

## Testo d'avventura

Di Natalia Lauriola

**Materia:** Italiano

**Grado:** SP (classe quarta)

**Chatbot impiegato:** ChatGPT

crea lezione classe 4 scuola primaria sul testo d'avventura. Includi elementi del laboratorio Write and Reading, attività interattiva, attività di gruppo, discussioni di gruppo, materiale di supporto come video e brani di libri e creazione di personaggi e ambientazioni con l'intelligenza artificiale in base a descrizioni dettagliate

### ChatGPT

#### Lezione di Italiano per la Classe 4 - Testo d'Avventura

##### Obiettivi della lezione

- Comprendere le caratteristiche principali di un testo d'avventura
- Sviluppare abilità di lettura e scrittura creativa
- Collaborare in attività di gruppo per creare una storia d'avventura
- Utilizzare strumenti digitali e l'intelligenza artificiale per creare personaggi e ambientazioni

##### 1. Introduzione al Testo d'Avventura

- **Durata:** 15 minuti
- **Materiale:** Lavagna interattiva, video introduttivo

##### Attività:

1. **Discussione iniziale:** Chiedere agli studenti cosa sanno sui testi d'avventura. Quali libri o film conoscono? Cosa rende una storia "avventurosa"?
2. **Visione di un video:** Mostrare un breve video che spiega le caratteristiche principali dei testi d'avventura, come l'elemento del rischio, la presenza di un eroe, un viaggio o una missione, e ostacoli da superare.

##### 2. Laboratorio Write and Reading

- **Durata:** 30 minuti

- **Materiale:** Estratti di libri d'avventura, quaderni, penne

**Attività:**

1. **Lettura guidata:** Dividere la classe in piccoli gruppi e assegnare a ciascuno un breve estratto da un libro d'avventura (ad esempio, "L'isola del tesoro" di Robert Louis Stevenson o "Il giro del mondo in 80 giorni" di Jules Verne).
2. **Discussione di gruppo:** Ogni gruppo discute l'estratto letto, identificando i personaggi principali, l'ambientazione e l'elemento di avventura.
3. **Scrittura creativa:** Ogni studente scrive un breve paragrafo continuando la storia dell'estratto letto, aggiungendo un nuovo elemento di avventura.

**3. Attività Interattiva e di Gruppo**

- **Durata:** 45 minuti
- **Materiale:** Computer/tablet con accesso a un programma di creazione personaggi e ambientazioni, lavagna interattiva

**Attività:**

1. **Creazione di personaggi e ambientazioni:**
  - Utilizzare un programma di intelligenza artificiale per creare personaggi e ambientazioni basati sulle descrizioni dettagliate fornite dagli studenti. Ad esempio, si possono usare strumenti come ChatGPT per descrivere un personaggio e un ambiente, poi utilizzare un generatore di immagini per visualizzare queste descrizioni.
2. **Racconto collaborativo:**
  - Ogni gruppo utilizza i personaggi e le ambientazioni creati per inventare una breve storia d'avventura. Gli studenti devono lavorare insieme per integrare i loro personaggi in un'unica trama coesa.

**4. Presentazione e Discussione**

- **Durata:** 30 minuti
- **Materiale:** Lavagna interattiva, quaderni

**Attività:**

1. **Presentazione:** Ogni gruppo presenta la propria storia d'avventura alla classe. Possono utilizzare le immagini dei personaggi e delle ambientazioni create con l'IA.
2. **Discussione:** Discutere le storie presentate, sottolineando gli elementi di avventura presenti e come ciascun gruppo ha risolto i conflitti all'interno della trama.

**5. Conclusione e Feedback**

- **Durata:** 15 minuti

- **Materiale:** Quaderni, penne

**Attività:**

1. **Riflessione:** Chiedere agli studenti di riflettere su cosa hanno imparato riguardo ai testi d'avventura e quali parti dell'attività hanno trovato più interessanti o difficili.
2. **Feedback:** Raccogliere il feedback degli studenti sull'attività. Chiedere cosa vorrebbero esplorare di più in future lezioni di lettura e scrittura creativa.

**Materiale di Supporto**

- **Video:** Brevi clip da film d'avventura come "Indiana Jones" o "Pirati dei Caraibi".
- **Libri:** Estratti da classici della letteratura d'avventura come "L'isola del tesoro" e "Il giro del mondo in 80 giorni".
- **Strumenti Digitali:** Programmi di intelligenza artificiale per la creazione di personaggi e ambientazioni (ad esempio, generatore di immagini AI).

**Note per l'Insegnante**

- Assicurarsi che ogni gruppo abbia accesso ai materiali e agli strumenti necessari.
- Fornire supporto durante le attività di scrittura e creazione per stimolare la creatività degli studenti.
- Incoraggiare la partecipazione attiva e la collaborazione tra gli studenti durante tutte le fasi della lezione.

includi gioco interattivo

## ChatGPT

### Lezione di Italiano per la Classe 4 - Testo d'Avventura

**Obiettivi della lezione**

- Comprendere le caratteristiche principali di un testo d'avventura
- Sviluppare abilità di lettura e scrittura creativa
- Collaborare in attività di gruppo per creare una storia d'avventura
- Utilizzare strumenti digitali e l'intelligenza artificiale per creare personaggi e ambientazioni
- Partecipare a un gioco interattivo per rafforzare l'apprendimento

**1. Introduzione al Testo d'Avventura**

- **Durata:** 15 minuti
- **Materiale:** Lavagna interattiva, video introduttivo

**Attività:**

1. **Discussione iniziale:** Chiedere agli studenti cosa sanno sui testi d'avventura. Quali libri o film conoscono? Cosa rende una storia "avventurosa"?
2. **Visione di un video:** Mostrare un breve video che spiega le caratteristiche principali dei testi d'avventura, come l'elemento del rischio, la presenza di un eroe, un viaggio o una missione, e ostacoli da superare.

**2. Laboratorio Write and Reading**

- **Durata:** 30 minuti
- **Materiale:** Estratti di libri d'avventura, quaderni, penne

**Attività:**

1. **Lettura guidata:** Dividere la classe in piccoli gruppi e assegnare a ciascuno un breve estratto da un libro d'avventura (ad esempio, "L'isola del tesoro" di Robert Louis Stevenson o "Il giro del mondo in 80 giorni" di Jules Verne).
2. **Discussione di gruppo:** Ogni gruppo discute l'estratto letto, identificando i personaggi principali, l'ambientazione e l'elemento di avventura.
3. **Scrittura creativa:** Ogni studente scrive un breve paragrafo continuando la storia dell'estratto letto, aggiungendo un nuovo elemento di avventura.

**3. Attività Interattiva e di Gruppo**

- **Durata:** 45 minuti
- **Materiale:** Computer/tablet con accesso a un programma di creazione personaggi e ambientazioni, lavagna interattiva

**Attività:**

1. **Creazione di personaggi e ambientazioni:**
  - Utilizzare un programma di intelligenza artificiale per creare personaggi e ambientazioni basati sulle descrizioni dettagliate fornite dagli studenti. Ad esempio, si possono usare strumenti come ChatGPT per descrivere un personaggio e un ambiente, poi utilizzare un generatore di immagini per visualizzare queste descrizioni.
2. **Racconto collaborativo:**
  - Ogni gruppo utilizza i personaggi e le ambientazioni creati per inventare una breve storia d'avventura. Gli studenti devono lavorare insieme per integrare i loro personaggi in un'unica trama coesa.

**4. Gioco Interattivo: La Caccia al Tesoro**

- **Durata:** 45 minuti

- **Materiale:** Indizi scritti, oggetti nascosti in classe, mappe del tesoro

**Attività:**

1. **Preparazione:** Prima della lezione, preparare diversi indizi scritti e nascondere piccoli oggetti in vari punti della classe o della scuola. Creare una mappa del tesoro con suggerimenti su dove trovare gli indizi.
2. **Dividere la classe in squadre:** Dividere gli studenti in squadre e consegnare loro la mappa del tesoro.
3. **Caccia al tesoro:** Le squadre devono seguire gli indizi, risolvere piccoli enigmi e trovare gli oggetti nascosti. Ogni squadra ha un tempo limitato per completare la caccia al tesoro.
4. **Discussione finale:** Una volta trovati tutti gli oggetti, ogni squadra racconta la propria avventura, sottolineando gli ostacoli superati e come hanno collaborato per risolvere gli enigmi.

**5. Presentazione e Discussione**

- **Durata:** 30 minuti
- **Materiale:** Lavagna interattiva, quaderni

**Attività:**

1. **Presentazione:** Ogni gruppo presenta la propria storia d'avventura alla classe. Possono utilizzare le immagini dei personaggi e delle ambientazioni create con l'IA.
2. **Discussione:** Discutere le storie presentate, sottolineando gli elementi di avventura presenti e come ciascun gruppo ha risolto i conflitti all'interno della trama.

**6. Conclusione e Feedback**

- **Durata:** 15 minuti
- **Materiale:** Quaderni, penne

**Attività:**

1. **Riflessione:** Chiedere agli studenti di riflettere su cosa hanno imparato riguardo ai testi d'avventura e quali parti dell'attività hanno trovato più interessanti o difficili.
2. **Feedback:** Raccogliere il feedback degli studenti sull'attività. Chiedere cosa vorrebbero esplorare di più in future lezioni di lettura e scrittura creativa.

**Materiale di Supporto**

- **Video:** Brevi clip da film d'avventura come "Indiana Jones" o "Pirati dei Caraibi".
- **Libri:** Estratti da classici della letteratura d'avventura come "L'isola del tesoro" e "Il giro del mondo in 80 giorni".

- **Strumenti Digitali:** Programmi di intelligenza artificiale per la creazione di personaggi e ambientazioni (ad esempio, generatore di immagini AI).

### Note per l'Insegnante

- Assicurarsi che ogni gruppo abbia accesso ai materiali e agli strumenti necessari.
- Fornire supporto durante le attività di scrittura e creazione per stimolare la creatività degli studenti.
- Incoraggiare la partecipazione attiva e la collaborazione tra gli studenti durante tutte le fasi della lezione.

**includi strumenti compensativi dsa bes**

## ChatGPT

### Lezione di Italiano per la Classe 4 - Testo d'Avventura con Strumenti Compensativi DSA/BES

#### Obiettivi della lezione

- Comprendere le caratteristiche principali di un testo d'avventura
- Sviluppare abilità di lettura e scrittura creativa
- Collaborare in attività di gruppo per creare una storia d'avventura
- Utilizzare strumenti digitali e l'intelligenza artificiale per creare personaggi e ambientazioni
- Partecipare a un gioco interattivo per rafforzare l'apprendimento
- Fornire strumenti compensativi per studenti DSA/BES

#### 1. Introduzione al Testo d'Avventura

- **Durata:** 15 minuti
- **Materiale:** Lavagna interattiva, video introduttivo, mappe concettuali, testi semplificati

#### Attività:

1. **Discussione iniziale:** Chiedere agli studenti cosa sanno sui testi d'avventura. Quali libri o film conoscono? Cosa rende una storia "avventurosa"?
  - **Strumenti compensativi:** Usare una mappa concettuale visuale per rappresentare le caratteristiche dei testi d'avventura.

2. **Visione di un video:** Mostrare un breve video che spiega le caratteristiche principali dei testi d'avventura, come l'elemento del rischio, la presenza di un eroe, un viaggio o una missione, e ostacoli da superare.

- **Strumenti compensativi:** Sottotitoli nel video e testo del video disponibile per gli studenti.

## 2. Laboratorio Write and Reading

- **Durata:** 30 minuti
- **Materiale:** Estratti di libri d'avventura, quaderni, penne, audiolibri, software di sintesi vocale

### Attività:

1. **Lettura guidata:** Dividere la classe in piccoli gruppi e assegnare a ciascuno un breve estratto da un libro d'avventura (ad esempio, "L'isola del tesoro" di Robert Louis Stevenson o "Il giro del mondo in 80 giorni" di Jules Verne).
  - **Strumenti compensativi:** Fornire audiolibri o software di sintesi vocale per la lettura degli estratti. Offrire testi semplificati per studenti con difficoltà di lettura.
2. **Discussione di gruppo:** Ogni gruppo discute l'estratto letto, identificando i personaggi principali, l'ambientazione e l'elemento di avventura.
  - **Strumenti compensativi:** Usare mappe concettuali per aiutare nella comprensione e organizzazione delle idee.
3. **Scrittura creativa:** Ogni studente scrive un breve paragrafo continuando la storia dell'estratto letto, aggiungendo un nuovo elemento di avventura.
  - **Strumenti compensativi:** Utilizzare software di scrittura assistita e correttori ortografici per aiutare nella scrittura.

## 3. Attività Interattiva e di Gruppo

- **Durata:** 45 minuti
- **Materiale:** Computer/tablet con accesso a un programma di creazione personaggi e ambientazioni, lavagna interattiva, software di intelligenza artificiale

### Attività:

1. **Creazione di personaggi e ambientazioni:**
  - Utilizzare un programma di intelligenza artificiale per creare personaggi e ambientazioni basati sulle descrizioni dettagliate fornite dagli studenti. Ad esempio, si possono usare strumenti come ChatGPT per descrivere un personaggio e un ambiente, poi utilizzare un generatore di immagini per visualizzare queste descrizioni.

- **Strumenti compensativi:** Offrire la possibilità di utilizzare descrizioni predefinite e immagini guida per stimolare la creatività. Fornire strumenti di supporto visivo.

## 2. Racconto collaborativo:

- Ogni gruppo utilizza i personaggi e le ambientazioni creati per inventare una breve storia d'avventura. Gli studenti devono lavorare insieme per integrare i loro personaggi in un'unica trama coesa.
- **Strumenti compensativi:** Utilizzare registratori vocali per permettere agli studenti di registrare le loro idee e trame, anziché scrivere.

## 4. Gioco Interattivo: La Caccia al Tesoro

- **Durata:** 45 minuti
- **Materiale:** Indizi scritti, oggetti nascosti in classe, mappe del tesoro, indizi audio

### Attività:

1. **Preparazione:** Prima della lezione, preparare diversi indizi scritti e nascondere piccoli oggetti in vari punti della classe o della scuola. Creare una mappa del tesoro con suggerimenti su dove trovare gli indizi.
  - **Strumenti compensativi:** Fornire indizi sia scritti che audio. Utilizzare simboli e colori sulla mappa per facilitare la comprensione.
2. **Dividere la classe in squadre:** Dividere gli studenti in squadre e consegnare loro la mappa del tesoro.
3. **Caccia al tesoro:** Le squadre devono seguire gli indizi, risolvere piccoli enigmi e trovare gli oggetti nascosti. Ogni squadra ha un tempo limitato per completare la caccia al tesoro.
  - **Strumenti compensativi:** Assegnare compiti specifici a ciascun membro della squadra per garantire che ogni studente possa contribuire secondo le proprie capacità.
4. **Discussione finale:** Una volta trovati tutti gli oggetti, ogni squadra racconta la propria avventura, sottolineando gli ostacoli superati e come hanno collaborato per risolvere gli enigmi.

## 5. Presentazione e Discussione

- **Durata:** 30 minuti
- **Materiale:** Lavagna interattiva, quaderni, registratori vocali

### Attività:

1. **Presentazione:** Ogni gruppo presenta la propria storia d'avventura alla classe. Possono utilizzare le immagini dei personaggi e delle ambientazioni create con l'IA.
  - **Strumenti compensativi:** Offrire la possibilità di presentare tramite registrazioni audio per studenti che hanno difficoltà a parlare in pubblico.
2. **Discussione:** Discutere le storie presentate, sottolineando gli elementi di avventura presenti e come ciascun gruppo ha risolto i conflitti all'interno della trama.
  - **Strumenti compensativi:** Usare mappe concettuali durante la discussione per organizzare le idee.

## 6. Conclusione e Feedback

- **Durata:** 15 minuti
- **Materiale:** Quaderni, penne, schede di feedback

### Attività:

1. **Riflessione:** Chiedere agli studenti di riflettere su cosa hanno imparato riguardo ai testi d'avventura e quali parti dell'attività hanno trovato più interessanti o difficili.
  - **Strumenti compensativi:** Fornire schede di feedback semplificate con immagini e simboli per facilitare la risposta.
2. **Feedback:** Raccogliere il feedback degli studenti sull'attività. Chiedere cosa vorrebbero esplorare di più in future lezioni di lettura e scrittura creativa.
  - **Strumenti compensativi:** Offrire la possibilità di dare feedback tramite registrazioni audio o disegni.

### Materiale di Supporto

- **Video:** Brevi clip da film d'avventura come "Indiana Jones" o "Pirati dei Caraibi" con sottotitoli.
- **Libri:** Estratti da classici della letteratura d'avventura come "L'isola del tesoro" e "Il giro del mondo in 80 giorni" in versione semplificata.
- **Strumenti Digitali:** Programmi di intelligenza artificiale per la creazione di personaggi e ambientazioni (ad esempio, generatore di immagini AI), audiolibri, software di sintesi vocale, correttori ortografici e mappe concettuali.

### Note per l'Insegnante

- Assicurarsi che ogni gruppo abbia accesso ai materiali e agli strumenti necessari.
- Fornire supporto durante le attività di scrittura e creazione per stimolare la creatività degli studenti.
- Incoraggiare la partecipazione attiva e la collaborazione tra gli studenti durante tutte le fasi della lezione.

- Prestare particolare attenzione agli studenti DSA/BES, fornendo supporti aggiuntivi e adattando le attività alle loro esigenze specifiche.

**Aggiungi al 2." Racconto collaborativo" gli step della scrittura (raccolgo le idee, prescrittura, stesura bozza, consultazione, revisione, editing, pubblicazione e condivisione)**

## ChatGPT

### Lezione di Italiano per la Classe 4 - Testo d'Avventura con Strumenti Compensativi DSA/BES

#### Obiettivi della lezione

- Comprendere le caratteristiche principali di un testo d'avventura
- Sviluppare abilità di lettura e scrittura creativa
- Collaborare in attività di gruppo per creare una storia d'avventura
- Utilizzare strumenti digitali e l'intelligenza artificiale per creare personaggi e ambientazioni
- Partecipare a un gioco interattivo per rafforzare l'apprendimento
- Fornire strumenti compensativi per studenti DSA/BES

#### 1. Introduzione al Testo d'Avventura

- **Durata:** 15 minuti
- **Materiale:** Lavagna interattiva, video introduttivo, mappe concettuali, testi semplificati

#### Attività:

1. **Discussione iniziale:** Chiedere agli studenti cosa sanno sui testi d'avventura. Quali libri o film conoscono? Cosa rende una storia "avventurosa"?
  - **Strumenti compensativi:** Usare una mappa concettuale visuale per rappresentare le caratteristiche dei testi d'avventura.
2. **Visione di un video:** Mostrare un breve video che spiega le caratteristiche principali dei testi d'avventura, come l'elemento del rischio, la presenza di un eroe, un viaggio o una missione, e ostacoli da superare.
  - **Strumenti compensativi:** Sottotitoli nel video e testo del video disponibile per gli studenti.

#### 2. Laboratorio Write and Reading

- **Durata:** 30 minuti

- **Materiale:** Estratti di libri d'avventura, quaderni, penne, audiolibri, software di sintesi vocale

**Attività:**

1. **Lettura guidata:** Dividere la classe in piccoli gruppi e assegnare a ciascuno un breve estratto da un libro d'avventura (ad esempio, "L'isola del tesoro" di Robert Louis Stevenson o "Il giro del mondo in 80 giorni" di Jules Verne).
  - **Strumenti compensativi:** Fornire audiolibri o software di sintesi vocale per la lettura degli estratti. Offrire testi semplificati per studenti con difficoltà di lettura.
2. **Discussione di gruppo:** Ogni gruppo discute l'estratto letto, identificando i personaggi principali, l'ambientazione e l'elemento di avventura.
  - **Strumenti compensativi:** Usare mappe concettuali per aiutare nella comprensione e organizzazione delle idee.
3. **Scrittura creativa:** Ogni studente scrive un breve paragrafo continuando la storia dell'estratto letto, aggiungendo un nuovo elemento di avventura.
  - **Strumenti compensativi:** Utilizzare software di scrittura assistita e correttori ortografici per aiutare nella scrittura.

**3. Attività Interattiva e di Gruppo**

- **Durata:** 45 minuti
- **Materiale:** Computer/tablet con accesso a un programma di creazione personaggi e ambientazioni, lavagna interattiva, software di intelligenza artificiale

**Attività:**

1. **Creazione di personaggi e ambientazioni:**
  - Utilizzare un programma di intelligenza artificiale per creare personaggi e ambientazioni basati sulle descrizioni dettagliate fornite dagli studenti. Ad esempio, si possono usare strumenti come ChatGPT per descrivere un personaggio e un ambiente, poi utilizzare un generatore di immagini per visualizzare queste descrizioni.
  - **Strumenti compensativi:** Offrire la possibilità di utilizzare descrizioni predefinite e immagini guida per stimolare la creatività. Fornire strumenti di supporto visivo.
2. **Racconto collaborativo:**
  - **Durata:** 1 ora
  - **Materiale:** Quaderni, penne, computer/tablet, software di scrittura assistita, lavagna interattiva

**Fasi della scrittura collaborativa:****1. Raccolgo le idee:**

- Ogni gruppo discute idee per la storia d'avventura. Utilizzare mappe concettuali o brainstorming visivo per raccogliere idee.
- **Strumenti compensativi:** Mappe concettuali, brainstorming visivo.

**2. Prescrittura:**

- Ogni gruppo organizza le idee raccolte in una struttura di trama. Si decide l'inizio, il climax e la conclusione della storia.
- **Strumenti compensativi:** Software di organizzazione delle idee, come MindMeister.

**3. Stesura bozza:**

- Gli studenti scrivono una prima bozza della storia collaborando. Ogni membro del gruppo contribuisce con parti del testo.
- **Strumenti compensativi:** Software di scrittura assistita, possibilità di registrare le idee verbalmente e trascriverle.

**4. Consultazione:**

- Ogni gruppo condivide la propria bozza con un altro gruppo per ricevere feedback. Gli studenti leggono la bozza dell'altro gruppo e forniscono suggerimenti costruttivi.
- **Strumenti compensativi:** Feedback visivo e verbale, utilizzo di strumenti digitali per condividere e annotare i testi.

**5. Revisione:**

- I gruppi rivedono le proprie bozze basandosi sui suggerimenti ricevuti. Aggiungono dettagli, correggono errori e migliorano la trama.
- **Strumenti compensativi:** Correttori ortografici e grammaticali, software di revisione collaborativa.

**6. Editing:**

- Gli studenti lavorano sull'editing finale della storia, curando la forma, la grammatica e la coerenza del testo.
- **Strumenti compensativi:** Utilizzo di software di editing e strumenti di supporto linguistico.

**7. Pubblicazione e condivisione:**

- Ogni gruppo pubblica la propria storia in formato digitale o cartaceo e la condivide con la classe. Si può creare un libro di classe con tutte le storie d'avventura.
- **Strumenti compensativi:** Strumenti di pubblicazione digitale come Book Creator, possibilità di presentare tramite video o registrazioni audio.

#### 4. Gioco Interattivo: La Caccia al Tesoro

- **Durata:** 45 minuti
- **Materiale:** Indizi scritti, oggetti nascosti in classe, mappe del tesoro, indizi audio

##### Attività:

1. **Preparazione:** Prima della lezione, preparare diversi indizi scritti e nascondere piccoli oggetti in vari punti della classe o della scuola. Creare una mappa del tesoro con suggerimenti su dove trovare gli indizi.
  - **Strumenti compensativi:** Fornire indizi sia scritti che audio. Utilizzare simboli e colori sulla mappa per facilitare la comprensione.
2. **Dividere la classe in squadre:** Dividere gli studenti in squadre e consegnare loro la mappa del tesoro.
3. **Caccia al tesoro:** Le squadre devono seguire gli indizi, risolvere piccoli enigmi e trovare gli oggetti nascosti. Ogni squadra ha un tempo limitato per completare la caccia al tesoro.
  - **Strumenti compensativi:** Assegnare compiti specifici a ciascun membro della squadra per garantire che ogni studente possa contribuire secondo le proprie capacità.
4. **Discussione finale:** Una volta trovati tutti gli oggetti, ogni squadra racconta la propria avventura, sottolineando gli ostacoli superati e come hanno collaborato per risolvere gli enigmi.

#### 5. Presentazione e Discussione

- **Durata:** 30 minuti
- **Materiale:** Lavagna interattiva, quaderni, registratori vocali

##### Attività:

1. **Presentazione:** Ogni gruppo presenta la propria storia d'avventura alla classe. Possono utilizzare le immagini dei personaggi e delle ambientazioni create con l'IA.
  - **Strumenti compensativi:** Offrire la possibilità di presentare tramite registrazioni audio per studenti che hanno difficoltà a parlare in pubblico.

2. **Discussione:** Discutere le storie presentate, sottolineando gli elementi di avventura presenti e come ciascun gruppo ha risolto i conflitti all'interno della trama.
  - **Strumenti compensativi:** Usare mappe concettuali durante la discussione per organizzare le idee.

## 6. Conclusione e Feedback

- **Durata:** 15 minuti
- **Materiale:** Quaderni, penne, schede di feedback

### Attività:

1. **Riflessione:** Chiedere agli studenti di riflettere su cosa hanno imparato riguardo ai testi d'avventura e quali parti dell'attività hanno trovato più interessanti o difficili.
  - **Strumenti compensativi:** Fornire schede di feedback semplificate con immagini e simboli per facilitare la risposta.
2. **Feedback:** Raccogliere il feedback degli studenti sull'attività. Chiedere cosa vorrebbero esplorare di più in future lezioni di lettura e scr

### > Riflessione sull'esperienza d'uso

Ho già avuto modo di utilizzare l'IA occupandomi dell'organizzazione dei corsi di formazione per il personale docente all'interno del progetto "Digilogico" della nostra scuola (Polo didattica digitale dell'Emilia Romagna/ PNRR/Scuola Futura/Transazione Digitale). Grazie a questo corso, però, ho acquisito maggiori competenze, come, ad esempio, l'importanza di formulare in modo chiaro e schematico le richieste rivolte all'IA.