero acquisire in questo modulo sono:

- Identificare i rischi etici e i pregiudizi negli strumenti di IA. Riconoscere le situazioni in cui l'IA può produrre risultati ingiusti, discriminatori o non trasparenti.
- Comprendere i principi etici chiave e i quadri di riferimento. Acquisire familiarità con i fondamentali etici e legali di base che guidano l'uso responsabile dell'IA nell'istruzione.
- Applicare criteri di utilizzo responsabile dell'IA in classe. Prendere decisioni informate su quando, come e a quale scopo utilizzare gli strumenti di IA nelle attività di formazione.
- Promuovere l'inclusione e l'equità nelle attività supportate dall'IA. Progettare e adattare attività di apprendimento che tengano conto della diversità dei discenti ed evitino di rafforzare gli stereotipi o l'esclusione.
- Gestire dilemmi etici in situazioni didattiche reali. Analizzare casi pratici legati all'uso dell'IA e guidare i discenti attraverso processi di riflessione critica e di decisione etica.
- Incoraggiare un atteggiamento critico e responsabile negli studenti. Aiutare gli studenti a comprendere i limiti dell'IA, a metterne in discussione i risultati e ad adottare un approccio consapevole e responsabile nella loro futura pratica professionale.



3) Messaggio centrale per i partecipanti (ancoraggio del copione del formatore)

“L’IA è lo strumento, ma il formatore è la bussola. Non delegare mai il giudizio pedagogico a un algoritmo. Guidare con una supervisione umana per garantire trasparenza e responsabilità nell’aula IFP”.

“Usare l’aula per decostruire i pregiudizi dell’IA. Mettete i discenti in condizione di essere utenti critici ed etici. Stiamo formando futuri professionisti inclusivi, non solo operatori tecnici passivi”.

4) Conoscenza

I partecipanti acquisiranno una profonda comprensione dei quadri etici e legali che regolano l’IA nell’istruzione, andando oltre l’uso tecnico per comprendere il “perché” di un’implementazione responsabile. Acquisiranno una base teorica per identificare i pregiudizi algoritmici, i risultati non trasparenti e la cittadinanza digitale, in particolare nel contesto dell’istruzione e della formazione professionale. Ciò include la conoscenza dell’impatto dell’IA sull’inclusione sociale e le competenze trasversali specifiche necessarie per la futura occupabilità degli studenti.

Competenze

I formatori svilupperanno la capacità pratica di diagnosticare e mitigare i rischi etici in scenari didattici in tempo reale. Acquisiranno la capacità di progettare attività inclusive supportate dall’IA che contrastino attivamente gli stereotipi e garantiscano l’accessibilità a una base di studenti diversificata. Inoltre, padroneggeranno l’arte dell’orchestrazione pedagogica, imparando in particolare a facilitare le sessioni di “riflessione critica” in cui si insegna agli studenti a verificare i risultati dell’IA e a superare i dilemmi etici.

Atteggiamenti

Il modulo promuove una mentalità di gestione etica, in cui il formatore si considera un guardiano dello “spazio di apprendimento sicuro”. I partecipanti adotteranno un atteggiamento proattivo e critico nei confronti della tecnologia, passando da un’adozione passiva a una leadership consapevole e responsabile. Abbraceranno il ruolo di un facilitatore che valorizza il giudizio umano rispetto all’efficienza automatizzata, impegnandosi a preparare i discenti non solo come utenti tecnici, ma come cittadini digitali inclusivi e socialmente consapevoli.

5) Attività di apprendimento

- L’audit dei pregiudizi: I partecipanti generano immagini di IA o casi di studio per un mestiere specifico (ad esempio, “un capocantiere” o “un leader di un’impresa sociale”) e devono identificare stereotipi nascosti o profili sottorappresentati nei risultati.
- Il Remaster dell’inclusione: Partendo da un output standardizzato dell’IA, i formatori lavorano per “localizzare” i contenuti, inserendo un linguaggio inclusivo e diversi riferimenti culturali per garantire che il materiale rispetti i diversi ritmi di apprendimento e i contesti dell’istruzione e della formazione professionale.
- La linea rossa della privacy: Un esercizio pratico in cui i partecipanti esaminano i termini di servizio degli strumenti di IA più comuni per identificare le “trappole per i dati”, stilando una serie di regole di base per ridurre al minimo l’esposizione dei dati dei discenti in classe.



- Dibattito “Etico vs. Consentito”: Un laboratorio basato su uno scenario in cui i gruppi ricevono un caso d’uso dell’IA tecnicamente possibile (ad esempio, la valutazione automatica) e devono argomentare a favore o contro la sua adeguatezza pedagogica ed etica.
- Dimostrazione dell’insegnante trasparente: I partecipanti si esercitano a “pensare ad alta voce” mentre utilizzano l’IA davanti a una classe, verbalizzando il loro processo di pensiero critico e spiegando perché accettano, rifiutano o perfezionano specifici suggerimenti di IA.
- Il Validatore di tendenze: Una sessione di valutazione rapida in cui i formatori utilizzano una lista di controllo etico per esaminare un nuovo strumento di IA “di tendenza”, determinando se fornisce un reale valore educativo o se è semplicemente una distrazione non trasparente.

6) Risultati attesi

Fornito dal formatore

- La Rubrica per l’individuazione dei pregiudizi: Una guida basata su criteri per individuare gli stereotipi di genere, culturali e professionali nei risultati dell’IA.
- Il foglio informativo sulla “sicurezza dei dati”: Una sintesi di 1 pagina sui limiti etici/legali, con particolare attenzione alla minimizzazione dei dati e alla privacy degli studenti.
- Scenari di casi di studio: Una serie di carte “Dilemma etico” che presentano conflitti comuni nelle aule di formazione professionale (ad esempio, sospetto di plagio e assistenza dell’IA).

Creato dai partecipanti

- La Costituzione dell’IA in classe: Un documento politico elaborato insieme che definisce le “regole di comportamento” per gli studenti che utilizzano l’IA nei loro progetti.
- Una risorsa di lezione “controllata per l’inclusione”: Un artefatto didattico professionale (studio di caso o foglio di lavoro) che è stato perfezionato manualmente per garantire una rappresentazione diversificata e un linguaggio inclusivo.
- Il testo della “dimostrazione trasparente”: Un breve piano o un insieme di punti di discussione che modella come verbalizzare il pensiero critico e le fasi di verifica dell’IA ai discenti.
- Un rapporto di “Convalida delle tendenze”: Una breve valutazione di uno specifico strumento di IA, che documenta il suo valore pedagogico rispetto ai suoi rischi etici.

7) Approccio alla valutazione

- Osservazione: i partecipanti applicano almeno due controlli avanzati (ruolo + formato, o vincoli + formato).
- Revisione degli artefatti: i risultati sono strutturati, adeguati al livello e includono spunti di verifica e di pensiero critico (non solo la generazione di contenuti).



Modulo 4 - Progettazione di WebQuest.

(4 ore)

Titolo: Progettazione di WebQuest potenziati dall'intelligenza artificiale per l'apprendimento professionale.

1) Descrizione del modulo

Questo modulo si concentra sull'acquisizione da parte dei formatori VET delle competenze necessarie per progettare, adattare e implementare WebQuest potenziate dall'intelligenza artificiale in contesti di formazione professionale. La progettazione di WebQuest viene presentata come un processo pedagogico strutturato ma flessibile che supporta l'apprendimento basato sull'indagine e sulla sfida, garantendo al contempo un'integrazione responsabile e significativa dell'Intelligenza Artificiale.

Il modulo sottolinea il ruolo del formatore come progettista dell'apprendimento, in grado di allineare i risultati dell'apprendimento professionale con compiti autentici, processi collaborativi e uso etico degli strumenti di intelligenza artificiale.

2) Obiettivi di apprendimento

Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:

- comprendere le componenti fondamentali della metodologia WebQuest;
- progettare o adattare le WebQuest in base a specifici contesti di IFP e profili di studenti;
- integrare gli strumenti di IA in modo strategico all'interno della struttura della WebQuest;
- definire chiaramente compiti, processi, risorse e criteri di valutazione;
- assicurare l'allineamento tra obiettivi di apprendimento, attività e valutazione.

3) Messaggio centrale per i partecipanti (ancoraggio dello script del formatore)

"Una WebQuest non è un foglio di lavoro con collegamenti. È un'architettura di apprendimento. L'intelligenza artificiale può rafforzare questa architettura, ma solo se la progettazione è intenzionale".

"Quando si progetta una WebQuest, non si aggiunge tecnologia all'apprendimento, ma si progetta il pensiero. L'intelligenza artificiale appartiene al processo, non al suo posto".

4) Conoscenza

I partecipanti acquisiranno conoscenze fondamentali e applicate relative a:

- i principi pedagogici della metodologia WebQuest.
- l'apprendimento basato sulla sfida e sull'indagine nell'IFP.
- i sei componenti fondamentali di una WebQuest (Introduzione, Compito, Processo, Risorse, Valutazione, Conclusione).
- principi per integrare l'IA nella progettazione dell'apprendimento senza sostituire il ragionamento umano.

- considerazioni etiche e pratiche nella scelta di risorse digitali e basate sull'IA.

Queste conoscenze consentono ai formatori di capire non solo cosa sia una WebQuest, ma anche perché e come possa essere efficacemente utilizzato nella formazione professionale supportata dall'IA.

Competenze

Attraverso la pratica guidata, i partecipanti svilupperanno la capacità di:

- progettare WebQuest complete, allineate ai risultati dell'apprendimento professionale.
- adattare le WebQuest esistenti a diversi settori o livelli professionali.
- incorporare strumenti di IA in fasi specifiche del processo di apprendimento (ad esempio, ricerca, analisi, ideazione).
- formulare istruzioni chiare che guidino gli studenti nell'uso responsabile dell'IA.
- progettare criteri di valutazione che valutino sia i risultati che i processi di apprendimento.
- Queste competenze consentono ai formatori di passare dalla comprensione teorica all'applicazione pratica, assicurando che le WebQuest rimangano pedagogicamente coerenti e professionalmente rilevanti.

Atteggiamenti

Il modulo promuove atteggiamenti professionali chiave, tra cui:

- apertura alla sperimentazione e all'innovazione nella progettazione didattica.
- consapevolezza riflessiva del ruolo del formatore nel mediare l'uso dell'IA.
- responsabilità verso pratiche di apprendimento etiche, inclusive e trasparenti.
- l'impegno verso approcci pedagogici collaborativi e incentrati sul discente.

Questi atteggiamenti sostengono i formatori nell'adozione di un approccio consapevole e intenzionale alla progettazione di WebQuest potenziate dall'intelligenza artificiale.

5) Attività di apprendimento

Le attività di apprendimento di questo modulo combinano analisi, progettazione pratica e riflessione per supportare i formatori nello sviluppo di WebQuest potenziate dall'intelligenza artificiale per i contesti professionali.

- **Decostruzione di WebQuest**
I partecipanti analizzano le WebQuest BestAI selezionate identificando i sei componenti fondamentali (Introduzione, Compito, Processo, Risorse, Valutazione, Conclusione) e discutendo la loro funzione pedagogica.
- **Allineamento obiettivo-componente**



I formatori tracciano una mappa degli obiettivi di apprendimento professionale con i componenti specifici della WebQuest, verificando la coerenza tra obiettivi, attività e valutazione.

- **Mappatura dell'integrazione dell'IA**

I partecipanti identificano dove gli strumenti di IA possono essere integrati in modo significativo nella struttura della WebQuest e definiscono confini chiari e fasi di verifica per il loro utilizzo.

- **Sprint di riprogettazione della WebQuest**

I formatori adattano una WebQuest esistente a un contesto IFP specifico, concentrandosi sull'autenticità del compito, sulla chiarezza delle istruzioni e sull'integrazione responsabile dell'IA.

- **Attività di progettazione della valutazione**

I partecipanti redigono o perfezionano i criteri di valutazione, assicurando la trasparenza, l'allineamento con gli obiettivi di apprendimento e l'inclusione dell'uso responsabile dell'IA.

- **Revisione e riflessione tra pari**

Le bozze delle WebQuest vengono condivise per un feedback strutturato tra pari, seguito da una breve discussione riflessiva sulle scelte progettuali e sui miglioramenti.

6) Risultati attesi

Alla fine del Modulo 4, i partecipanti avranno prodotto:

- una bozza di una WebQuest potenziata dall'intelligenza artificiale e adattata al loro contesto professionale.
- uno schema strutturato di compiti, processi e criteri di valutazione.
- un piano preliminare per l'integrazione dell'IA, compresi i confini definiti e le considerazioni etiche.

Questi risultati costituiscono la base per un ulteriore perfezionamento e test nel successivo modulo di simulazione pratica.

7) Approccio alla valutazione

La valutazione nell'ambito di questo modulo è formativa e riflessiva e si concentra su:

- coerenza del progetto della WebQuest
- allineamento tra obiettivi di apprendimento e attività
- chiarezza delle linee guida per l'integrazione dell'IA
- capacità di giustificare le scelte pedagogiche ed etiche.

Il feedback viene fornito attraverso la revisione tra pari e la discussione facilitata dal formatore, incoraggiando il miglioramento continuo e l'apprendimento condiviso tra i partecipanti.

Modulo 5 - Gestione e valutazione del gruppo.

(4 ore)

Titolo: Cosa deve capire ed essere in grado di fare un formatore IFP quando guida gli studenti attraverso il lavoro di gruppo e la valutazione nelle WebQuest supportate dall'IA?

1) Descrizione del modulo

Questo modulo esplora l'intersezione tra apprendimento cooperativo e intelligenza artificiale. In un ambiente di WebQuest, la sfida non è solo trovare informazioni, ma anche sintetizzarle. Questo capitolo fornisce ai formatori il quadro pedagogico per gestire le dinamiche di gruppo quando viene introdotto un "compagno di squadra digitale" (AI). Ci concentriamo sul passaggio da un consumo passivo dell'IA a una gestione attiva e critica della tecnologia attraverso una collaborazione strutturata, un gioco di ruolo specifico e una valutazione trasparente.

2) Obiettivi di apprendimento (rivolti al formatore)

- Progettazione di quadri di riferimento: Creare una tabella di marcia per il lavoro di gruppo che impedisca il "la pigrizia sociale" e garantisca che gli strumenti di IA siano usati per aumentare, non per sostituire, l'impegno degli studenti.
- Risoluzione dei conflitti: Sviluppare tecniche per intervenire nei gruppi in cui i contenuti generati dall'IA creano disaccordo o imprecisioni.
- Valutazione dell'alfabetizzazione: costruire rubriche multidimensionali che quantifichino le "soft skills" come l'etica digitale, il lavoro di squadra e la verifica critica.
- Impalcature: Imparare a suddividere le complesse indagini delle WebQuest in tappe "umano-AI" gestibili.

3) Messaggio centrale ai partecipanti (ancoraggio del copione del formatore)

"In questa WebQuest, il vostro team è la vostra più grande risorsa e l'IA è il vostro strumento più complesso. Il successo non si misura dalla velocità con cui ottenete una risposta da un prompt, ma da quanto siete bravi a verificare quella risposta, a discuterne i meriti e a integrarla in una soluzione. Voi siete i manager, l'IA è l'assistente. Facciamo in modo che il tocco umano rimanga l'autorità finale".

4) Conoscenza

- Dinamiche di gruppo nelle WebQuest: Comprendere i "cinque elementi" dell'apprendimento cooperativo (interdipendenza positiva, responsabilità individuale, interazione faccia a faccia, abilità interpersonali ed elaborazione di gruppo) in particolare all'interno del modello WebQuest basato sull'indagine.
- Scarico cognitivo vs. aumento cognitivo: Distinzione tra l'utilizzo dell'IA per "saltare il pensiero" (offloading) e l'utilizzo per "espandere il pensiero" (augmentation).

Competenze



- Progettazione equilibrata dei ruoli: creare descrizioni delle mansioni che siano “interconnesse”. Se l’esperto di IA genera dati, il responsabile della ricerca deve verificarli prima che il comunicatore creativo possa utilizzarli. In questo modo si evita che uno studente lavori in modo isolato.
- Costruzione di rubriche multifaccettate: superare il concetto di “giusto o sbagliato” per creare livelli di valutazione per la Logica di verifica (come hanno verificato l’IA) e l’Iterazione collaborativa (come hanno migliorato la prima bozza dell’IA).
- Orchestrazione dei prompt: guidare gli studenti su come fornire all’IA un contesto, dei vincoli e dei personaggi di qualità superiore e risultati più rilevanti per il loro compito specifico di WebQuest.

Atteggiamenti

Il “curriculum nascosto” che influenza il modo in cui gli studenti percepiscono il valore del proprio lavoro.

- Impegno per l’equità e la trasparenza: ritenendo che tutti i membri del team possano contribuire in modo equo, l’“AI-ghostwriting” è un disservizio per il proprio sviluppo.
- Cultura della responsabilità collettiva: Passare da “Non è compito mio” a “Il gruppo è responsabile dell’accuratezza di ogni parola, indipendentemente dal fatto che sia stata scritta da un umano o da un’IA”.
- Scetticismo etico: Mantenere un dubbio sano e proattivo nei confronti dei risultati automatizzati, incoraggiando gli studenti a chiedersi: “È utile o solo conveniente?”.

5) Attività di apprendimento

- Workshop sulle aspettative: Prima di iniziare, le squadre redigono un “Contratto di squadra” che descrive nel dettaglio come voteranno i suggerimenti dell’IA e come citeranno gli aiuti generati dall’IA.
- Lo sprint “AI Fact-Check”: Un’attività a tempo in cui i gruppi devono trovare tre “allucinazioni” o errori in un riassunto generato dall’IA relativo al loro argomento della WebQuest.
- Rotazione dei ruoli: Nel corso del processo, i partecipanti si scambiano i ruoli (ad esempio, l’esperto di IA diventa il responsabile della ricerca) per garantire una comprensione olistica del progetto.
- Seminari socratici mediati: Il formatore passa da un gruppo all’altro, chiedendo: “Che cosa è sfuggito all’IA?” o “Perché il vostro team ha deciso di rifiutare questo specifico suggerimento dell’IA?”.

6) Risultati attesi

La matrice dei ruoli potenziata dall’intelligenza artificiale: per mantenere il lavoro equilibrato, i ruoli devono essere interdipendenti. Nessun ruolo può portare a termine il proprio compito senza il contributo di un altro.



RUOLO	RESPONSABILITÀ AMPLIATE
Esperto di IA	Redige i prompt; mantiene un "registro dei prompt" per mostrare l'evoluzione delle domande del gruppo; assicura che il team non si affidi eccessivamente a uno strumento.
Responsabile della ricerca	Il "revisore interno". Deve trovare almeno due fonti primarie non AI a sostegno di qualsiasi affermazione fatta dagli strumenti dell'esperto di intelligenza artificiale.
Coordinatore del progetto	Il "costruttore di ponti". Si assicura che il Research Manager e l'esperto di IA si parlino e che il programma tenga conto del "tempo di verifica".
Comunicatore creativo	Traduce i dati grezzi in una narrazione. Assicura che la "voce umana" sia coerente e che il risultato finale non sembri un lavoro di "copia-incolla".
Valutatore d'impatto	Si pone le domande "Dovremmo?". Analizza se la soluzione del team è etica, sostenibile e culturalmente sensibile.

7) Approccio alla valutazione

La valutazione deve allontanarsi dal solo "documento finale" e orientarsi verso le prove di pensiero.

- Il "Diario di processo": Il 20% del voto si basa su un diario che mostra come il team ha deciso quali risultati dell'IA tenere e quali scartare.
- Valutazione dei compagni: utilizzare un modulo di feedback a 360 gradi in cui gli studenti valutano i compagni di squadra in base allo "Spirito collaborativo" e al "Contributo alla discussione".
- Attribuzione dell'IA: un criterio specifico della rubricazione per valutare quanto il team abbia documentato l'uso dell'IA (ad esempio, "Tutto il testo generato dall'IA è chiaramente citato e criticato").
- Difesa orale: una breve domanda e risposta di 5 minuti in cui il formatore chiede ai singoli membri di spiegare la logica che sta dietro a una parte specifica del loro progetto per garantire la responsabilità individuale.



Modulo 6 - Simulazione pratica.

(4 ore)

Titolo: Implementazione e perfezionamento delle WebQuest potenziate dall'intelligenza artificiale attraverso la simulazione.

1) Descrizione del modulo

Questo modulo rappresenta il nucleo applicato ed esperienziale del percorso formativo. È progettato per fornire ai formatori IFP l'opportunità di simulare, testare e perfezionare una WebQuest potenziata dall'intelligenza artificiale in uno scenario formativo realistico. Partendo dalle competenze sviluppate nei moduli precedenti, in particolare la progettazione di WebQuest e l'integrazione etica dell'IA, i partecipanti si impegnano in una simulazione a ciclo completo che rispecchia contesti di insegnamento professionale autentici.

Il modulo pone l'accento sull'apprendimento attraverso la pratica, la riflessione e il feedback tra pari, consentendo ai formatori di consolidare le proprie competenze e attitudini professionali in un ambiente sicuro e strutturato.

2) Obiettivi di apprendimento

Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:

- implementare una WebQuest completa potenziata dall'IA in un contesto formativo simulato;
- facilitare le attività di apprendimento collaborativo supportate da strumenti di IA;
- valutare criticamente l'efficacia dell'integrazione dell'IA nel raggiungimento dei risultati di apprendimento;
- adattare le strategie didattiche in base all'osservazione, al feedback e alla riflessione;
- dimostrare una gestione etica e responsabile dei processi di apprendimento supportati dall'IA.

3) Messaggio centrale per i partecipanti (ancoraggio dello script del formatore)

"La progettazione è solo il primo passo. Ciò che conta è come funziona con studenti reali, vincoli reali e dinamiche reali".

"Questa simulazione non è finalizzata alla perfezione, ma alla verifica, alla riflessione e al miglioramento della vostra pratica professionale con l'IA nel circuito".

4) Conoscenze

I partecipanti consolideranno e applicheranno le conoscenze relative a:

- gestione della classe e del gruppo in ambienti di apprendimento basati sulle sfide;
- strategie di valutazione formativa e sommativa nell'IFP;
- pratica riflessiva e progettazione didattica iterativa;



- implicazioni etiche, sociali e professionali dell'uso dell'IA nell'istruzione.

Queste conoscenze applicate consentono ai formatori di interpretare le complesse dinamiche d'aula e di prendere decisioni pedagogiche informate durante la simulazione.

Competenze

Durante la simulazione pratica, i partecipanti sviluppano e dimostrano la capacità di:

- facilitare la realizzazione di una WebQuest dall'introduzione alla conclusione;
- guidare gli studenti nell'uso efficace e critico degli strumenti di IA;
- gestire le dinamiche di gruppo, la distribuzione dei ruoli e la collaborazione;
- osservare e documentare i processi di apprendimento e le interazioni dei discenti;
- fornire un feedback tempestivo e costruttivo finalizzato al miglioramento.

Queste competenze consentono ai formatori di tradurre la comprensione teorica in una pratica professionale sicura e adattabile.

Atteggiamenti

Il modulo promuove gli atteggiamenti professionali essenziali per la formazione professionale potenziata dall'IA, tra cui:

- responsabilità etica nel mediare l'uso dell'IA
- apertura al feedback e al miglioramento continuo
- fiducia nella sperimentazione e nell'innovazione;
- l'impegno per una pedagogia riflessiva e centrata sul discente.

Questi atteggiamenti rafforzano il ruolo del formatore come mentore e facilitatore piuttosto che come controllore dei risultati dell'apprendimento.

5) Attività di apprendimento

Il modulo è organizzato intorno a un processo di simulazione strutturato, che comprende:

- preparazione di una WebQuest completa progettata nel Modulo 4.
- attività di role-playing alternando la prospettiva del formatore a quella del discente.
- realizzazione della WebQuest in gruppo, utilizzando gli strumenti di IA definiti nel progetto.
- osservazione e documentazione dei processi di gruppo e delle interazioni di IA.
- sessioni strutturate di feedback tra pari e riflessioni guidate.



Questo approccio coinvolgente consente ai formatori di sperimentare in prima persona le opportunità e le sfide dell'implementazione di WebQuest supportate dall'IA.

6) Risultati attesi

Al termine del Modulo 6, i partecipanti avranno prodotto:

- una WebQuest potenziata dall'intelligenza artificiale rivista e convalidata.
- una relazione riflessiva che documenta le scelte progettuali, le sfide osservate e le soluzioni adottate.
- un piano di valutazione che includa criteri di valutazione e strategie di feedback.
- indicazioni sulle migliori pratiche per la futura implementazione in contesti IFP reali.

Questi risultati supportano il trasferimento dell'apprendimento dall'ambiente di formazione alle aule professionali reali.

7) Approccio alla valutazione

La valutazione in questo modulo si concentra sia sul processo che sui risultati, tra cui:

- la capacità del formatore di facilitare l'apprendimento in modo efficace.
- la qualità e la coerenza dell'integrazione dell'IA
- la reattività al feedback e la capacità di adattamento;
- la profondità dell'analisi riflessiva.

La valutazione è principalmente formativa e di sviluppo, incoraggiando i partecipanti a identificare i punti di forza e le aree di miglioramento nella loro pratica professionale.



Capitolo 6: Sezione per insegnanti



Questa sequenza fornisce ai formatori IFP un approccio affidabile e strutturato per realizzare con successo una WebQuest integrata con l'IA.

Questa guida sintetizza le istruzioni pedagogiche per ottenere un quadro coesivo per gli educatori. Passa da un modello di “docente” a un modello di facilitatore e coach, sottolineando la sinergia tra empatia sociale e innovazione tecnologica.

In conclusione, vengono presentate a titolo di esempio le sezioni dei formatori di 12 BEST AI WebQuest.

6.1 Fasi operative dell'insegnante in classe

1. **Preparazione:** selezionare il tema, curare la struttura della WebQuest e definire le risorse necessarie (strumenti digitali e di IA).
2. **Avvio:** presentare obiettivi chiari, definire i ruoli strategici del gruppo e introdurre i casi d'uso consentiti per gli strumenti di IA.
3. **Formazione del gruppo:** assegnare ruoli equilibrati con responsabilità chiare, compreso il ruolo cruciale di esperto di IA per la verifica e la gestione dei prompt.
4. **Sviluppo con l'IA:** guidare gli studenti nella scrittura dei prompt e nell'analisi critica dei risultati generati dall'IA, concentrandosi sulla verifica del contesto professionale.
5. **Creazione del prodotto finale:** supervisionare la creazione della relazione, del progetto o del prototipo, assicurandosi che l'output finale sia una sintesi e una verifica del lavoro umano.
6. **Presentazione e feedback:** facilitare la valutazione da parte dei compagni e degli insegnanti utilizzando rubriche trasparenti che valutano sia il contenuto che il processo.
7. **Riflessione:** condurre sessioni di riflessione individuali e di gruppo per consolidare le conoscenze, la consapevolezza etica e l'efficacia dell'uso dell'IA.



6.2 Consigli pratici per l'implementazione

Questi suggerimenti, raccolti da formatori con esperienza di workshop, sono pensati per facilitare il processo di integrazione e favorire un ambiente di apprendimento positivo.

- Non demonizzare l'IA: formare gli studenti/apprendisti a un uso critico e responsabile, inquadrandola come uno strumento professionale essenziale.
- Scegliere temi legati alla vita degli studenti/apprendisti e alle comunità locali per massimizzare il coinvolgimento e la rilevanza.
- Integrare risorse locali e globali per ampliare il contesto dei compiti della WebQuest.
- Usare rubriche trasparenti per la valutazione, che indichino esplicitamente come verrà valutato l'uso dell'IA.
- Valutare il processo tanto quanto il prodotto finale, premiando la verifica critica e l'ingegneria tempestiva.

6.3 Esempi di Webquest Trainers

1. Riavviare l'economia: l'uomo prima di tutto!

Questa webquest, "Reboot the Economy: Human First!", è progettata per introdurre gli studenti agli obiettivi e ai valori fondamentali dell'imprenditoria sociale, sottolineando il potenziale degli strumenti di IA all'interno di un quadro di triple bottom line. Il vostro ruolo di formatori è fondamentale per facilitare il loro percorso di apprendimento, promuovendo il pensiero critico, la collaborazione e l'applicazione pratica di questi concetti.

Fase 1: Preparare il terreno e comprendere le basi (1-2 sessioni)

Introduzione e coinvolgimento:

- Iniziate introducendo il concetto di imprenditorialità sociale attraverso esempi reali rilevanti per il contesto degli studenti (Verona, Italia, o esempi europei più ampi). Potete utilizzare brevi video o casi di studio per accendere il loro interesse.
- Facilitate una discussione in classe sulla sezione "Introduzione" della webquest. Chiedete agli studenti cosa ne pensano di un'economia che dia priorità alle persone e al pianeta. Incoraggiateli a condividere le loro idee iniziali sulle sfide sociali.
- Evidenziate gli "OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO" e discutete i risultati che gli studenti devono raggiungere alla fine della webquest. Sottolineate l'interconnessione tra conoscenze, competenze e responsabilità.

Decostruzione del compito:

- Spiegare chiaramente il "COMPITO" - sviluppare un concetto di impresa sociale. Scomporre le cinque componenti chiave del compito (Individuare il problema, Abbracciare i valori fondamentali, Schema a tre linee di fondo, L'intelligenza artificiale come alleato, Preparare la proposta).
- Sottolineate che si tratta di un'attività di squadra, che incoraggia la collaborazione e la condivisione delle responsabilità.



Navigazione nel "PROCESSO"

- Guidate gli studenti alla sezione "RISORSE", in particolare ai siti web e agli articoli relativi all'imprenditoria sociale e alla tripla linea di fondo.
- Facilitare una mini-lezione o una discussione sulla definizione, gli obiettivi e i valori fondamentali dell'imprenditoria sociale. Utilizzate esempi tratti dalle risorse fornite.
- Spiegare il concetto di tripla linea di fondo (Persone, Pianeta, Profitto) con esempi chiari di come un'azienda può avere un impatto su ciascuna dimensione.
- Condurre una sessione di brainstorming sulle principali sfide sociali rilevanti per il loro contesto locale o globale. Incoraggiateli a pensare in modo ampio (ambiente, società, economia).

Fase 2: Esplorazione dell'IA per il bene sociale e sviluppo del concetto (2-3 sessioni))

Navigare nel "PROCESSO"

Introdurre il concetto di intelligenza artificiale in modo accessibile, concentrandosi sulle sue potenziali applicazioni piuttosto che su complessi dettagli tecnici.

Guidare gli studenti agli "Strumenti di intelligenza artificiale" elencati nelle "RISORSE". Incoraggiateli a esplorare questi strumenti (ad esempio, ChatGPT, Perplexity AI) attraverso attività guidate. Ad esempio, potrebbero chiedere a questi strumenti "Come viene utilizzata l'IA per affrontare [una sfida sociale]?".

Facilitare una discussione sulle considerazioni etiche dell'uso dell'IA nelle imprese sociali.

Sviluppo di concetti:

Sostenere gli studenti nella formazione di gruppi basati su interessi comuni in specifici problemi sociali.

Agite da facilitatori mentre le squadre lavorano attraverso le fasi di "Sviluppo del concetto". Incoraggiateli a:

Definire chiaramente il problema sociale scelto, utilizzando la ricerca per comprenderne la portata e l'impatto.

Articolare i loro valori fondamentali, assicurandosi che siano in linea con i principi dell'imprenditoria sociale (empatia, innovazione, inclusività, sostenibilità).

Sviluppare la loro "Triple Bottom Line Blueprint", che descrive in dettaglio l'impatto sociale, ambientale ed economico che intendono ottenere. Sollecciateli con domande come: "Come misurerete il vostro impatto sociale?", "Quali misure adotterete per essere responsabili dal punto di vista ambientale?", "Come farà la vostra impresa a essere finanziariamente sostenibile mentre serve la sua missione sociale?".

Cercate di individuare applicazioni specifiche e pratiche degli strumenti di IA per migliorare le operazioni e l'impatto della vostra impresa. Incoraggiateli ad andare oltre le affermazioni generali. Ad esempio, invece di "l'IA aiuterà il marketing", potrebbero proporre "i chatbot alimentati dall'IA forniranno informazioni e assistenza personalizzate ai nostri beneficiari".



Fase 3: Preparazione e presentazione del progetto (2 sessioni)

Guidare gli studenti su come creare una presentazione convincente. Discutere gli elementi chiave di una presentazione di successo (messaggi chiari, narrazione coinvolgente, supporti visivi).

- Introdurre le risorse “Media e Design” (Canva, Unsplash, Pexels) per aiutarli a creare presentazioni visivamente accattivanti.
- Fornire un feedback sulle bozze di presentazione, concentrandosi sulla chiarezza, la coerenza e l’integrazione dei valori sociali, della tripla linea di fondo e delle applicazioni dell’IA.
- Incoraggiare sessioni di feedback tra pari in cui i team possano esercitarsi con i loro progetti e ricevere critiche costruttive dai loro compagni di classe.

Facilitare le presentazioni:

- Creare un ambiente favorevole e incoraggiante per le presentazioni.
- Fornire linee guida chiare per il tempo assegnato a ogni presentazione.
- Incoraggiare l’ascolto attivo e le domande costruttive del pubblico.
- Utilizzate una rubrica (potrebbe essere necessario svilupparne una in base agli obiettivi di apprendimento) per valutare le presentazioni, concentrandovi sulla chiarezza del problema sociale, sull’articolazione dei valori, sulla fattibilità dell’approccio triple bottom line, sull’uso innovativo dell’IA e sulla qualità complessiva della presentazione.

Fase 4: Conclusione e riflessione (tempo stimato: 1 sessione)

Leggere e discutere la “CONCLUSIONE” della webquest con gli studenti. Incoraggiarli a riflettere sul loro percorso di apprendimento.

- Facilitare una discussione in classe su ciò che hanno imparato sull’imprenditoria sociale e sul ruolo dell’IA.
- Chiedete loro di condividere i loro pensieri sulle sfide e le opportunità del “riavvio dell’economia” con un approccio “human-first”.

Riflessione individuale:

- Incoraggiare gli studenti a scrivere una breve riflessione sulla loro esperienza, concentrandosi su:
- Cosa hanno imparato sugli obiettivi e sui valori dell’imprenditoria sociale.
- La loro comprensione di come l’IA possa contribuire al bene sociale.
- Le sfide e i successi del lavoro di gruppo.
- Come questa webquest ha influenzato la loro prospettiva sul business e sull’impatto sociale.



Suggerimenti per il successo del formatore:

- Essere un facilitatore, non un docente: Incoraggiate l'apprendimento e la scoperta da parte degli studenti. Il vostro ruolo è quello di guidare e sostenere, non di fornire tutte le risposte.
- Favorire la collaborazione: Sottolineate l'importanza del lavoro di squadra e della comunicazione. Strutturate le attività in modo da incoraggiare la partecipazione attiva di tutti i membri del team.
- Fornire un feedback tempestivo: Offrite un feedback costruttivo durante tutto il processo, non solo alla presentazione finale. Questo aiuta gli studenti a imparare e a migliorare.
- Collegare a esempi del mondo reale: Collegare continuamente i concetti e i compiti alle imprese sociali e alle applicazioni di IA reali. Utilizzate esempi locali quando possibile.
- Incoraggiare il pensiero critico: Sollecitare gli studenti ad analizzare, valutare e sintetizzare le informazioni piuttosto che riceverle passivamente. Porre domande aperte che incoraggino un pensiero più profondo.
- Promuovere l'alfabetizzazione digitale: sostenere gli studenti nell'uso efficace delle risorse online e degli strumenti di intelligenza artificiale. Offrire indicazioni per valutare la credibilità delle informazioni online.
- Gestire il tempo in modo efficace: Aiutate gli studenti a non perdere tempo fissando scadenze chiare per ogni fase della webquest.
- Celebrare l'apprendimento: Riconoscere e celebrare lo sforzo e l'apprendimento di tutti gli studenti, indipendentemente dal risultato finale della loro idea di impresa sociale.

Seguendo questa guida e adattandola al vostro specifico contesto scolastico, potrete sostenere efficacemente i vostri studenti dell'IFP nel loro percorso attraverso la webquest "Reboot the Economy: Human First!", favorendo la loro comprensione dell'imprenditorialità sociale e del potenziale trasformativo dell'IA.

2. Eroi dell'impatto sociale: Fai prosperare la tua comunità!

Il vostro ruolo di formatori in questa WebQuest è quello di guidare e sostenere il processo di apprendimento, motivare i partecipanti e assicurarsi che comprendano appieno il contenuto e i compiti.

Di seguito sono riportate alcune linee guida fondamentali per ogni fase del processo, comprese le istruzioni e le domande di riflessione per aiutare gli studenti a completare con successo l'attività.

• Lanciare la sfida e formare le squadre

Introdurre la missione del Dottor Brainson e King. Aiutare gli studenti a formare squadre equilibrate (4-5 membri) con ruoli definiti (leader, ricercatore, presentatore) e favorire la collaborazione fin dall'inizio.

Domande guida: Come organizzerete il lavoro? Quali sono i punti di forza di ciascun membro del team?



- **Esplorare il territorio e scegliere un'impresa sociale**

Guidate gli studenti nell'identificazione di una vera impresa sociale locale (da non confondere con la Responsabilità sociale d'impresa). Incoraggiateli a collegare il loro progetto ai bisogni reali della comunità.

- **Analizzare l'impresa**

Sostenete la ricerca sulla missione, sul modello e sulle sfide dell'impresa. Utilizzate casi di studio reali per aiutare gli studenti a capire come analizzare i casi forniti e identificare i modelli di impresa sociale esistenti, preparandoli alla fase di "valutazione con l'intelligenza artificiale".

Domande guida: Cosa rende questa impresa socialmente impattante? Quali sono i suoi punti di forza e le sue sfide?

- **Introdurre strumenti e metodi di IA**

Fornire indicazioni sull'uso degli strumenti di IA (ad esempio, ChatGPT, Canva AI, Google Bard). Non ci si aspetta che siate esperti di tecnologia, ma solo che aiutiate gli studenti a esplorare il loro potenziale e a riflettere sull'uso etico.

Domande guida: Che tipo di dati o di supporto può fornire l'IA in questo caso? Quali sono i rischi o i limiti?

- **Facilitare la simulazione dell'interazione con il "Re".**

Porre domande guida che aiutino gli studenti a pensare in modo critico, come se il Re stesse valutando le loro idee. Incoraggiare un'analisi più approfondita dei bisogni e delle opportunità.

- **Stimolare la generazione di idee innovative alimentate dall'intelligenza artificiale".**

Incoraggiare la creatività e il pensiero "fuori dagli schemi" per sviluppare idee che abbiano un impatto reale e positivo sul territorio, in linea con la richiesta di "rendere il mondo un posto migliore".

- **Supportare la valutazione con criteri di sostenibilità**

Guidare gli studenti a considerare la sostenibilità economica, sociale e ambientale delle loro proposte, un aspetto cruciale per un'analisi che simula una valutazione con intelligenza artificiale.

- **Mentore delle presentazioni finali**

Fornire feedback e suggerimenti per la preparazione di presentazioni multimediali efficaci che comunichino chiaramente l'analisi, le idee innovative e la loro potenziale implementazione.

- **Riflettere sull'intelligenza artificiale e sul bene sociale**

Invitare gli studenti a riflettere su come l'intelligenza artificiale possa essere un potente strumento di analisi e di generazione di idee nel contesto dell'economia sociale, ma anche sui suoi limiti e sulle considerazioni etiche.

Domande guida: Esistono esempi di aziende simili che hanno utilizzato con successo l'intelligenza artificiale? Come l'hanno implementata?



3. Il ruolo dell'IA nell'imprenditoria sociale

In qualità di formatore in questa WebQuest, il vostro ruolo è quello di guidare i partecipanti attraverso il processo complesso e spesso ricco di sfumature di verifica della conformità etica dell'IA in ambiti sensibili come il benessere mentale. Non si tratta semplicemente di facilitare un compito tecnico, ma di aiutare i partecipanti a costruire la mentalità, l'abilità analitica e il ragionamento etico necessari per influenzare responsabilmente le decisioni sui prodotti del mondo reale.

Si tratta di imparare a porre domande migliori e a strutturare critiche informate e centrate sull'uomo nello sviluppo dell'IA. Di seguito viene illustrato come supportare gli studenti in ogni fase della WebQuest:

Definire il tono e inquadrare il compito

Obiettivo: Creare uno spazio in cui la riflessione etica sia presa sul serio e gli studenti si sentano autorizzati a mettere in discussione le ipotesi.

Istruzioni:

- Iniziate introducendo la posta in gioco del compito non in termini di conformità del prodotto, ma di fiducia dell'utente, di privacy e di ruolo sociale della tecnologia.
- Utilizzate lo scenario introduttivo per stimolare la discussione: Quali responsabilità comporta la creazione di un'intelligenza artificiale per il benessere?
- Chiedete ai partecipanti di riflettere sulle loro esperienze personali (se ce ne sono) con l'IA in contesti di salute o benessere. In questo modo si crea rilevanza e coinvolgimento emotivo.

Domande guida:

- Perché l'etica è diversa dal semplice "controllo delle regole"?
- Che ruolo hanno i valori nelle decisioni di progettazione dei prodotti?

Lavorare attraverso i casi di studio

Obiettivo: Sostenere il ragionamento etico e l'analisi strutturata mentre gli studenti esplorano ogni scenario.

Istruzioni:

- Incoraggiare i gruppi a rallentare e discutere, non a decidere. Il processo decisionale etico non è binario.
- Sollecitateli a esplorare le tensioni: benefici per l'utente vs. privacy; automazione vs. cura; personalizzazione vs. controllo.
- Aiutateli ad applicare i cinque principi etici forniti (ad esempio, equità, trasparenza, autonomia) come lenti, non come caselle di controllo.

Domande guida:

- Dove le buone intenzioni incontrano i limiti etici?
- In che modo questa funzione aiuta alcuni ma potenzialmente esclude altri?
- Ci sono voci mancanti nel processo di progettazione?



Supporto all'analisi e alla sintesi

Obiettivo: aiutare gli studenti a passare da osservazioni sparse a intuizioni strutturate e attuabili.

Istruzioni:

- Guidare i partecipanti nella compilazione della tabella di verifica. Enfatizzare la chiarezza e la giustificazione.
- Ricordare loro di mantenere le raccomandazioni realistiche, ma coraggiose: concentrarsi sui miglioramenti pratici.
- Incoraggiare il confronto tra i casi: Emergono modelli di rischio o punti ciechi dal punto di vista etico?

Domande guida:

- Quali principi etici compaiono più spesso nei vari casi?
- Una stessa caratteristica può essere un “fare” e un “non fare” in contesti diversi?
- Come apparirebbe se fosse co-progettato con gli utenti?

Creazione di prodotti visivi e scritti

Obiettivo: Supportare gli studenti nella scelta e nella produzione di un formato efficace per comunicare il loro audit.

Istruzioni:

- Offer support based on preferred working styles: some may choose the written report, others a visual deck.
- For visuals, introduce tools like Canva, Miro, or Uizard for rapid prototyping and slide creation.
- Encourage testing their presentation with a peer: is the message clear, convincing, and relevant?

Guiding questions:

- Chi è il vostro pubblico e cosa conta di più per loro?
- State evidenziando i rischi o vi state concentrando troppo sui dettagli?
- Qual è il messaggio principale: cosa deve cambiare e perché?

Riflessione conclusiva e scambio tra pari

OBIETTIVO: creare uno spazio per gli studenti per pensare alla loro mentalità etica, non solo al risultato dell'audit.

Istruzioni:

Dopo le presentazioni, facilitare un breve giro di feedback. Utilizzate una struttura del tipo: Cosa ha funzionato bene? Cosa potrebbe essere migliorato?

Sollecitate i partecipanti a riflettere sull'evoluzione del loro pensiero, su cosa li ha sorpresi o ha cambiato la



Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

loro visione.

Domande guida:

- Che cosa ha rivelato questo processo su come viene creata l'IA?
- Come potreste affrontare in modo diverso i futuri dilemmi etici?
- Che ruolo dovrebbero avere i responsabili dell'etica nei team di prodotto?

In definitiva, il vostro obiettivo è inquadrare gli strumenti di IA come partner nella riflessione, non solo come generatori: insistete sulla capacità di fermarvi, analizzare e rispondere quando la tecnologia si scontra con i valori umani.

4. Competenze digitali per gli imprenditori sociali (AI come strumento di crescita)

Abbiamo bisogno del vostro aiuto per supportare gli studenti a sbloccare l'IA per l'empowerment digitale e l'imprenditorialità inclusiva. In qualità di formatore in questa WebQuest, il vostro ruolo è quello di facilitare un percorso di apprendimento guidato in cui i discenti esplorano come l'IA può consentire agli imprenditori sociali di trasformare la familiarità con il digitale in vantaggi per la carriera.

Questa sezione fornisce la struttura per facilitare l'esperienza di apprendimento, offre punti di riflessione chiave e aiuta a sostenere i discenti mentre lavorano in gruppo, affrontano compiti complessi e si impegnano criticamente con la tecnologia per il bene sociale. Il docente agirà come mentore, allenatore e bussola etica, aiutando gli studenti a costruire soluzioni supportate dall'intelligenza artificiale per il bene sociale. La vostra guida sarà fondamentale per promuovere la collaborazione, il pensiero critico, la riflessione e l'innovazione etica.

Formazione del team e chiarezza dei ruoli

Obiettivo: Sostenere gli studenti nella formazione di squadre equilibrate e nell'assegnazione di ruoli informali per lavorare in modo collaborativo.

Istruzioni:

- Organizzare gli studenti in gruppi di 3-4 persone.
- Invitateli ad assegnare i ruoli in base all'interesse o al livello di fiducia (ad esempio, responsabile della ricerca sull'intelligenza artificiale, progettista visivo, presentatore, revisore critico).
- Incoraggiate gli accordi di squadra sulla comunicazione e sul processo decisionale condiviso.
- Assicuratevi che ogni gruppo comprenda la struttura del compito e la tempistica.

Domande guida:

- Chi nel vostro team si sente a proprio agio nell'esplorare gli strumenti di IA?
- Quali punti di forza ha già il vostro team?
- Quali competenze volete sviluppare con questo progetto?
- Come vi assicurerete che la voce di tutti sia inclusa nelle decisioni chiave?



Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Scegliere un profilo NEET e identificare i punti di forza

Obiettivo: Facilitare la discussione e l'analisi del profilo NEET scelto, con attenzione alle sfide e al potenziale nascosto.

Istruzioni:

- Chiedere a ogni gruppo di scegliere un profilo (Lio, Victor o Aya).
- Sostenete una discussione aperta sul background, gli interessi e gli ostacoli di quel profilo.
- Incoraggiate gli studenti a evitare gli stereotipi e a cercare le risorse non considerate (ad esempio, l'apprendimento informale, le abitudini digitali, gli interessi personali).
- Assicuratevi che i team documentino le loro intuizioni per informare la loro pianificazione successiva.

Domande guida:

- Quali competenze o qualità dimostra già questo NEET?
- Cosa gli impedisce di progredire verso l'occupazione o l'imprenditorialità?
- In che modo l'uso quotidiano della tecnologia potrebbe già comportare competenze digitali o di IA di base?

Analisi delle competenze e delle tendenze del mercato alimentata dall'intelligenza artificiale

Obiettivo: Guidare i team a utilizzare gli strumenti di IA per estrarre informazioni e creare una mappa di base delle competenze e del mercato.

Istruzioni:

- Incoraggiare gli studenti a provare diversi stili di prompt quando usano ChatGPT, Le Chat o Claude.
- Confrontate i risultati e sostenete i team nell'affinare le loro tecniche di richiesta.
- Sostenere i partecipanti nell'identificazione di 3 categorie chiave: competenze su cui costruire, opportunità di mercato e talenti nascosti o sottovalutati.

Domande guida:

- Quali nuove intuizioni ha fornito l'IA che non avevate considerato?
- È stato necessario correggere o perfezionare le ipotesi dell'IA?
- In che modo questi dati cambiano il vostro modo di pensare al potenziale del vostro NEET?

Ricerca e abbinamento di strumenti di IA

Obiettivo: aiutare i team a identificare 2-3 strumenti alimentati dall'IA o integrati nell'IA che si adattano al contesto e alle esigenze del loro NEET.



Istruzioni:

- Guidare i partecipanti nell'esplorazione degli strumenti utilizzando le piattaforme suggerite (Coursera, Canva, HubSpot Academy, LinkedIn Learning, ecc.).
- Incoraggiarli a pensare all'usabilità, all'accessibilità e alla rilevanza per gli interessi e le barriere del NEET.
- Sostenere lo sviluppo di un semplice "Piano d'azione per gli strumenti" per ogni strumento selezionato.

Domande guida:

- Che tipo di supporto offre questo strumento che il NEET può realisticamente utilizzare?
- Offre un modo per costruire la fiducia a lungo termine, non solo una soluzione rapida?
- Lo strumento è intuitivo e accessibile?

Progettazione del Piano di sostegno personalizzato (PSP)

Obiettivo: Supportare le équipe nella creazione di un piano strutturato e pratico che mappi le competenze esistenti alle nuove opportunità utilizzando gli strumenti di IA.

Istruzioni:

- Verificare che il PSP si colleghi chiaramente alle competenze, agli interessi e alle sfide del profilo NEET.
- Incoraggiare i team a fondere nel loro piano le intuizioni dei dati e gli elementi personali.
- Offrire supporto per trasformare il piano in una presentazione di 7-10 slide.

Domande guida:

- Il piano è realistico ed empatico?
- Avete incluso un mix di punti di forza, barriere e soluzioni?
- Il pubblico è in grado di capire perché questi strumenti e strategie sono importanti?

Presentazione e feedback tra pari

Obiettivo: Facilitare una sessione in cui i partecipanti presentano i loro piani e riflettono sul lavoro degli altri.

Istruzioni:

- Chiedete a ciascun gruppo di presentare il proprio PSP al gruppo.
- Utilizzare una struttura di feedback (ad es. "Cosa ha funzionato bene?" e "Cosa potrebbe essere migliorato?").
- Incoraggiare la riflessione sia sull'uso dell'IA che sul processo di supporto di un profilo NEET.

Domande guida:

- Il piano di sostegno è stato convincente e centrato sull'uomo?



- Cosa fareste di diverso se venisse implementato nel mondo reale?
- È stato utile utilizzare diversi strumenti di IA?

5. “Il seme sociale: coltivare soluzioni dalla fonte!”.

In qualità di formatore in questa webquest, il vostro ruolo è quello di guidare e sostenere il processo di apprendimento, assicurandovi che i partecipanti capiscano come concettualizzare i servizi e i prodotti sociali guidati dall'IA. Li aiuterà a orientarsi tra gli strumenti di IA, a sviluppare le loro idee e a presentare soluzioni in linea con i bisogni reali della comunità.

Guida per l'insegnante: Coltivare il cambiamento

Questa webquest è progettata per guidare gli studenti in un'esplorazione attiva delle cause sociali dei problemi del loro territorio e per sviluppare soluzioni concrete. Il ruolo dell'insegnante è fondamentale per facilitare questo processo di apprendimento, stimolare il pensiero critico e sostenere gli studenti nelle varie fasi di ricerca e progettazione.

Ecco una guida dettagliata al ruolo dell'insegnante in ogni fase della webquest:

Introduzione - Preparazione del terreno

1. Presentazione della webquest: Introdurre il tema generale della webquest, spiegando agli studenti l'importanza di comprendere le cause sociali dei problemi del loro territorio. Utilizzare la metafora del “contadino” per coinvolgerli attivamente nel processo di “coltivazione” delle soluzioni.
2. Formazione dei gruppi: Organizzare gli studenti in piccoli gruppi eterogenei (3-4 studenti) per favorire la collaborazione e lo scambio di idee.
3. Brainstorming iniziale (facoltativo): Se ritenuto utile, avviare una breve sessione di brainstorming in classe per far emergere i problemi sociali che gli studenti percepiscono nel loro territorio. Questo può aiutare gli studenti a scegliere un problema su cui lavorare.
4. Fornire risorse introduttive: Mettere a disposizione degli studenti materiali introduttivi (articoli, video, testimonianze) che presentino alcuni dei principali problemi sociali del territorio e l'importanza di analizzarne le cause.

Fase 1: Analisi del terreno - Identificare e comprendere le cause sociali

- Supporto nella scelta del problema: aiutare gli studenti a definire in modo chiaro e specifico il problema sociale su cui vogliono lavorare. Assicuratevi che il problema sia rilevante per il loro territorio e che sia sufficientemente circoscritto da consentire un'analisi approfondita.
- Guida alla ricerca: Fornire agli studenti istruzioni precise su dove trovare informazioni affidabili (siti web di organizzazioni locali, banche dati, articoli di ricerca). L'insegnante di scienze agrarie può fornire un elenco di organizzazioni locali rilevanti.
- Supervisione dell'osservazione diretta: Se gli studenti svolgono attività di osservazione diretta, fornire loro istruzioni chiare su come farlo in modo sicuro ed etico. Stabilite delle regole di comportamento e accompagnateli, se possibile.



- **Facilitazione delle interviste:** Se sono previste interviste, aiutare gli studenti a preparare domande mirate e a contattare esperti o testimoni privilegiati. Se necessario, accompagnarli durante le interviste.
- **Supporto nella mappatura delle connessioni:** Guidare gli studenti nella creazione della “mappa delle radici”, aiutandoli a identificare le relazioni tra le diverse cause sociali. Fornite loro strumenti o modelli per visualizzare queste connessioni.
- **Monitoraggio del lavoro di gruppo:** Circolare tra i gruppi, offrendo supporto e feedback. Assicuratevi che tutti i membri del gruppo partecipino attivamente e che il lavoro proceda in modo efficace.

Fase 2: seminare soluzioni - progettare interventi efficaci

- **Rilanciare il brainstorming:** Incoraggiare gli studenti a generare un’ampia gamma di idee per affrontare il problema scelto, incoraggiando la creatività e il pensiero “fuori dagli schemi”.
- **Guida all’analisi di fattibilità e di impatto:** Fornire agli studenti criteri e strumenti per valutare le loro idee in termini di fattibilità, impatto, risorse necessarie e sostenibilità.
- **Supporto nello sviluppo di soluzioni:** Aiutare gli studenti a sviluppare le loro idee in modo più dettagliato, fornendo loro indicazioni su come definire gli obiettivi, identificare le fasi concrete e valutare i risultati.
- **Facilitazione della presentazione:** Guidare gli studenti nella preparazione del loro “piano di coltivazione”, offrendo loro suggerimenti su come comunicare efficacemente le loro idee e convincere gli altri della loro validità.
- **Feedback e valutazione:** Fornire un feedback costruttivo sui “piani di coltivazione” degli studenti, valutando la loro capacità di analizzare il problema, identificare le cause sociali, progettare soluzioni efficaci e comunicare le loro idee in modo chiaro e convincente.

Risorse e strumenti:

- Fornite agli studenti l’accesso alle risorse online e agli strumenti di IA menzionati nella sezione precedente.
- Mettere a disposizione materiali di supporto (fogli di lavoro, modelli, griglie di valutazione) per facilitare il lavoro degli studenti.
- Organizzare incontri con esperti o testimoni privilegiati per approfondire le conoscenze degli studenti sul problema scelto.

Consigli generali:

- **Essere un facilitatore, non un “esperto”:** Il ruolo dell’insegnante è quello di guidare gli studenti nel loro percorso di apprendimento, non di fornire loro tutte le risposte.
- **Stimolare il pensiero critico:** Incoraggiare gli studenti a mettere in discussione le loro ipotesi, a considerare diverse prospettive e a valutare criticamente le informazioni che trovano.
- **Promuovere la collaborazione:** Creare un ambiente di apprendimento collaborativo in cui gli studenti si sentano a proprio agio nel condividere le loro idee e nel lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune.



- **Dare valore al processo:** Valutare non solo il prodotto finale, ma anche il processo di ricerca, analisi e progettazione seguito dagli studenti.
- **Celebrare i successi:** Riconoscere e valorizzare i risultati ottenuti dagli studenti, incoraggiandoli a continuare a impegnarsi per il bene della loro comunità.

6. Cacciatori di cause: Individuare il problema, infrangere le regole (per il bene)!

In qualità di formatore, siete l'investigatore principale che guida la prossima generazione di Cacciatori di cause. Il vostro ruolo è quello di accendere la curiosità, guidare la scoperta e sostenere gli studenti mentre smascherano le radici dei problemi del mondo reale e prototipano soluzioni d'impatto utilizzando l'intelligenza artificiale per il bene sociale.

Il vostro ruolo

Il vostro compito è quello di facilitare, motivare e guidare. Gli studenti lavoreranno in team per:

- Esplorare un problema sociale reale;
- indagare sulle sue cause principali
- proporre una soluzione utilizzando strumenti di intelligenza artificiale
- creare un rapporto visivo o un prototipo.

Aiuterete gli studenti a rimanere concentrati, a collaborare in modo efficace, a usare gli strumenti digitali in modo responsabile e a riflettere in modo critico sia sul contenuto che sul processo.

Come supportare la WebQuest - Passo dopo passo

1. Formazione del gruppo e assegnazione dei ruoli

Obiettivo: Incoraggiare la collaborazione, l'equità e la responsabilità all'interno dei gruppi.

Istruzioni:

- Sostenere gli studenti nella formazione di gruppi equilibrati (3-5 membri).
- Assicurarsi che ogni studente abbia un ruolo attivo: capogruppo, ricercatore, esperto di strumenti di IA, designer visivo, presentatore.
- Facilitare le prime discussioni sulle aspettative e sulla gestione del tempo.

Domande guida:

- Chi si assumerà la responsabilità di cosa?
- Come vi assicurerete che tutti partecipino allo stesso modo?

2. Individuazione dei problemi e analisi delle cause

Obiettivo: Guidare gli studenti nell'identificazione di problemi sociali reali e rilevanti e delle cause che li hanno generati.



Istruzioni:

- Incoraggiare l'uso di sondaggi, strumenti di IA, interviste o articoli locali per esplorare il problema.
- Chiedere agli studenti di andare oltre i sintomi superficiali e di concentrarsi sul perché del problema.

Domande guida:

- Quali prove dimostrano che si tratta di un problema reale e urgente?
- Avete esplorato la causa principale, non solo la conseguenza?

3. Usare gli strumenti di intelligenza artificiale per fare brainstorming e costruire idee

Obiettivo: aiutare gli studenti a sfruttare il potere dell'IA per la creatività e la chiarezza.

Istruzioni:

- Dimostrare come usare strumenti come ChatGPT o Perplexity AI con suggerimenti ben fatti.
- Aiutarli a valutare le risposte dell'IA, non solo ad accettarle.
- Sostenere l'uso etico dell'IA (parzialità, inclusività, trasparenza)

Domande guida:

- In che modo l'IA ha migliorato la vostra idea?
- Quali sono le potenziali sfide etiche?

4. Progettare la soluzione e visualizzarla

Obiettivo: aiutare gli studenti a sviluppare e comunicare chiaramente la loro soluzione.

Istruzioni:

- Incoraggiate l'uso di Canva, Miro o Uizard per visualizzare le idee.
- Ricordate loro di concentrarsi su chiarezza, empatia e fattibilità.

Domande guida:

- La soluzione è facile da capire?
- Chi ne beneficerà? Come li aiuterà?

5. Presentazione e feedback dei colleghi

Obiettivo: Guidare gli studenti a presentare le idee in modo efficace e a riflettere sul feedback..

Istruzioni:

- Organizzate brevi presentazioni (6-8 minuti).



- Utilizzare una griglia per valutare la comunicazione, la creatività, la chiarezza e la pertinenza.
- Facilitare sessioni strutturate di feedback tra pari.

Domande guida:

- Cosa ha funzionato bene nella vostra presentazione?
- Cosa potrebbe rendere più forte la vostra presentazione?

6. Riflessione e valutazione

Obiettivo: Promuovere l'autoconsapevolezza e la metacognizione.

Istruzioni:

Chiedete a ogni studente di scrivere una riflessione personale sulla propria esperienza.

Fornite spunti di riflessione come:

- Cosa avete scoperto sull'imprenditoria sociale?
- In che modo il lavoro di squadra ha influenzato il vostro apprendimento?
- Che cosa porterete via da questo progetto?

Suggerimento finale

Agite come un coach, non solo come un insegnante. Celebrate ogni intuizione, errore e iterazione: fanno tutti parte del vero viaggio di un innovatore sociale. Il vostro entusiasmo è la scintilla che guiderà il loro

7. Usare l'intelligenza artificiale per sviluppare e scrivere proposte di sovvenzione

In qualità di formatore in questa WebQuest, il vostro ruolo è quello di guidare e sostenere il processo di apprendimento, assicurandovi che i partecipanti capiscano come concettualizzare i servizi sociali guidati dall'IA e i prodotti di . Li aiuterà a orientarsi tra gli strumenti di IA, a sviluppare le loro idee e a presentare soluzioni in linea con i bisogni reali della comunità.

Questa WebQuest è stata progettata per aiutare i partecipanti a redigere una proposta di sovvenzione completa e assistita dall'IA, basata su un'idea di progetto che hanno già in mente. Il vostro ruolo è quello di guidarli in ogni fase, facilitando un uso etico e riflessivo degli strumenti di IA e assicurando che si impegnino con la struttura, il contenuto e il tono che ci si aspetta nelle proposte comunitarie reali.

Non è necessario essere un esperto di IA: è sufficiente sostenere la curiosità, la struttura e l'autovalutazione.

Fase 1: comprendere il formato della domanda

Obiettivo: Gli studenti acquisiscono familiarità con le strutture e i modelli di domanda reali dell'UE.

Istruzioni: Fornire ai discenti link o esempi in PDF di modelli attuali di Erasmus+, Horizon Europe o simili.

Domande guida:



Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

- + Quali sezioni sono comuni alle domande di sovvenzione dell'UE?
- + Quali parti del modulo sembrano più impegnative o poco familiari?
- + Cosa vi dice questo formato su cosa apprezzano i finanziatori?

Fase 2: Ricerca di potenziali partner di progetto

Obiettivo: Identificare e descrivere i partner ideali per la propria proposta.

Istruzioni: Mostrare ai partecipanti come esplorare le piattaforme dei partner o simulare i profili. Incoraggiarli a redigere una breve descrizione del partner e un piano di collaborazione.

Domande guida:

- + Che tipo di competenze o di equilibrio geografico apportano i partner?
- + Come verranno condivise le responsabilità?
- + Quali strumenti o abitudini di comunicazione supporteranno la collaborazione?

Fase 3: stesura della Sintesi del progetto / Panoramica esecutiva

Obiettivo: Gli studenti scrivono una sintesi concisa e convincente del loro progetto.

Istruzioni: Aiutateli a utilizzare uno schema in 5 parti e gli strumenti di IA per perfezionare il tono e il flusso.

Domande guida:

- + La sintesi è chiara per chi non conosce il progetto?
- + Riflette le priorità del bando di finanziamento?
- + Finanziereste questa idea solo sulla base di questa sintesi?

Fase 4: Compilare la sezione Partnership e collaborazione

Obiettivo: Gli studenti spiegano chi è coinvolto nel progetto e come collaborerà.

Istruzioni: Chiedete loro di descrivere ruoli, compiti, metodi di coordinamento e strategie di risoluzione dei conflitti.

Domande guida:

- + Cosa rende la vostra partnership equilibrata e credibile?
- + Avete spiegato come farete a rimanere allineati e a rispettare i tempi?
- + Cosa potrebbe andare storto nella vostra collaborazione e come lo gestireste?

Fase 5: Definire l'ambito e gli obiettivi del progetto

Obiettivo: Gli studenti scrivono obiettivi chiari e pertinenti e dimostrano l'allineamento con le priorità dell'UE.



Istruzioni: Aiutate i partecipanti a definire obiettivi SMART e a collegarli all'obiettivo politico del programma.

Domande guida:

- + Quale cambiamento mira a creare il vostro progetto?
- + Chi ne beneficia e come?
- + In che modo il vostro progetto risponde direttamente agli obiettivi del bando?

Fase 6: Descrivere il piano di lavoro

Obiettivo: Gli studenti costruiscono un piano di lavoro realistico e strutturato con compiti e tempistiche chiare.

Istruzioni: Guidateli a creare 3-6 pacchetti di lavoro e ad abbinarli a partner e mesi.

Domande guida:

- + I pacchetti di lavoro sono gestibili e logici?
- + Chi è responsabile di cosa e quando?
- + In che modo la tempistica riflette il flusso reale del progetto?

Fase 7: Redazione dell'impatto e dei risultati attesi

Obiettivo: Gli studenti definiscono chi beneficia del progetto e come, a breve e a lungo termine.

Istruzioni: Incoraggiare i partecipanti a essere specifici sui tipi di impatto e su come verranno misurati.

Domande guida:

- + Quali risultati misurabili otterrà il vostro progetto?
- + Come si terrà traccia dei progressi o del successo?
- + In che modo il vostro progetto contribuisce a qualcosa di più grande, ad esempio agli obiettivi dell'UE o globali?

Fase 8: Preparare la spiegazione del bilancio (narrativa)

Obiettivo: Gli studenti scrivono una breve giustificazione logica per il loro budget stimato.

Istruzioni: Aiutateli ad associare ogni costo a un'attività e a spiegarne brevemente la necessità.

Domande guida:

- + I costi sono realistici e in linea con il piano di lavoro?
- + Potete spiegare perché ogni costo è necessario e ragionevole?
- + Ci sono aree in cui potreste dimostrare l'efficienza dei costi?



Fase 9: Revisione della proposta con l'aiuto dell'intelligenza artificiale

Obiettivo: Gli studenti utilizzano gli strumenti di IA per migliorare la chiarezza, il tono e la struttura della loro bozza.

Istruzioni: Sostenere l'uso etico dell'IA per la revisione, non per la scrittura ex novo. Incoraggiare la revisione tra pari con il supporto di suggerimenti generati dall'IA.

Domande guida:

- + Cosa l'IA vi ha aiutato a identificare che non avevate notato da soli?
- + La vostra proposta è ora più concisa, chiara e coerente?
- + Come si può bilanciare il supporto dell'IA con la propria voce e il proprio giudizio?

8. Introduzione alla misurazione dell'impatto sociale con l'IA

Come formatore, aiuterai i partecipanti a implementare la WebQuest fornendo loro le risorse necessarie per i dati, gli strumenti di IA e gli strumenti di valutazione dell'impatto sociale. Il vostro ruolo è quello di ispirare i partecipanti, metterli in condizione di lavorare insieme e assicurarvi che tutti, indipendentemente dal loro background, capiscano e lavorino attraverso ogni fase.

Suggerimenti per la fase 1: aiutate i partecipanti a trovare idee per imprese sociali reali o fittizie, a creare una missione unica e a definire metriche di impatto misurabili..

Suggerimenti per la fase 2:

- Spiegare le tre fonti di dati: sondaggi, dati pubblici e dati generati dall'intelligenza artificiale.
- Spiegare l'importanza della raccolta etica dei dati.
- Aiutare i partecipanti con Google Forms o ChatGPT a generare dati campione.

Suggerimenti per la fase 3:

- Aiutare gli studenti a organizzare e pulire i dati utilizzando Google Sheets o OpenRefine.
- Mostrare loro come gli strumenti di intelligenza artificiale, come ChatGPT, possono aiutarli a spiegare i loro risultati o a suggerire modelli nei dati.

Suggerimenti per la fase 4:

- Aiutare gli studenti a scegliere uno strumento di dashboard adeguato in base al loro livello di competenza.
- Ricordate loro di avere immagini semplici e chiare.
- Fornite loro un feedback sul layout, sulla chiarezza e sui messaggi dei loro dashboard.

Suggerimenti per la fase 5:

- Aiutate gli studenti a creare i loro report e assicuratevi che spieghino correttamente il loro dashboard.



- Incoraggiateli a utilizzare strumenti di intelligenza artificiale, come Grammarly e ChatGPT, per migliorare la chiarezza dei loro report.

Suggerimenti per la fase 6:

- Facilitare le presentazioni di gruppo e sostenere gli studenti nella presentazione della loro storia.
- Condurre una discussione sull'utilità, le sfide e l'etica dell'uso dell'IA nelle iniziative sociali.
- Incoraggiare il feedback tra pari.

Suggerimenti generali:

- Incoraggiare tutti gli studenti a partecipare, indipendentemente dal loro background tecnico.
- Favorire la curiosità e la sperimentazione.
- Promuovere un uso responsabile dell'IA.

9. Automatizzare la rendicontazione dell'impatto sociale con l'IA

In qualità di formatore, il vostro ruolo è quello di motivare i discenti, guidarli in ogni fase, aiutarli nell'uso degli strumenti e delle risorse di IA e incoraggiare la loro riflessione critica.

Di seguito sono riportate le linee guida suggerite per ogni fase del processo:

Fase 1

- Aiutare i discenti a creare team equilibrati basati sui punti di forza e sugli interessi.
- Assicurarsi che ogni discente comprenda il proprio ruolo.

Fase 2:

Se i discenti non sanno da dove iniziare, fornire alcuni semplici esempi di progetti (ad esempio, iniziativa della banca del cibo, campagna di sensibilizzazione sul clima, serie di workshop per i giovani).

Fase 3:

- Mostrare esempi di relazioni sull'impatto reale.
- Suggeste strumenti come Google Slides o Canva per gli studenti che non hanno dimestichezza con il design.

Fase 4: Fornire una breve dimostrazione di uno o due strumenti (come ChatGPT o Google Sheets).

Fase 5:

- Verificare che i discenti stiano combinando i contenuti in modo chiaro.
- Se necessario, offrire aiuto per l'editing, soprattutto per quanto riguarda la grammatica o l'impaginazione.

Fase 6: incoraggiare i team a esercitarsi e a cronometrare i loro discorsi in anticipo.



10. Progettazione di una strategia di marketing sociale alimentata dall'intelligenza artificiale

In qualità di formatore, è necessario incoraggiare la curiosità, la struttura, la riflessione e il pensiero critico.

Il vostro compito è quello di:

- Aiutare i partecipanti a esplorare e utilizzare gli strumenti digitali e di intelligenza artificiale in modo responsabile e creativo.
- Facilitare le discussioni di gruppo sulle strategie di comunicazione e sull'impatto sociale.
- Incoraggiare gli studenti ad allineare i loro messaggi ai loro valori e alle esigenze del pubblico.
- Fornire struttura, feedback e spazio per l'iterazione e l'autovalutazione

Guida del formatore passo dopo passo

Fase 1: Definire la dichiarazione di missione

Obiettivo: aiutare i partecipanti a chiarire ciò che rappresentano. Istruzioni: Guidarli a fare un brainstorming su scopo, valori e visione. Incoraggiare l'uso dell'IA (ad esempio, ChatGPT) per perfezionare il tono e la struttura. Domande guida:

Qual è il "perché" più profondo della vostra impresa sociale?

Quali valori volete che riflettano la vostra comunicazione?

Una persona che non ha familiarità con il vostro progetto capirebbe subito la vostra missione?

Fase 2: mappare e comprendere gli stakeholder

Obiettivo: Individuare i destinatari principali e personalizzare la comunicazione. Istruzioni: Utilizzate mappe mentali o griglie degli stakeholder. Chiedete agli studenti di scrivere messaggi chiave personalizzati per 2-3 gruppi distinti. Domande guida:

Chi sono i vostri interlocutori interni ed esterni?

Che cosa ha bisogno di sentirsi dire da ciascun pubblico?

Che tipo di tono o di formato risuonerebbe meglio?

Fase 3: Definire un obiettivo SMART della campagna

Obiettivo: aiutare i partecipanti ad articolare un obiettivo specifico e misurabile per la loro campagna. Istruzioni: Fornire un modello di obiettivo SMART. Utilizzare l'intelligenza artificiale per verificare se l'obiettivo è chiaro e convincente. Domande guida:

Quale cambiamento specifico volete ottenere?

Come farete a sapere se ha funzionato?

L'obiettivo è realistico e significativo per il vostro pubblico?



Fase 4: progettare la strategia di distribuzione dei contenuti

Obiettivo: Scegliere le piattaforme appropriate per la distribuzione dei messaggi. **Istruzioni:** Guidare l'esplorazione degli strumenti di analisi (ad esempio, Instagram Insights, LinkedIn). Utilizzare casi di studio o esercizi personali.

Domande guida:

- Dove è più attivo il vostro pubblico target?
- Quale tipo di contenuto ha le migliori prestazioni su ciascuna piattaforma?
- State adattando il formato dei contenuti alla forza della piattaforma?

Fase 5: Creare un calendario dei contenuti

Obiettivo: Sviluppare un calendario strutturato di 1 mese. **Istruzioni:** Incoraggiare l'equilibrio tra contenuti promozionali, di valore e per la comunità. Utilizzare Google Sheets o un modello. **Domande guida:**

- C'è varietà nei tipi di contenuti (video, storie, post)?
- Le call-to-action sono allineate con l'obiettivo della campagna?
- I contenuti sono distanziati o raggruppati

Fase 6: Selezionare e definire i KPI

Obiettivo: Gli studenti decidono come misurare l'impatto e i progressi. **Istruzioni:** Esaminare esempi di KPI digitali e d'impatto. Mostrare come monitorare utilizzando strumenti gratuiti.

Domande guida:

- Quali sono le metriche che mostrano se la vostra comunicazione sta funzionando?
- Come raccoglierete e interpreterete i dati (quantitativi e qualitativi)?
- I vostri KPI sono allineati con il vostro obiettivo di impatto sociale?

Suggerimenti per i formatori

- Utilizzate modelli visivi (ad esempio, la tela della dichiarazione di missione, il calendario dei contenuti, le mappe degli stakeholder).
- Incoraggiate l'iterazione: la strategia di comunicazione è un documento vivo.
- Modellate il pensiero riflessivo ponendo domande aperte.
- Celebrare i momenti di apprendimento, in particolare i rischi e le intuizioni creative.
- Inquadrate l'IA come un partner del pensiero creativo, non solo come una scorciatoia.

Spunti di riflessione:

- Qual è stato il vostro più grande momento "aha" durante questo processo?



- In che modo l'IA ha plasmato il vostro pensiero o migliorato il vostro flusso di lavoro?
- Quali considerazioni etiche sono emerse durante la pianificazione?
- Se aveste più tempo o risorse, cosa migliorereste nella vostra strategia

11. Storytelling digitale per il bene sociale

Focus: Incoraggiare la curiosità, la struttura, la riflessione e il pensiero critico.

Il vostro compito è di:

- Sostenere gli studenti nell'esplorazione degli strumenti di IA per l'ideazione, la sceneggiatura e la pianificazione visiva.
- Favorire una mentalità curiosa e riflessiva che spinga gli studenti a pensare profondamente all'impatto della loro storia e al pubblico.
- Facilitare discussioni di gruppo e feedback che aiutino gli studenti a rafforzare i loro messaggi.
- Fornire una guida strutturata per suddividere le complesse attività di storytelling in fasi gestibili.

Guida del formatore passo per passo

Fase 1: Capire cosa rende potente una storia

Obiettivo: Gli studenti esplorano gli elementi emotivi e strutturali che rendono le storie d'impatto.

Istruzioni: Iniziate mostrando esempi di storie digitali potenti (ad esempio, "Embrace Life" e "Introducing Upstanders"). Guidate una decostruzione di queste storie con i vostri studenti per identificare gli elementi fondamentali della narrazione. Discutete su come l'emozione, la trasformazione e il conflitto creino risonanza con il pubblico. Utilizzate gli strumenti di intelligenza artificiale per approfondire la comprensione, facendo analizzare agli studenti le storie o i video attraverso i suggerimenti dell'intelligenza artificiale.

Domande guida:

- Perché certe storie vi fanno sentire profondamente? Qual è il nucleo emotivo?
- Che ruolo ha il protagonista in una storia? In che modo il loro viaggio suscita empatia?
- Quali sfide devono presentare le storie per creare una vera tensione?

Fase 2: Dare forma alla narrazione

Obiettivo: Gli studenti creano la struttura della propria storia identificando gli elementi chiave (personaggio, conflitto, ambientazione, emozione, trasformazione).

Istruzioni: Guidare gli studenti nel brainstorming della propria narrazione, utilizzando i 5 elementi essenziali di una storia digitale potente. Usare l'IA per aiutarli a fare brainstorming e ad approfondire ogni elemento. Incoraggiare gli studenti a pensare alla loro causa sociale come a un viaggio e aiutarli a usare i suggerimenti dell'IA per affinare le idee su personaggi, conflitti e ambientazione.

Domande guida:



Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

- Chi è il personaggio centrale della vostra storia e perché il pubblico dovrebbe interessarsi a lui?
- Qual è il conflitto principale? È esterno (per esempio, problemi sociali) o interno (per esempio, lotte personali)?
- In che modo l'ambientazione aumenterà l'impatto emotivo della storia? L'intelligenza artificiale può aiutare a generare descrizioni più vivide?

Fase 3: sceneggiatura e piano visivo

Obiettivo: Gli studenti creano una sceneggiatura per la loro storia digitale e pianificano gli elementi visivi attraverso uno storyboard.

Istruzioni: Accompagnare gli studenti nella stesura della prima bozza utilizzando un breve suggerimento che li incoraggi a concentrarsi sulla risonanza emotiva e sulla trasformazione. Dopo aver preparato la sceneggiatura, aiutateli a suddividerla in scene. Chiedete loro di disegnare o descrivere ogni scena in dettaglio, assicurandosi che sia in linea con gli obiettivi emotivi e visivi della storia. Utilizzate strumenti di intelligenza artificiale come Google AutoDraw e MidJourney per generare idee visive.

Domande guida:

- La sceneggiatura scorre in modo logico dall'inizio alla fine? L'emozione è coerente?
- Come si può dividere la storia in scene distinte e di grande impatto emotivo?
- Quali metafore o immagini visive possono aiutare ad amplificare il messaggio?

Fase 4: Presentare la storia digitale

Obiettivo: Gli studenti condividono la loro storia digitale per acquisire sicurezza, ricevere feedback ed esercitarsi a raccontare storie d'impatto.

Istruzioni: Guidare gli studenti a provare la loro storia ad alta voce, concentrandosi su ritmo, tono ed emozioni. Incoraggiateli a introdurre la loro storia spiegando brevemente la questione sociale e il motivo per cui l'hanno scelta. Aiutateli a preparare i supporti visivi (diapositive, stampe o pannelli proiettati) per accompagnare la loro presentazione. Infine, chiedete agli studenti di concludere con una riflessione su ciò che hanno imparato e sul cambiamento che sperano di ispirare.

Domande guida:

- Come potete presentare chiaramente la vostra causa in modo che il pubblico ne comprenda l'importanza?
- Quali emozioni volete trasmettere e in che modo la vostra voce e il linguaggio del corpo possono sostenerle?
- Come possono le immagini valorizzare la storia senza distrarre dal messaggio?
- Quali intuizioni o crescita personale avete ottenuto creando questa storia?
- Quale impatto o cambiamento sperate che la vostra storia ispiri negli altri?



12. Coinvolgere le comunità con i contenuti generati dall'intelligenza artificiale

Sostenete gli studenti mentre esplorano, sperimentano e riflettono. Incoraggiateli a concentrarsi sull'autenticità, l'impatto e la connessione emotiva, non solo sulla perfezione tecnica.

- Facilitare le decisioni relative alla piattaforma e al formato: Aiutate gli studenti a scegliere il formato di contenuto e la piattaforma di distribuzione più adatti al loro pubblico e alla loro storia.
- Supportare le richieste creative dell'intelligenza artificiale: Incoraggiare gli studenti a descrivere le loro scene in modo chiaro e vivido, supportandoli nel perfezionamento dei prompt per generare immagini e audio potenti.
- Promuovere la riflessione etica: Guidare le discussioni su come bilanciare la creatività con la responsabilità (ad esempio, rappresentazione veritiera, consenso, sensibilità culturale).
- Incoraggiare l'iterazione: Motivare gli studenti a rivedere e rielaborare i contenuti in base al feedback - aiutarli a vedere l'iterazione come parte del processo creativo.
- Favorire l'apprendimento tra pari: Creare opportunità per gli studenti di vedere i contenuti degli altri, dare e ricevere feedback e imparare dagli stili di narrazione degli altri.

Guida del formatore passo dopo passo

Fase 1: Generare immagini con l'IA

Obiettivo: gli studenti generano immagini create dall'IA che riflettono il tono emotivo, il messaggio e l'ambientazione delle loro scene dello storyboard.

Istruzioni:

- Introdurre la formula di scrittura del prompt e mostrare esempi di prompt di immagini forti.
- Sostenere gli studenti nella stesura e nel perfezionamento dei suggerimenti per ogni scena.
- Dimostrare come utilizzare almeno un generatore di immagini AI (Craiyon, Canva, DALL-E).
- Incoraggiare l'iterazione: testare, modificare e confrontare i risultati.

Domande guida:

- Quale emozione o messaggio dovrebbe comunicare questa scena?
- La richiesta è abbastanza specifica? Si possono aggiungere dettagli sull'ambientazione, lo stile o l'azione?
- L'immagine riflette il messaggio e il tono della campagna?

Fase 2: Generare una voce o un testo in sovrimpressione

Obiettivo: gli studenti creeranno voci fuori campo o didascalie emotivamente allineate per migliorare lo storytelling e trasmettere la narrazione in modo chiaro.



Istruzioni:

- Aiutate i partecipanti a estrarre 5-7 battute efficaci dal loro copione.
- Discutere il tono e il ritmo: in che modo la voce influenza l'umore?
- Dimostrare come utilizzare Murf per le voci fuori campo o Kapwing per le didascalie/sovrapposizioni di testo.
- Assicurarsi che il contenuto sia chiaro, conciso e all'altezza delle immagini.

Domande guida:

- Quali sono le battute che portano il nucleo emotivo della vostra storia?
- La voce o il testo si adattano alle immagini in termini di tono e tempi?
- La narrazione è coinvolgente e facile da seguire?

Fase 3: assemblare la storia in un contenuto finale

Obiettivo: gli studenti assembleranno le immagini e la narrazione/testo in un video completo utilizzando un editor basato su browser, aggiungendo musica o transizioni se necessario.

Istruzioni:

- Guidare gli studenti a caricare le risorse e a mettere in sequenza le scene in Canva Video Editor, CapCut o Clipchamp.
- Mostrare come sincronizzare l'audio o le didascalie con le immagini.
- Assistere nell'aggiunta di musica, animazioni di testo o transizioni.
- Esaminare le esportazioni e assicurarsi che il video sia conforme agli standard della piattaforma (formato, durata, risoluzione).

Domande guida:

- Il video scorre fluido da una scena all'altra?
- I primi secondi sono abbastanza coinvolgenti da attirare il pubblico?
- Il messaggio è chiaro e coerente?

Fase 4: Ricerca di altri strumenti di IA

Obiettivo: gli studenti esploreranno altri strumenti di IA rilevanti per gli obiettivi del loro progetto e valuteranno come questi strumenti potrebbero ampliare o migliorare i loro contenuti.

Istruzioni:

- Fornire un elenco di strumenti opzionali con link (ad esempio, Synthesia, Lumen5, Descript).



- Lasciare che gli studenti scelgano ed esplorino uno strumento.

Domande guida:

- Come potrebbe questo strumento migliorare il vostro contenuto o la vostra narrazione?
- Quali sono i suoi vantaggi e i suoi limiti?
- Utilizzereste di nuovo questo strumento in un progetto futuro?

Capitolo 7: Il contributo dei partner



Questo capitolo riconosce lo sforzo collaborativo e la ricerca alla base di queste linee guida.



Il Clúster Canarias Excelencia Tecnológica CET (Spagna) è un'organizzazione che riunisce aziende, centri di conoscenza e attori chiave dell'ecosistema dell'innovazione delle Isole Canarie, con l'obiettivo di promuovere lo sviluppo del settore tecnologico, la trasformazione digitale e l'innovazione aziendale nella regione. Il CET agisce come punto di incontro tra i settori tecnologico, educativo e della pubblica amministrazione, incoraggiando la collaborazione, il trasferimento di conoscenze e lo sviluppo di progetti strategici che contribuiscono alla competitività e alla sostenibilità dell'ecosistema regionale. Grazie alla sua forte esperienza nell'innovazione, nella trasformazione digitale e nella partecipazione a progetti europei, il CET ha contribuito al progetto BestAI con una prospettiva pratica e applicata sull'uso dell'intelligenza artificiale in contesti educativi e professionali. La sua stretta connessione con il mercato del lavoro, le aziende tecnologiche e i centri di istruzione e formazione professionale è stata fondamentale per garantire che i contenuti sviluppati siano rilevanti, aggiornati e allineati con le sfide etiche e sociali legate all'uso dell'IA. Inoltre, il Clúster Canarias Excelencia Tecnológica svolge continue attività di divulgazione tecnologica e di sensibilizzazione rivolte alla società nel suo complesso, promuovendo una comprensione accessibile, critica e responsabile delle tecnologie emergenti come l'intelligenza artificiale. Questa esperienza nell'avvicinare l'IA a diversi pubblici, aziende, insegnanti, studenti e pubblico in generale, ha dato un importante contributo al progetto BEST AI, rafforzando l'importanza dell'etica, dell'inclusione e della responsabilità sociale nella formazione dei futuri professionisti.



cc creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.



ETE FAROS (Grecia) ha trasformato le idee del progetto in esperienze di apprendimento pratiche che i formatori e gli studenti della formazione professionale possono facilmente utilizzare. Il contributo si è concentrato sulla progettazione e sullo sviluppo della presentazione digitale delle WebQuest, riunendole in uno spazio online chiaro e accessibile. Questo spazio digitale condiviso assicura che i materiali didattici siano facili da navigare, strettamente collegati a contesti professionali reali e pronti per l'uso diretto nella pratica formativa quotidiana.



ENAIP VENETO (Italia) è un'impresa sociale leader e uno dei principali fornitori di Istruzione e Formazione Professionale (IFP) in Italia, specializzata in sviluppo professionale, apprendimento permanente e inclusione sociale. Con una rete capillare di centri in tutto il Veneto, ENAIP Veneto agisce come ponte strategico tra il sistema educativo e il mercato del lavoro, favorendo l'innovazione e la transizione digitale nel settore della formazione. Nell'ambito del progetto BestAI, ENAIP Veneto ha svolto un ruolo centrale nella validazione pedagogica e nell'implementazione pratica dei risultati del progetto. Facendo leva sulla sua vasta esperienza nelle dinamiche d'aula e nell'insegnamento professionale, l'ENAIP Veneto ha garantito che le linee guida e gli strumenti dell'IA fossero non solo teoricamente validi, ma anche praticamente applicabili per formatori e studenti. Il suo contributo è stato essenziale per affinare le metodologie didattiche utilizzate nel corso del progetto, assicurando che l'integrazione dell'intelligenza artificiale rimanga centrata sulle esigenze dei discenti e sulle richieste reali della forza lavoro moderna.



Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.



ACTA Foundation (Bulgaria) contribuisce al progetto BestAI come partner di conoscenza con una forte esperienza nell'apprendimento basato su WebQuest e nella progettazione didattica incentrata sul discente in diversi contesti: IFP, istruzione superiore, scuole e istruzione giovanile. Basandosi su una vasta esperienza nello sviluppo e nell'adattamento di WebQuest per diversi profili di studenti e obiettivi formativi, Acta supporta il progetto traducendo i concetti di AI per l'imprenditoria sociale in percorsi di apprendimento pratici e orientati all'indagine (compiti chiari, fasi di processo strutturate, risorse curate e criteri di valutazione). Ciò garantisce che i materiali di BestAI non siano solo informativi, ma anche coinvolgenti, applicati e facili da distribuire per i formatori in classi reali e ambienti di apprendimento non formale.

Inoltre, la Fondazione Acta rafforza il progetto grazie alla sua capacità di collegare la ricerca e lo sviluppo dei contenuti con le reali esigenze degli stakeholder. Attraverso le sue reti di educatori, organizzazioni giovanili, ONG e innovatori sociali, Acta sostiene il pilotaggio e la validazione delle risorse BestAI, raccoglie feedback strutturati e contribuisce a migliorare l'accessibilità e la fruibilità del kit di strumenti. Acta sostiene inoltre la diffusione e l'adozione a livello nazionale, promuovendo l'approccio WebQuest come metodo scalabile per incorporare l'uso affidabile e sostenibile dell'IA nell'educazione all'imprenditorialità e consentendo ai formatori di replicare gli scenari di apprendimento BestAI oltre la durata del progetto.



TREE Agency (Estonia) è un'agenzia di comunicazione digitale innovativa profondamente radicata nella convinzione che il coinvolgimento sia la pietra angolare dell'innovazione sociale. Il loro scopo è impegnarsi con e per i gruppi emarginati come passo essenziale verso il miglioramento della condizione umana, con l'obiettivo finale di promuovere un mondo in cui tutti possano attuare un cambiamento positivo. Basandosi su solide basi di innovazione sociale, impegno strategico e comunicazione, TREE possiede un'ampia competenza ed esperienza nella progettazione e nello sviluppo di attività educative, formative e di capacity building. Questo aspetto del loro lavoro sottolinea il loro impegno a sostenere individui e organizzazioni, consentendo loro di contribuire efficacemente alle loro comunità e al più ampio tessuto sociale. All'interno di BestAI, TREE ha progettato e sviluppato la WebQuest relativa alla divulgazione e alla comunicazione e quella relativa allo sviluppo di proposte di raccolta fondi. Inoltre, TREE guida l'intera azione di divulgazione, comunicazione e coinvolgimento, producendo tutti i prodotti di comunicazione di BestAI (identità visiva, sito web, infografiche e brochure, materiali audiovisivi, canali di social media).



© creative commons

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Capitolo 8: Materiali e risorse per la formazione



8.1 Materiali di formazione necessari

Accesso a software specifici

Come formatori IFP, potreste aver bisogno di accedere a strumenti digitali di base che vi consentano di esplorare esempi di lavoro collaborativo, distribuzione dei ruoli e valutazione nella pratica. Questi strumenti possono supportare la discussione, la riflessione e la comprensione del funzionamento del lavoro di gruppo e della valutazione all'interno delle WebQuest supportate dall'IA.

Esempi tipici:

- **Strumenti di IA per la generazione di testi e la riflessione**, che possono essere utilizzati per discutere la qualità dei messaggi, verificare l'affidabilità dei risultati dell'IA ed esplorare l'uso responsabile dell'IA nel lavoro di gruppo (ad esempio [ChatGPT](#), [Perplexity AI](#), [Google Gemini](#), [Microsoft Copilot](#)).
- **Strumenti di collaborazione documentale** che consentono a più utenti di lavorare insieme e di rendere visibili i contributi (ad esempi [Google Docs](#), [Trello](#), [OneDrive](#)).
- **Strumenti di presentazione** per la presentazione e la discussione di gruppo dei risultati (ad es [Google Slides](#), [PowerPoint Online](#), [Prezi](#), [Visme](#)).
- **Fogli di calcolo o moduli online** per dimostrare come si possono applicare le rubriche di valutazione, la valutazione tra pari o l'autovalutazione (ad es. [Google Sheets](#), [Excel Online](#), [Google Forms](#)).

Credenziali dell'ambiente di formazione

Potrebbe essere necessario un ambiente di formazione condiviso in cui le linee guida, gli esempi e i materiali di supporto possano essere accessibili ai discenti, visualizzati e discussi.

Esempi tipici:

- Uno spazio di apprendimento o di risorse online dove i materiali formativi sono ospitati e possono essere modificati (ad esempio, un [Learning Management System](#), un'area di lavoro online condivisa o una cartella basata su cloud come [Google Docs](#) o [OneDrive](#)).
- Credenziali di accesso a livello di utente che consentono ai formatori di navigare nei materiali, rivedere e seguire la struttura del modulo dal punto di vista del formatore (ad esempio, account di accesso per formatori o partecipanti).



Dispense fisiche e digitali

Può essere utile disporre di dispense brevi e semplici che chiariscano le aspettative e supportino la comprensione.

Esempi tipici:

- Dispense con la descrizione dei ruoli per i partecipanti, che spiegano chiaramente lo scopo e le responsabilità di ciascun ruolo all'interno del gruppo (ad esempio, esperto di IA, coordinatore, responsabile della ricerca). Questi aiutano i discenti a capire come vengono condivisi i compiti e come viene organizzata la collaborazione.
- Linee guida di collaborazione per gli studenti, che delineano le regole di base per il lavoro di squadra, la partecipazione e il processo decisionale durante le attività di gruppo (ad esempio, brevi liste di controllo o istruzioni puntuali).
- Rubriche o criteri di valutazione: per garantire la trasparenza e l'equità della valutazione, mostrate agli studenti come verranno valutati il lavoro di gruppo, il contributo individuale e l'uso responsabile dell'intelligenza artificiale (ad esempio, semplici tabelle o liste di controllo).
- Domande di riflessione per i partecipanti, da utilizzare alla fine dell'attività per sostenere la discussione sul lavoro di gruppo, sui risultati dell'apprendimento e sull'uso dell'IA (ad esempio, brevi domande a cui discutere o rispondere individualmente o in gruppo).

Risorse	Per cosa è meglio	Come usarlo nel Modulo 1
<u>TeachingEnglish (British Council): WebQuest</u>	Spiegazione chiara della struttura della WebQuest e del suo valore in classe.	Utilizzare per introdurre la struttura portante della WebQuest (Intro-Task-Processo-Risorse-Valutazione) e mostrare dove l'AI può inserirsi in modo sicuro (soprattutto Processo/Valutazione).
<u>Tom March: Strategie per le WebQuest</u>	Pensiero pratico sulla progettazione di WebQuest da parte di un co-creatore di WebQuest.	Utilizzare per spiegare "cosa rende una WebQuest buona": indagine, ruoli, compiti autentici. Collegatevi al motivo per cui l'IA dovrebbe supportare l'indagine, non sostituirla.
<u>Tom March: Suggerimenti per la progettazione di WebQuest</u>	Suggerimenti rapidi sulla qualità e sulle insidie nella creazione di WebQuest.	Utilizzare come mini lista di controllo per gli insegnanti durante la sessione: "La mia WebQuest promuove il pensiero oltre il copia/incolla?". Aggiungere una regola di AI: i risultati devono essere verificati e adattati.
<u>SERC (Carleton College): Informazioni sulle WebQuest</u>	Panoramica breve e accessibile delle WebQuest + inquadramento dell'indagine	Utilizzare una diapositiva veloce: "Che cos'è una WebQuest e perché sviluppa il pensiero di ordine superiore?". Collegare all'IA: gli studenti devono giustificare le decisioni con le prove.



Risorse	Per cosa è meglio	Come usarlo nel Modulo 1
PPLI (Irlanda): Utilizzo delle WebQuest (PDF)	Implementazione passo-passo della WebQuest (adatto agli insegnanti)	Utilizzare per la parte "come si svolge": tempi, ruoli, facilitazioni. Aggiungere i limiti dell'AI: trasparenza, nessun dato personale, fasi di verifica.
UNESCO: Guida all'IA generativa nell'istruzione (pagina)	Rischi/opportunità di ampio respiro e indicazioni per gli educatori consapevoli delle politiche da seguire	Utilizzare per inquadrare: L'IA è potente ma non sempre affidabile; introdurre i rischi fondamentali (allucinazioni, pregiudizi, privacy) e l'insegnamento "umano nel cerchio".
UNESCO: Guida PDF	Lettura più approfondita per le politiche scolastiche, la salvaguardia e la governance	Utilizzare per la preparazione degli insegnanti e per una diapositiva sui "non negoziabili" (privacy, tutele, trasparenza). Lettura preliminare opzionale per i formatori.
Commissione europea: Linee guida etiche per gli educatori sull'IA	Guida pratica all'etica in classe allineata all'UE.	Da utilizzare per creare le regole della classe e la "politica di utilizzo dell'IA": equità, trasparenza, privacy, supervisione degli insegnanti. Ottima base per l'attività del Modulo 1: stesura di regole per i discenti.
CCR: DigCompEdu (PDF)	Quadro di riferimento per posizionare l'IA nell'ambito delle competenze digitali degli insegnanti	Utilizzare come diapositiva di riferimento: Le competenze di IA fanno parte della pedagogia digitale, della valutazione e della responsabilizzazione dei discenti - aiuta a giustificare l'importanza di questa formazione per i formatori IFP.
OCSE/EI: Linee guida sull'IA nell'istruzione (PDF)	Guida all'implementazione orientata all'equità e guard-rail comuni	Utilizzare per sostenere la discussione: evitare l'esclusione, supportare gli studenti diversi, garantire il pensiero critico. Una buona fonte per i "dos/don'ts" nelle WebQuest supportate dall'IA.
IJIET (2025): Caso GenAI + WebQuest (PDF)	Esempio di combinazione di progetti WebQuest e GenAI nella progettazione di un corso.	Utilizzare come diapositiva opzionale "esempio di prova": come l'IA può supportare la produzione e l'iterazione di WebQuest, mantenendo la revisione e la struttura del docente.
European Schoolnet: Hub AI nelle scuole	Risorse di alfabetizzazione all'IA e idee di implementazione orientate alla classe	Da utilizzare per esempi e attività veloci (quiz, compiti di sensibilizzazione). Collegamento al Modulo 1: "Ambito e limiti dell'IA" + integrazione pratica in classe.
Accademia europea Schoolnet: Fondamenti di IA per le scuole	Breve corso per insegnanti sui fondamenti dell'IA	Consigliato come follow-up di apprendimento dopo il Modulo 1, o come pre-work opzionale per i formatori che desiderano basi più profonde.



8.2 Risorse WebQuest

La fonte consigliata per gli esempi di WebQuest e per l'adattamento è il sito web del progetto BEST AI: https://bestaiproject.eu/_webquests_/.

I formatori dovrebbero selezionare due o tre WebQuest pertinenti da questa raccolta per modificarle durante i Moduli 2, 4 e 6.

Questo capitolo presenta i principali materiali formativi e le risorse a supporto dello sviluppo e dell'implementazione del Modulo 4 - Progettazione di WebQuest e del Modulo 6 - Simulazione pratica. I riferimenti selezionati combinano fondamenti teorici, indicazioni metodologiche e strumenti pratici per garantire un'integrazione coerente, etica ed efficace dell'intelligenza artificiale nella formazione professionale basata sulle WebQuest.

8.3 Modelli essenziali

- **Modello di ingegneria dei prompt:** Un documento strutturato per la costruzione e l'iterazione di prompt complessi (ad esempio, campi per Ruolo, Compito, Vincoli, Formato di output).
- **Modello di WebQuest integrata con l'IA:** Un modello standardizzato che incorpora passi specifici per l'IA nelle sezioni Processo e Valutazione.
- **Modello di rubrica specifica per l'IA:** Una griglia personalizzabile con criteri che misurano specificamente l'uso responsabile ed efficace dell'IA (ad esempio, attribuzione, verifica, applicazione etica).

Risorse WebQuest utilizzate nei moduli 4 e 6

Le seguenti WebQuest sono utilizzate come risorse di apprendimento fondamentali durante le attività di progettazione e simulazione. Essi forniscono esempi concreti di integrazione dell'IA, di riflessione etica e di sfide di imprenditorialità sociale:

- **Sbloccare l'IA - La sfida dei prompt**
Focus: ingegneria dei prompt, perfezionamento iterativo, uso critico dei risultati dell'IA.
- **Detective dell'IA - Seguire gli indizi di un'IA etica e affidabile**
Focus: individuazione dei pregiudizi, consapevolezza etica, verifica delle informazioni generate dall'IA.
- **Il ruolo dell'intelligenza artificiale nell'imprenditoria sociale**
Focus: Analisi dei bisogni sociali supportata dall'IA, sviluppo della missione e della visione.
- **Eroi dell'impatto sociale - Far prosperare la vostra comunità**
Focus: coinvolgimento della comunità, risoluzione dei problemi, progettazione dell'impatto sociale.



- **Riavviare l'economia - L'uomo prima di tutto**

Focus: modelli economici etici e incentrati sull'uomo supportati dall'IA.

Queste WebQuest vengono analizzate nel Modulo 4 e testate attraverso un'implementazione simulata nel Modulo 6, consentendo ai formatori di sperimentare diverse complessità con attenzione pedagogica.

Software, strumenti di IA e piattaforme digitali

I seguenti strumenti supportano le attività di progettazione, facilitazione e simulazione delle WebQuest. I formatori sono incoraggiati a selezionare gli strumenti in base alle esigenze pedagogiche piuttosto che alla novità tecnologica.

Strumenti di IA

- ChatGPT (OpenAI) - generazione di testi, analisi, sperimentazione di prompt
- Google Gemini - supporto alla ricerca ed esplorazione multimodale
- Microsoft Copilot - produttività e strutturazione dei contenuti
- Claude (Anthropic) - analisi di testi lunghi e scrittura riflessiva

Strumenti di collaborazione e progettazione

- Canva - design visivo e presentazione dei risultati della WebQuest
- Miro - brainstorming collaborativo e mappatura dei processi
- Google Workspace / Microsoft 365 - documenti condivisi e lavoro di gruppo

Strumenti di riflessione e valutazione

- Strumenti di indagine online (ad esempio Google Forms) - autovalutazione e feedback
- Modelli di rubriche (valutazione integrata con l'intelligenza artificiale) - valutazione del processo e dei risultati.

Tutti gli strumenti sono utilizzati entro confini pedagogici chiaramente definiti, assicurando che l'IA supporti l'apprendimento senza sostituire il giudizio umano e la responsabilità professionale.

Modelli e materiali di supporto

Per facilitare un'implementazione coerente, si raccomandano i seguenti modelli:

- Modello di progettazione della WebQuest integrata nell'IA
- Foglio di lavoro per l'ingegnerizzazione del prompt (ruolo, compito, vincoli, formato di output)



- Rubrica di valutazione per progetti collaborativi supportati dall'IA
- Modello di diario riflessivo per formatori e studenti.

Questi materiali supportano sia la fase di progettazione (Modulo 4) sia la fase di simulazione e valutazione (Modulo 6).

Riferimenti bibliografici

I seguenti riferimenti bibliografici forniscono le basi teoriche e pedagogiche per la progettazione di WebQuest, l'apprendimento basato su sfide e l'integrazione dell'IA in contesti di IFP:

- Dodge, B. (1995). Alcune riflessioni sulle WebQuest. Università statale di San Diego.
- Dodge, B. (2001). FOCUS: cinque regole per scrivere un'ottima WebQuest. Learning & Leading with Technology.
- Bell, S. (2010). Apprendimento basato su progetti per il 21° secolo: Competenze per il futuro. The Clearing House.
- Commissione europea (2022). Linee guida etiche sull'uso dell'intelligenza artificiale e dei dati nell'insegnamento e nell'apprendimento.
- OCSE (2021). L'intelligenza artificiale nell'istruzione: Promesse e implicazioni per l'insegnamento e l'apprendimento.
- Redecker, C. (2017). Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori (DigCompEdu).
- UNESCO (2021). IA e istruzione: Guidance for Policymakers.

Questi riferimenti aiutano i formatori a fondare le loro scelte di progettazione didattica sulla ricerca educativa riconosciuta e sui quadri politici europei.

Sitografia e quadri di riferimento online

Le seguenti risorse online offrono una guida metodologica ed esempi rilevanti per la progettazione e l'implementazione di WebQuest potenziate dall'IA:

- **Progetto BEST AI - Repository di WebQuest** https://bestaiproject.eu/_webquests/
Raccolta ufficiale di WebQuest sviluppate nell'ambito del progetto BestAI, che servono come esempi primari per attività di analisi, adattamento e simulazione.
- **Progetto T-CHALLENGE - Manuale**
https://t-challenge.eu/uploaded/tiny/files/t_challenge-o2tot-manual-en.pdf
Quadro di riferimento per l'apprendimento basato sulle sfide e la struttura delle WebQuest.
- **Progetto SUSTAIN-ED** <https://sustain-ed.eu/sustainedm/>
Metodologia per la strutturazione di descrizioni di WebQuest e guida per i formatori.



Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

- **Commissione europea - Piano d'azione per l'istruzione digitale**

<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education>

Contesto politico per l'istruzione digitale e supportata dall'intelligenza artificiale in Europa.

Parti del prompt	Spiegazione	Esempi
Ruolo	Definire chi deve essere l'IA (competenza + tono + responsabilità).	• Dichiarazione di ruolo: "Agisce come(n) ...". • Competenze richieste: (instructional designer, valutatore VET, mentore di imprese sociali, ecc.) • Tono / stile: (chiaro, di supporto, conciso, accademico, linguaggio semplice) • Fare / non fare: • Fare: (ad esempio, porre domande chiarificatrici; proporre opzioni; fornire motivazioni) • Non fare: (ad esempio, inventare fonti; usare il gergo; produrre testo non strutturato) Campo del ruolo (pronto per il copia/incolla): Agisci come [RUOLO]. Siete esperti in [ESPERIENZA]. Utilizzare uno stile [TONE]. Seguire esattamente i vincoli e il formato di output.
Compito	Specificate esattamente cosa volete che venga prodotto e perché.	• Compito principale: (una frase) • Obiettivo di apprendimento/scopo pedagogico: (ciò che gli studenti devono raggiungere). • Deliverable(s): (ciò che l'IA deve produrre) • Criteri di successo: (cosa sembra "buono") Campo del compito: Creare [DELIVERABLE] che aiuti gli studenti [LEARNING GOAL]. Il prodotto sarà utilizzato in [CONTESTO].
Contesto	Scopo: costruire, testare e perfezionare prompt complessi per generare contenuti didattici affidabili e utilizzabili.	• Titolo del prompt / ID: • Autore / Formatore: • Data / Versione: (v0.1, v0.2, v1.0...) • Uso previsto: (ad esempio, fasi di un "processo" WebQuest, bozza di rubrica, studio di un caso, quiz) • Destinatari: (livello dei discenti, profilo VET, livello linguistico, esigenze di accessibilità) • Contesto / Dominio: (argomento + settore; ad esempio, IA per le imprese sociali, misurazione dell'impatto, economia circolare) • Fornire tutti i contenuti su cui il modello deve basarsi. Informazioni indispensabili: Punti del CV, brief del progetto, contesto locale, letture, link. Vincoli dell'allievo: tempo a disposizione, strumenti, conoscenze pregresse. Materiale di riferimento fornito: incollare il testo o riassumere i punti chiave. Assunzioni consentite: ciò che l'IA può assumere se non specificato. • Slot opzionale "Pacchetto fonti": • Testo/appunti: • Termini chiave: • Esempio/i di stile desiderato:



Vincoli	Rendere i limiti misurabili e applicabili.	Vincoli didattici • Livello: Livello EQF / principiante-intermedio-avanzato • Durata: ad esempio, lezione di 60 minuti, progetto di 2 settimane. • Modalità: di persona/online/misto • Differenziazione: includere scaffold, compiti alternativi, accessibilità. Vincoli di contenuto • Rilevanza locale: paese/regione, settore, esigenze della comunità • Etica e sicurezza: nessun dato personale; consapevolezza dei pregiudizi; trasparenza. • Politica di accuratezza: segnalare l'incertezza; proporre fasi di verifica Vincoli di output • Lunghezza: limite di parole, numero di attività, numero di domande • Livello di lettura: linguaggio semplice / obiettivo CEFR • Deve includere / deve evitare: elenchi Campo dei vincoli: • Livello: ... • Tempo: ... • Deve includere: ... • Deve essere evitato: ... • Accuratezza: se non si è sicuri, dirlo e proporre fasi di verifica. Non inventare le fonti.
Formato dell'output	Struttura della forza in modo che il risultato sia "pronto per la classe".	Sceglietene una e specificatela chiaramente: • Tabella con titoli • Procedura passo-passo • Lista di controllo • Rubrica con criteri e livelli • Foglio di lavoro + chiave di risposta • JSON/YAML (per l'importazione negli strumenti) Specifiche del formato • Tipo di formato: • Sezioni/intestazioni richieste: • Regole di ordinamento: (ad esempio, iniziare sempre con i risultati dell'apprendimento) • Regole di etichettatura: (ad esempio, Attività 1/2/3; includere le stime di tempo) Campo del formato di output (pronto per il copia/incolla): • Formato di output: fornire un [FORMAT TYPE]. Utilizzare esattamente le seguenti intestazioni: • ... • ... • ... Mantenere il testo entro [LUNGHEZZA]. Usare punti elenco, non paragrafi.
Formato degli input	Input (cosa deve usare l'IA)	Fornire tutti i contenuti su cui il modello deve basarsi. • Informazioni indispensabili: punti del CV, brief del progetto, contesto locale, letture, link. • Vincoli dell'allievo: tempo disponibile, strumenti, conoscenze pregresse. • Materiale di riferimento fornito: incollare il testo o riassumere i punti chiave. • Assunzioni consentite: ciò che l'IA può assumere se non specificato. Slot opzionale "Pacchetto fonti": • Testo/appunti: • Termini chiave: • Esempio/i di stile desiderato:

Controlli di qualità	(integrato nel prompt)	Aggiungere una lista di controllo interna che l'AI deve seguire prima di finalizzare. • Controllo di completezza: tutte le sezioni richieste sono incluse • Controllo di coerenza: livello/tempo/strumenti allineati • Controllo dei pregiudizi e dell'etica: linguaggio inclusivo; assenza di dati sensibili. • Controllo di verifica: dove sono riportati i fatti, aggiungere i passaggi "Come verificare". Campo di controllo della qualità: Prima di finalizzare, verificare che: (1) tutte le voci siano incluse, (2) sia allineato con il livello/tempo, (3) utilizzi un linguaggio inclusivo, (4) aggiunga fasi di verifica dove necessario.
Full prompt	(assemblato)	Incollare qui il prompt finale combinato. prompt completo (v__): [Incollare il prompt assemblato].
	(prova > valuta > perfeziona)	Usare questa funzione per migliorare l'affidabilità di più esecuzioni. Dettagli dell'esecuzione • Strumento/modello utilizzato: • Data/ora: • Versione del prompt: • Impostazioni (se applicabili): (tono, creatività, ecc.) Valutazione dell'output (punteggio rapido) Valutazione da 1 a 5: • Pertinenza al compito: • Conformità della struttura/formato: • Utilità pedagogica: • Chiarezza/leggibilità: • Accuratezza / plausibilità: • Etica/inclusività: Problemi osservati • Allucinazioni / affermazioni errate: • Sezioni mancanti / deriva del formato: • Troppo generico / non contestuale: • Livello sbagliato / disallineamento dei tempi: • Altro: Correzioni applicate (cosa è cambiato nel prompt) • Ruolo aggiunto/modificato: • Aggiunta di vincoli: • Formato più stretto: • Aggiunti esempi obbligatori: • Aggiunta fase di verifica: Note sulla prossima versione • obiettivi v__: (ad esempio, ridurre l'output generico, aggiungere un contesto locale, applicare i livelli di valutazione)
"Modelli di prompt" riutilizzabili	(libreria opzionale)	Mantenere piccoli blocchi che possono essere riutilizzati tra i vari prompt: A. Porre domande chiarificatrici (quando mancano informazioni) Se mancano dettagli essenziali, fare fino a 3 domande di chiarimento prima di produrre l'output finale. B. Produrre 2 opzioni Fornire due versioni alternative (opzione A: più semplice; opzione B: più avanzata). C. Includere una guida alle citazioni/attribuzioni (per i discenti) Aggiungere una breve nota su come gli studenti devono riconoscere l'assistenza dell'IA e verificare le affermazioni

**Bozza del
prompt
(Scrivere il
prompt com-
pleto come
sarà dato
all'IA).**

**Bozza del
prompt
(L'output è
stato utile?
Cosa deve es-
sere cambiato
nel prompt?)**

Prompt finale



Modello di WebQuest integrata nell'IA: Un modello standardizzato che incorpora le fasi specifiche dell'IA all'interno delle sezioni Processo e Valutazione.

Sezione WebQuest	Cosa includere (campi standard)	Integrazione dell'IA (integrata)	Risultati richiesti / prove
1) Titolo e basi	Titolo; Tema/SDG/Unità; Gruppo target: I-VET; C-VET; Livello di apprendimento (EQF/grado); Durata; Formato del gruppo; Strumenti richiesti	Facoltativo: L'AI suggerisce 3 titoli alternativi + parole chiave (il docente sceglie)	Campi di intestazione compilati
2) Introduzione (Hook)	Scenario/trama; attinenza alla vita reale; domanda guida	L'IA può generare 2-3 varianti di hook + 1 opzione di domanda guida; l'insegnante convalida	Gancio finale + 1 domanda guida
3) Compito (Consegne)	Consegna/e finale/i; ruoli (facoltativi); criteri di successo (3-5 punti)	L'IA redige i criteri di successo e le descrizioni dei ruoli; l'insegnante li modifica	Descrizione del compito + criteri di successo
4) Risorse (curate)	Link/materiali convalidati dall'insegnante; risorse locali/comunitarie facoltative; set di dati/templati forniti	L'IA può suggerire parole chiave di ricerca o tipi di risorse; non sono ammesse citazioni non verificate.	Elenco delle risorse + nota su ciò che è stato validato dall'insegnante
5) Processo Fase 1 - Comprendere il problema (Human-first)	Chiarire il compito; definire i termini; elencare le incognite	L'IA può riformulare la domanda principale in 2-3 sotto-domande.	Definizione del problema (5-7 righe)
6) Fase del processo 2 - Pianificare il lavoro (ruoli + tempistica)	Assegnare i ruoli; tappe fondamentali; piano di evidenza	L'IA propone una semplice tabella di pianificazione; il team si adegua	Mini piano d'azione (chi/ cosa/quando)
7) Fase del processo 3 - Ricerca e prove (verifica necessaria)	Raccogliere informazioni da fonti convalidate + fonti aggiuntive	L'AI può riassumere gli appunti; suggerire angolazioni/parole chiave; non deve inventare le fonti.	Appunti annotati + min. 3 fonti
8) Fase 4 del processo - Bozza v1 (è consentita la stesura assistita dall'IA)	Struttura della bozza (titoli + punti chiave)	L'IA redige le sezioni sulla base delle prove fornite dagli studenti.	Bozza v1 + "ancore di prova" per ogni affermazione
9) Fase 5 del processo - Controllo della qualità e della parzialità	Chiarezza, inclusività, praticità, adattamento locale	L'AI controlla il livello di lettura, suggerisce una formulazione inclusiva, propone 2 alternative	Bozza riveduta v2 + brevi note di modifica
10) Fase 6 del processo - Finalizzazione e presentazione	Modifica finale/formattazione; preparazione di un breve pitch/demo	L'IA aiuta con la struttura del lancio e le indicazioni di tempo	Prodotto finale + presentazione di 2-3 minuti
11) Fase del processo 7 - Registro di utilizzo dell'IA (obbligatorio)	Registro di trasparenza (strumento, scopo, suggerimenti, motivi di accettazione/rifiuto, fasi di verifica)	L'IA non è necessaria; gli allievi documentano l'uso	Registro di utilizzo dell'IA allegato



Modello di rubrica. Uso responsabile ed etico dell'intelligenza artificiale

Attività valutata:

Modulo / Programma di formazione professionale:

Data:

Insegnante:

Scala di valutazione:

4 - Eccellente

3 - Adeguato

2 - Di base

1 - Insufficiente

Criterio	4 - Eccellente	3 - Adeguato	2 - Di base	1 - Insufficiente
Uso consapevole dell'IA	Utilizza l'IA in modo chiaro e giustificato, pienamente in linea con gli obiettivi dell'attività.	Utilizza l'IA in modo appropriato, con una giustificazione limitata.	Utilizza l'IA con poca riflessione o con un limitato allineamento con il compito.	Utilizza l'IA in modo inappropriato o ingiustificato.
Trasparenza e attribuzione	Dichiara chiaramente l'uso dell'IA, gli strumenti utilizzati e il loro scopo.	Dichiara l'uso dell'IA, ma con informazioni incomplete.	Accenna all'uso dell'IA in modo poco chiaro o vago.	Non dichiara né riconosce l'uso dell'IA.
Verifica e pensiero critico	Esamina, controlla e corregge i risultati dell'IA in modo critico.	Esamina i risultati dell'IA, ma con una profondità critica limitata.	Accetta i risultati dell'IA con poca o nessuna verifica.	Accetta i risultati dell'IA senza alcuna verifica.
Applicazione etica	Utilizza l'IA in linea con i principi etici (equità, rispetto, non discriminazione).	Uso generalmente etico, con aspetti minori da migliorare.	Limitata o scarsa consapevolezza delle implicazioni etiche.	Utilizza l'IA in un modo che solleva chiare preoccupazioni etiche.
Protezione dei dati e della privacy	Evita la condivisione di dati personali e mostra una forte consapevolezza dei problemi di privacy.	Mostra un atteggiamento responsabile, con lievi omissioni.	Ha una consapevolezza di base della privacy, ma la applica in modo incoerente.	Uso inappropriato dei dati personali o nessuna consapevolezza dei rischi per la privacy.
Autonomia e apprendimento	L'IA supporta l'apprendimento senza sostituire il lavoro personale.	L'IA supporta il compito, con una certa dipendenza.	Chiara dipendenza dall'IA per completare il compito.	L'IA sostituisce chiaramente il lavoro dell'allievo.





Partner



Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.