



Cittadinanza digitale Realtà Aumentata e Intelligenza Artificiale all'Università

Corso di Laurea In Scienze della Formazione Primaria

Alessandra La Marca
Ylenia Falzone
Antonella Leone

Moduli didattici progettati



ChatGPT

- Utilizzo consapevole e critico di *ChatGPT*



cittadinanza digitale

- Percorso di *educazione alla cittadinanza digitale*



realtà aumentata

- Percorso formativo sulla *realtà aumentata*

I moduli sono finalizzati all'acquisizione di competenze trasversali attraverso risorse digitali e introducendo nuovi approcci alla didattica

ChatGPT e didattica



- ✓ Integrazione di ChatGpt nella progettazione didattica del **Corso Didattica Generale** per un utilizzo consapevole e critico.
- ✓ Gli studenti, attraverso analisi e discussioni guidate hanno esplorato e discusso le implicazioni etiche e le responsabilità dell'utilizzo dell'IA, e ChatGPT, nella didattica.
- ✓ Sfruttando le capacità conversazionali di ChatGPT, gli studenti sono stati coinvolti in attività di dialogo con il sistema ponendo domande, cercando chiarimenti e ricevendo feedback in tempo reale.



Laboratorio IA e ChatGPT (16 ore)

| Incontri | Attività | Obiettivo |
|----------|--|--|
| Primo | stesura di un saggio breve partendo dall'analisi critica di 4 testi sull'utilizzo di chat GBT | Sviluppare le capacità di pensiero critico analizzando argomentazioni a favore e contro l'utilizzo di ChatGPT nella didattica. |
| Secondo | Peer assessment con utilizzo della griglia di correzione (La Marca – Bono, 2016). | Sviluppare la capacità critico-valutativa attraverso obiettivi-criteri forniti dalla griglia. |
| Terzo | Individuare i limiti e gli errori di una progettazione didattica fornita da ChatGPT analizzando consapevolmente le risposte generate dal sistema e rielaborando la progettazione | Sviluppare la riflessione e il pensiero critico attraverso attività individuale di riflessione e lavoro in coppia |
| Quarto | Valutare un testo generato da ChatGPT seguendo la griglia precedentemente fornita evidenziando le differenze tra un testo generato dalla chat e quello di uno studente. | Sviluppare la capacità critico-valutativa attraverso attività individuale di confronto tra un testo generato dalla chat ed uno elaborato personalmente |



**GLI STUDENTI HANNO
POTUTO SVILUPPARE
UNA MAGGIORE
CONSAPEVOLEZZA
METACOGNITIVA
E VALUTARE MEGLIO
LE PROPRIE ABILITÀ E
STRATEGIE DI
APPRENDIMENTO**

Un'attenta formazione all'uso critico e consapevole dell'IA può aiutare gli studenti a gestire il loro tempo in modo più efficiente, a pianificare lo studio e a monitorare i loro progressi.



Progetto *Be a Good Digital Citizen* (48h)

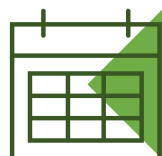
Percorso di educazione alla cittadinanza digitale per interagire in modo competente, critico e etico negli ambienti digitali:



200 studenti universitari (II anno)



Laboratorio di Tecnologie
Didattiche del CdI LM 85bis (Unipa)



Ottobre – Giugno 2022/23

Elementi chiave del laboratorio

9 della cittadinanza digitale delineati da Ribble

Accesso digitale;
Etichetta;
Diritto;
Alfabetizzazione;
Commercio;
Diritti e responsabilità;
Sicurezza;
Salute e Benessere

Approcci di educazione alla cittadinanza digitale di Choi

Approccio etico;
Approccio all'alfabetizzazione mediale;
Approccio di partecipazione/impegno;
Resistenza critica

16
Incontri



6 Moduli
didattici



Per trasferire conoscenze e
buone pratiche per agire
negli ambienti digitali

Per sviluppare abilità
pedagogiche didattiche, con
l'utilizzo di risorse digitali

Per fare interagire gli
studenti con gli ambienti
digitali in modo riflessivo,
etico e critico

Realtà aumentata

Progetto

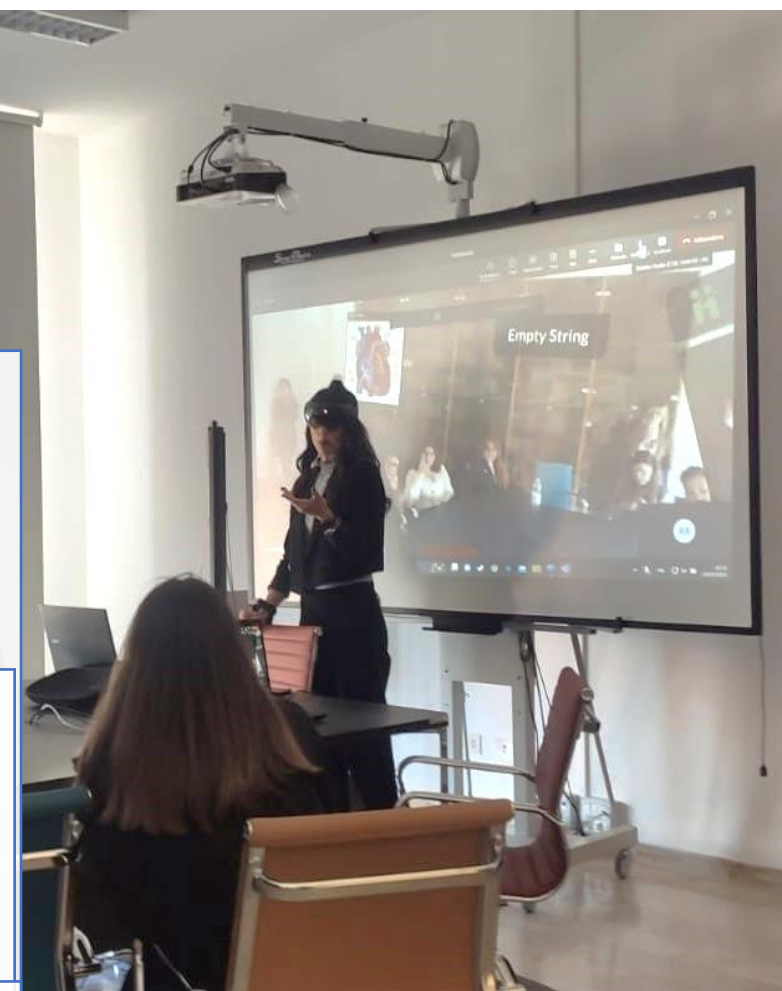
Tecnologie come strumento di formazione: realtà aumentata per la pratica didattica nella formazione iniziale degli insegnanti.

Obiettivo

Sviluppare un approccio accademico innovativo che integri virtuale e reale

Scopo

Aprire nuove modalità nel processo di insegnamento-apprendimento universitario



Sperimentazione dell'utilizzo di **Hololens** e **Hevo Collaboration Software** nelle aule universitarie



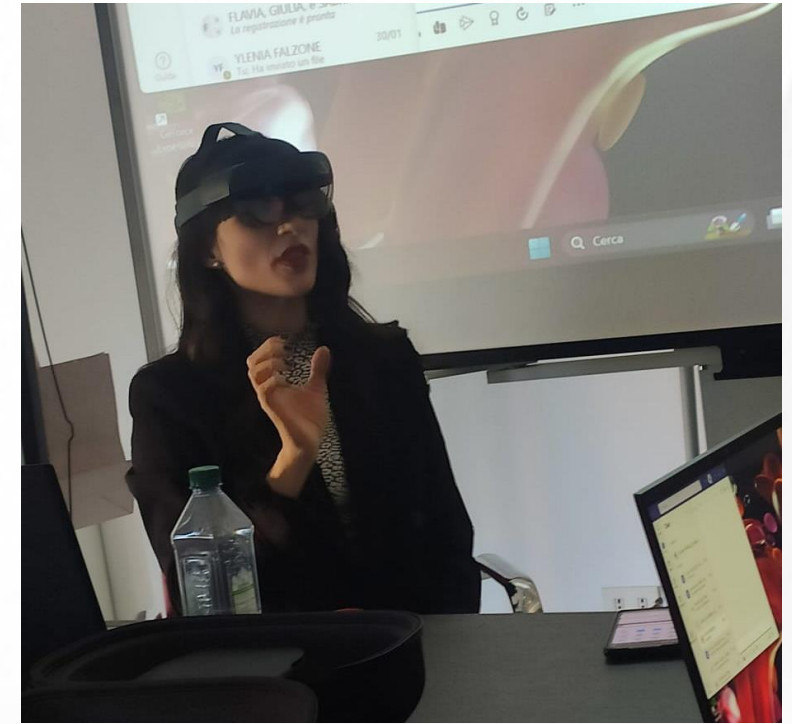
- Tecnologie didattiche (100 studenti)
- Didattica generale e laboratorio (150 studenti)

A conclusione del percorso formativo è stato somministrato un questionario per analizzare le competenze acquisite.

Sono state, infine, oggetto di discussione le opinioni degli studenti partecipanti, raccolte con un *focus group*.



- Presentazione della Realtà Aumentata come metodologia didattica;
- Creazione di una stanza virtuale con il software Hevo Collaboration da utilizzare con Hololens;
- Posiziona gli oggetti 3D all'interno della stanza virtuale;
- Immersione e manipolazione degli oggetti nella stanza virtuale: "presenza e azione".



La realizzazione di un ambiente aumentato ha permesso di stimolare e coinvolgere lo studente, innescando processi percettivi e cognitivi che rispecchiano quelli sperimentati durante l'apprendimento da esperienze nel mondo reale