

Attività 1.1.4 - Trovare oggetti intelligenti

Durata stimata	40 minuti (attività asincrona / a casa)
Requisiti	Aver concluso l'argomento 1
Strumenti e software utilizzati	In presenza: - Nessuno Online: - Piattaforma per le riunioni online - Dispositivi digitali per tutti
Tipo di valutazione	Presentazione orale

Procedimento

1. **Introduzione:** l'insegnante dice agli studenti che crede che tutti loro abbiano un oggetto intelligente nelle loro case, ma che devono dimostrargli di averlo.
2. **Attività pratica indipendente:** l'insegnante chiede ad ogni studente di trovare intorno a sé un massimo di 3 oggetti che ritiene intelligenti. Dopo 10 minuti, gli studenti vengono divisi in gruppi di circa 4 persone ciascuno per decidere insieme quale tra gli oggetti raccolti ritengono il miglior esempio di oggetto intelligente. Hanno 15 minuti per discutere e scegliere l'oggetto finale.
3. **Verifica della comprensione:** ogni gruppo presenta il proprio oggetto intelligente al resto della classe e spiega perché questo particolare oggetto è intelligente. Sulla base di queste presentazioni, l'insegnante può fare delle domande agli studenti per verificare se hanno capito cos'è l'intelligenza e quali sono le caratteristiche dell'intelligenza.
4. **Chiusura:** come chiusura dell'attività, si può tenere un breve dibattito di riflessione in cui l'insegnante e gli studenti cercano di capire cosa ha a che fare con l'IA (ad esempio, alcuni degli oggetti intelligenti presentati sono un esempio di IA? Una tecnologia deve essere intelligente per essere considerata IA?)

Risoluzione dei problemi

Possibile problema	Possibile soluzione
In ambiente scolastico potrebbero non essere presenti 3 oggetti, o nemmeno 1, per ogni studente.	Gli studenti possono iniziare direttamente in gruppi la ricerca di un oggetto per gruppo (oppure possono cercare 3 oggetti online);

	oppure si può chiedere, prima di questa lezione, di portare gli oggetti da casa.
--	--