

Attività di accoglienza per il I biennio

PROPOSTA DI STORIA REALIZZATA CON TUTORIA

Che cos'è TutorIA?

TutorIA è il progetto Sanoma per imparare a lavorare con l'IA, in particolare per sviluppare **competenze di prompting a scopo didattico**. Gratuito e rivolto ai **docenti di ogni ordine e grado di scuola**, offre una guida per imparare a **creare materiali didattici e per la valutazione** con l'IA. Il progetto è costituito dal **corso "Imparare il prompting didattico"** – che insegna a elaborare prompt efficaci attraverso casi d'uso pratici – e dall'**ambiente di IA** pensato specificamente per la didattica, dove è possibile inserire i propri prompt e ottenere attività personalizzate.

[Scopri di più su TutorIA>>](#)

Nota introduttiva: l'ambiente di esercitazione di TutorIA non smette mai di imparare! Se inserisci nuovamente i seguenti prompt all'interno della piattaforma otterrai risultati nuovi e aggiornati.

Abbiamo inserito nell'ambiente IA un primo prompt, ottenendo la seguente risposta:

Prompt

Progetta un'attività didattica per introdurre l'unità di storia dedicata alle grandi civiltà mesopotamiche da proporre agli studenti del primo anno della scuola secondaria di secondo grado, con l'obiettivo di valutare le conoscenze pregresse sull'argomento. L'attività deve essere strutturata come un **quiz di autovalutazione da svolgere in classe**, possibilmente con una varietà di domande (vero/falso, scelta multipla, risposta breve) e prevedere una fase di confronto fra pari e una discussione collettiva. L'attività non deve durare più di 30 minuti. Specifica:

- Obiettivi dell'attività
- Struttura (materiali, modalità)
- Esempi di domande (suddivise per tipologia)
- Modalità di autovalutazione degli studenti
- Eventuali varianti o prolungamenti dell'attività

Risposta

Attività Introduttiva sulle Civiltà Mesopotamiche

Obiettivi dell'attività

- Valutare le conoscenze pregresse degli studenti sulle civiltà mesopotamiche
- Stimolare la riflessione e il confronto tra pari sui principali aspetti di queste civiltà
- Introdurre i temi chiave dell'unità didattica

Struttura (30 minuti)

- Materiali: Schede quiz stampate, penne
- Modalità:
 1. Quiz individuale (10 minuti)
 2. Confronto a coppie (10 minuti)
 3. Discussione collettiva (10 minuti)

Esempi di domande

Vero/Falso (3 domande)

1. La Mesopotamia si trova tra i fiumi Tigri ed Eufrate. (V)
2. I Sumeri inventarono la scrittura cuneiforme. (V)
3. Babilonia era la capitale dell'impero assiro. (F)

Scelta multipla (3 domande)

1. Quale di queste non era una civiltà mesopotamica? a) Sumeri b) Assiri c) Egizi d) Babilonesi
2. Chi costruì i famosi giardini pensili? a) Hammurabi b) Nabucodonosor II c) Sargon di Akkad d) Assurbanipal

3. Cosa rappresenta la stele di Hammurabi? a) Un calendario b) Un codice di leggi c) Una mappa d) Un trattato religioso

Risposta breve (3 domande)

1. Nomina due importanti invenzioni delle civiltà mesopotamiche.
2. Cosa si intende per "ziggurat"?
3. Qual era il ruolo del re nelle civiltà mesopotamiche?

Modalità di autovalutazione

- Durante il confronto a coppie, gli studenti discutono le risposte e si correggono a vicenda
- Nella discussione collettiva, il docente guida l'analisi delle domande, fornendo le risposte corrette

Varianti o prolungamenti

- Creazione di una mappa concettuale collettiva sulle civiltà mesopotamiche
- Assegnazione di ricerche di approfondimento su aspetti specifici emersi durante la discussione

Note per il docente

- Utilizzare gli errori comuni come spunto per introdurre i temi principali dell'unità didattica
- Stimolare la curiosità degli studenti verso gli aspetti meno noti delle civiltà mesopotamiche

Attenzione: le risposte ottenute dall'IA devono sempre essere riviste dalla persona che l'ha interrogata, che deve controllare il contenuto, può porre ulteriori richieste di raffinamento oppure modificare e integrare fino a ottenere il risultato atteso.

s a n o m a

Impara anche tu a utilizzare l'IA!
[VAI ALL'AMBIENTE DI TUTORIA>>](#)