

Attività 1.3.2 - È IA o no?

Durata stimata	15 minuti
Requisiti	Aver completato l'argomento precedente di questo modulo
Strumenti e software utilizzati	- Computer per l'insegnante - Scratch (web) - Kahoot / Google form (web) - Mazzi di carte precedentemente preparati (per l'attività pratica indipendente)
Tipo di valutazione	Scelta multipla

Procedimento

1. **Introduzione:** l'insegnante può utilizzare un diagramma di flusso o il programma Scratch (vedi risorse per gli insegnanti) per dimostrare come si possa identificare se qualcosa è IA o meno. Questa breve dimostrazione può essere utilizzata per introdurre l'attività di oggi.
2. **Attività pratica indipendente:** gli studenti vengono divisi in gruppi. Ogni gruppo riceve un mazzo di carte che descrivono diverse tecnologie. Gli studenti devono classificare le carte in "IA" e "Non IA" (si può aggiungere la categoria "Incerto"). Le carte della categoria "IA", possono essere classificate ulteriormente, ad esempio in base al tipo di IA o al modo in cui possono aiutare gli esseri umani. La stessa attività può essere svolta utilizzando un modulo Kahoot o Google form.
3. **Pratica guidata:** l'attività descritta sopra può essere organizzata anche per la pratica guidata. In questo caso, si possono assegnare determinate categorie a certe zone della classe. Quando l'insegnante menziona una tecnologia, gli studenti devono dirigersi verso la parte della stanza che ritengono di corrisponda alla categoria della tecnologia.
4. **Kahoot online:** l'insegnante può anche usare il kahoot (vedi risorse per gli insegnanti)
5. **Verifica della comprensione:** sia nel caso in cui questa attività venga svolta come pratica indipendente, sia che venga effettuata come pratica guidata, è importante continuare a chiedere agli studenti: "perché?". Questo può aiutarli a capire cosa caratterizza una tecnologia di IA e come possono riconoscerla in futuro.

6. **Chiusura:** l'attività può essere chiusa con una breve riflessione su ciò che gli studenti hanno imparato e sul perché è importante per loro essere in grado di riconoscere la tecnologia IA nella loro vita quotidiana.

Risoluzione dei problemi

Possibile problema	Possibile soluzione
L'attività potrebbe risultare troppo breve o non coinvolgente	Possono essere preparati diversi mazzi di carte con tecnologia differenti, che vengono scambiati tra i gruppi in modo che possano ripetere l'attività con un nuovo input.

Risorse per gli insegnanti

Introduzione:

- Diagramma di flusso
<https://drive.google.com/file/d/1kULr8kfd0ICDftW7DiJeVHypsQ13T2CU/view?usp=sharing> basato sull'articolo "What is AI? We drew you a flowchart to work it out" di Karen Hao Link all'articolo:
<https://www.technologyreview.com/s/612404/is-this-ai-we-drew-you-a-flowchart-to-work-it-out/>
- Il programma scratch da utilizzare per la dimostrazione si può trovare qui:
<https://scratch.mit.edu/projects/371119352/>

Attività pratica indipendente:

- Elenco delle possibili tecnologie da testare
https://docs.google.com/document/d/113RICQhSaNKReVY8_SdkwSm3JjQTvNkQLiyQ8YG8F6M/edit
- Una descrizione dettagliata dell'attività (compresi esempi di tecnologie da utilizzare) è disponibile qui (nella fase 3):
<https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/teachers/lesson-ideas/ai-lesson-plans/recongnising-ai>

Kahoot online:

- Kahoot online con domande per l'attività (in inglese)
<https://create.kahoot.it/share/ai-or-not/14b41d9b-6c0c-45c9-adf5-d4fcf53cc668>