



PEGASO
Università Telematica

REALIZZAZIONE DEL PROJECT WORK FINALE LINEE GUIDA STUDENTI

Indice

1	PRESENTAZIONE	3
2	MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE DEL PW E VALUTAZIONE DELLA COMMISSIONE	4
3	DESCRIZIONE DEL PROJECT WORK	5
4	PASSAGGI OPERATIVI	6
5	LO STRUMENTO PROJECT WORK IN PIATTAFORMA	21

1 Presentazione

Le “Linee guida per la realizzazione del project work finale” sono destinate agli studenti dei Corsi di Studio Triennali che preparano il lavoro di Project Work (PW) utile al conseguimento della Laurea Triennale.

In queste Linee Guida gli studenti possono trovare una valida raccolta di indicazioni e strumenti per la progettazione e l’elaborazione del project work finale.

Obiettivo del Project Work è consentire allo studente di svolgere in autonomia un lavoro di approfondimento teorico e pratico sulla base dell’analisi delle conoscenze e competenze acquisite durante il percorso accademico, delle aspettative individuali, e dei contesti lavorativi e professionali futuri.

2 Modalità di assegnazione del PW e valutazione della commissione

Il Project Work rappresenta l'elaborato conclusivo del percorso di laurea triennale. L'articolo 6 del [Regolamento della prova finale per i corsi di studio triennali](#) prevede che la Commissione di Laurea di ciascun CdS individui e carichi in piattaforma le tracce dei Project Work almeno tre volte l'anno.

Le tracce sono organizzate secondo diversi ambiti tematici al fine di coprire i diversi ambiti di studio del Corso di Studio.

A norma del Regolamento, gli studenti in possesso dei requisiti curriculari e amministrativi richiesti possono scegliere nell'apposita sezione della piattaforma didattica il Project Work collegandolo alla sessione di laurea prescelta.

Una volta caricato, il Project Work sarà valutato dalla Commissione di Laurea, la quale potrà accettare l'elaborato e procedere alla sua valutazione oppure richiedere allo studente una revisione dello stesso.

Il punteggio massimo assegnabile al Project Work è di sette punti; la valutazione del Project Work concorre alla definizione della assegnazione del punteggio finale che viene attribuito dalla Commissione allo studente per la laurea finale.

Congiuntamente alla predisposizione delle tracce, la Commissione di Laurea pubblica un template in formato word all'interno del quale lo studente deve compilare il proprio Project Work e le griglie di valutazione sulla base delle quali sono assegnati i punteggi.

Per la redazione dei Project Work si seguono le norme di legge e regolamentari di Ateneo relative al contrasto al plagio, anche attraverso l'utilizzo di appositi software.

Nel caso in cui lo studente non riesca a concludere il percorso di laurea entro la sessione di laurea, rimane comunque valida la traccia di PW prescelta fino all'ultima sessione disponibile per l'Anno Accademico.

Si ricorda che il calendario delle sessioni di laurea viene stabilito dal Senato Accademico.

3 Descrizione del Project Work

Il significato etimologico del termine Project Work è “lavoro di progetto”, che evidenzia come “imparare facendo” sia un efficace strumento formativo che richiede agli studenti di realizzare un progetto concreto. Il PW richiede, quindi, un lavoro concreto che prende forma in un progetto e che si concretizza nella consegna di un artefatto ossia di un prodotto o di un servizio o di una tecnologia o di un’applicazione come indicato nella scheda di PW preparata dalla “Commissione di Laurea” e liberamente scelta dallo studente.

Il PW si compone di due parti: una parte di descrizione progettuale e una di presentazione del prodotto. Lo schema che segue ne illustra i passaggi principali.

Per questo motivo, generalmente un PW, si compone delle seguenti parti:

Parte Prima

DESCRIZIONE DEL PROCESSO

Parte Seconda

PREDISPOSIZIONE DELL’ELABORATO

Il dettaglio per la costruzione delle due parti è illustrato al paragrafo “Dettagli per la costruzione del PW.”

Il Regolamento Didattico di ciascun Corso di Studio attribuisce all’elaborato finale un numero differente di CFU corrispondente ad un numero minimo e massimo di pagine di project work. Si fornisce di seguito una tabella riassuntiva con l’indicazione del numero minimo e massimo di pagine del PW:

CORSI DI STUDIO	CFU PW	Numero minimo di pagine PW	Numero massimo di pagine PW
Filosofia ed Etica (L5) Scienze Motorie (L22) Informatica per le Aziende Digitali (L31)	3	12	20
Ingegneria Civile (L7) Economia Aziendale (L18)	5	12	20
Lettere, Sapere Umanistico e Formazione (L10)	6	12	20
Scienze turistiche (L15)	10	20	50
Scienze dell’Educazione e della Formazione (L19)	12	20	50

Lo studente scarica dall’apposita sezione della piattaforma il template da compilare. I dettagli relativi al funzionamento dello strumento in piattaforma verranno analizzati di seguito.

4 Passaggi operativi

Quali sono i principali passaggi da seguire per ottimizzare il lavoro relativo alla preparazione del PW?

Per avviare il PW lo studente deve scegliere dalla sezione dedicata in piattaforma:

- un tema
- una traccia corredata dalla corrispondente scheda di PW abbinata a quella traccia*.

*Per ogni traccia sarà disponibile una scheda dettagliata di istruzioni per la realizzazione del PW. Lo studente potrà scegliere autonomamente il tema e la traccia corredata da scheda. In allegato alle presenti LG si forniscono alcuni esempi di scheda di PW.

Una volta effettuate queste scelte lo studente si impegna a:

- rispettare i requisiti della scheda scelta;
- avviare il Progetto ipotizzando un possibile prodotto/servizio correlato;
- pianificare le attività da svolgere;
- consegnare il prodotto realizzato entro i tempi previsti.

Allegato A - Esempio di scheda di PW

Si forniscono alcuni esempi di scheda di PW:

<p style="text-align: center;">PROJECT WORK CdS Scienze dell'educazione e della formazione (L-19) <i>M-PED/03</i> <i>M-PED/04</i></p>	
Tema n. 1 Inclusione e digitale a scuola	
Traccia del PW 4: Uso di applicazioni di Intelligenza Artificiale in un'ottica inclusiva: un progetto scolastico.	
Descrizione della situazione-problema	Attualmente è molto diffuso l'uso di applicazioni digitali per la didattica scolastica. In occasione di Didacta Italia 2024 il Ministero dell'Istruzione e del Merito ha indetto un concorso nazionale " L'IA tra i banchi di scuola: idee e progetti per sviluppare competenze trasversali per il futuro ". Vi chiediamo di strutturare un progetto scolastico che prevede l'uso di un' applicazione di Intelligenza Artificiale (AI) in un'ottica inclusiva.
Obiettivi	Lo studente sarà in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - progettare attività didattiche digitali e inclusive - utilizzare una o più applicazioni di AI (es. ChatGPT o altro) per la didattica - predisporre attività didattiche interattive e inclusive sia sincrone che asincrone.
Elaborato/Artefatto/prodotto	Progetto scolastico (obiettivi, target, tempi, modalità, attività) che prevede l'uso di una o più applicazioni di Intelligenza Artificiale (AI)

<p style="text-align: center;">PROJECT WORK CdS Scienze dell'educazione e della formazione (L-19) M-PED/03 M-PED/04</p>	
Tema n. 1 Inclusione e digitale a scuola	
	in un'ottica inclusiva.
Valutazione	Rubrica di valutazione allegata

<p style="text-align: center;">PROJECT WORK CdS Ingegneria Civile (L-7) MAT/05 FIS/01 GEO/05</p>	
Tema n. 2 Misurazione di una quantità fisica con applicazioni digitali	
Traccia del PW 1: L'uso di un software digitale per la misurazione di una quantità fisica: presentazione di un protocollo di esperimento in fisica	
Descrizione della situazione-problema	<p>Attualmente è molto diffuso l'uso di applicazioni o software digitali per studiare e misurare fenomeni fisici. L'app phyphox, libera e disponibile per tutto i sistemi operativi mobili dal sito https://phyphox.org/, trasforma ogni cellulare in un potente laboratorio mobile, garantendo l'accesso a tutti i sensori di misura disponibili.</p> <p>Vi chiediamo di strutturare un protocollo di un esperimento di misurazione di una quantità fisica a partire dalla presentazione dei dati e dei risultati realizzati con l'uso di un'applicazione o di un software digitale.</p>
Obiettivi	<p>Lo studente sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progettare e svolgere autonomamente un esperimento atto alla determinazione di una quantità fisica, - effettuare semplici operazioni di elaborazione, visualizzazione e presentazione dati - analizzare in modo critico i dati raccolti, la loro coerenza e validità.
Elaborato/Artefatto/prodotto	Protocollo dell'esperimento scientifico.
Valutazione	Rubrica di valutazione allegata

Allegato B - La rubrica di valutazione

La "Commissione di Laurea" attribuisce al PW un punteggio da 1 a 7 punti come previsto dall'articolo 6 del [Regolamento della prova finale per i corsi di studio triennali](#) con l'ausilio di una rubrica di valutazione che sarà pubblicata sul sito.

Si fornisce in allegato la rubrica di valutazione a tre livelli (base, intermedio e avanzato) di processo e di prodotto:

PROCESSO	DIMENSIONI	INDICATORI	LIVELLI		
			1 Base	2 Intermedio	3 Avanzato
	Pianificazione fasi	Livello di efficacia nella pianificazione delle fasi	Presenza di una pianificazione delle fasi generica o minima, con possibili lacune nella definizione dei passaggi o nell'allocazione del tempo.	Presenza di una pianificazione delle fasi sufficientemente dettagliata, con una chiara definizione dei passaggi e una corretta allocazione del tempo per ciascuna fase.	Presenza di una pianificazione delle fasi estremamente dettagliata, con una chiara definizione dei passaggi e una precisa allocazione del tempo per ciascuna fase.
	Organizzazione delle risorse	Livello di appropriatezza delle risorse individuate ed utilizzate	Nel lavoro si utilizzano alcune risorse di facile reperibilità non sempre appropriate rispetto al prodotto	Nel lavoro si utilizzano risorse adeguate in termini di numerosità, difficoltà di reperimento e appropriatezza rispetto al prodotto	Nel lavoro si utilizza una vasta gamma di risorse, caratterizzate da attinenza, attualità e approfondimento, utilizzate in modo innovativo e originale rispetto al prodotto.

Realizzazione del Project Work finale. Linee guida studenti

PRODOTTO	DIMENSIONI	INDICATORI	LIVELLI		
			1 Base	2 Intermedio	3 Avanzato
	Individuazione obiettivi	Livello di chiarezza e di dettaglio degli obiettivi	Gli obiettivi sono identificati ma mancano di specificità e non guidano chiaramente lo sviluppo del prodotto/elaborato.	Gli obiettivi sono chiari e guidano lo sviluppo del prodotto/elaborato, ma potrebbero essere più dettagliati.	Gli obiettivi sono definiti con precisione e dettaglio, orientando efficacemente tutte le fasi del prodotto/elaborato.
	Originalità	Livello di originalità dell'elaborato/prodotto/servizio	Il prodotto/servizio adotta idee esistenti, applicandole in modo diretto e funzionale, senza particolari variazioni o innovazioni creative. L'approccio è pratico e si attiene a soluzioni consolidate.	Il prodotto/servizio fonde concetti già noti in maniera innovativa, dimostrando originalità nell'applicazione e rivelando un approccio ampio e creativo nel suo sviluppo.	Il prodotto/servizio ridefinisce idee esistenti attraverso un'interpretazione altamente creativa, dando vita a soluzioni inedite. L'innovazione si manifesta in un'ampia visione strategica e/o olistica.
	Accuratezza del prodotto	Livello di accuratezza dell'elaborato/prodotto/servizio rispetto alle richieste della traccia (individuabile nel contesto, nella descrizione e nei campi di applicazione)	Il prodotto/servizio rispetta le richieste essenziali della traccia, ma con margini di miglioramento evidenti.	Il prodotto/servizio rispecchia fedelmente la traccia e ne evidenzia una comprensione accurata nei dettagli.	Il prodotto/servizio esemplifica una comprensione superiore delle richieste, ampliandole con approfondimenti e applicazioni originali.
	Valutazione dei risultati	Capacità dello studente di individuare potenzialità e criticità	I riferimenti ai punti di forza e debolezza sono generali e necessitano di maggiore	I punti di forza e debolezza sono ben identificati, ma la critica manca di profondità	L'analisi dei punti di forza e debolezza è articolata, dettagliata e riflette un

Realizzazione del Project Work finale. Linee guida studenti

		dell'elaborato/prodotto	approfondimento.	analitica.	pensiero critico sofisticato.
	Ricchezza lessicale e/o padronanza del linguaggio disciplinare	Varietà e livello di appropriatezza del lessico utilizzato	Uso adeguato del lessico base della disciplina, con spazi per un arricchimento terminologico	Buon controllo del linguaggio disciplinare con terminologia specifica usata in modo corretto.	Eccellente padronanza del linguaggio disciplinare, con utilizzo di terminologia tecnica avanzata e una ricchezza lessicale che denota profonda comprensione del campo.

Allegato C - Dettagli per la costruzione del Project Work

Il PW è composto da due parti:

Parte Prima

DESCRIZIONE DEL PROCESSO

- Utilizzo delle conoscenze e abilità derivate dal percorso di studio
- Fasi di lavoro e relativi tempi di implementazione per la predisposizione dell'elaborato (descrizione del processo)
- Risorse e strumenti impiegati

Parte Seconda

PREDISPOSIZIONE DELL'ELABORATO

- Obiettivi dell'elaborato/progetto
- Contestualizzazione
- Descrizione dei principali aspetti progettuali
- Campi di applicazione
- Valutazione dei risultati (potenzialità e criticità)

Lo studente dovrà compilare il template in allegato scaricabile all'interno della sezione in piattaforma.

TEMPLATE DI PROJECT WORK = N di CFU PREVISTI PER LA PROVA FINALE ¹	
Cognome e Nome:	Indicare il proprio cognome e nome
Numero di Matricola:	Indicare il proprio numero di matricola
Corso di Studio: <ul style="list-style-type: none"> • L-5 • L-7 • L-10 • L-15 • L-18 • L-19 • L-22 • L-31 	Barrare la casella riferita al proprio corso di studio
Tema n:	Indicare il numero del tema scelto
Titolo del tema:	Indicare il titolo del tema scelto
Traccia del PW n:	Indicare il numero della traccia scelta
Titolo della traccia:	Indicare il titolo della traccia scelta
Titolo dell'elaborato:	Attribuire un titolo al proprio elaborato progettuale
Contestualizzazione:	Elaborare una breve descrizione del contesto teorico-applicativo nell'ambito del quale è stato sviluppato l'elaborato.
Descrizione dei principali aspetti progettuali:	Sviluppare l'elaborato richiesto dalla traccia prescelta.
Campi di applicazione:	Descrivere gli ambiti di applicazione dell'elaborato progettuale e i vantaggi derivanti della sua applicazione.
Valutazione dei risultati (potenzialità e criticità):	Descrivere le criticità e i limiti ai quali i risultati dell'elaborato sono potenzialmente esposti.

¹ I CFU previsti per il lavoro di Project Work cambiano in relazione al CdS.

PARTE SECONDA – PREDISPOSIZIONE DELL'ELABORATO	
Obiettivi dell'elaborato/progetto/:	Specificare gli obiettivi raggiunti dall'elaborato, indicando in che modo esso risponde a quanto richiesto dalla traccia del Project Work.
Contestualizzazione:	Elaborare una breve descrizione del contesto teorico-applicativo nell'ambito del quale è stato sviluppato l'elaborato.
Descrizione dei principali aspetti progettuali:	Sviluppare l'elaborato richiesto dalla traccia prescelta.
Campi di applicazione:	Descrivere gli ambiti di applicazione dell'elaborato progettuale e i vantaggi derivanti della sua applicazione.
Valutazione dei risultati (potenzialità e criticità):	Descrivere le criticità e i limiti ai quali i risultati dell'elaborato sono potenzialmente esposti.

Esempio di PW completo secondo il template proposto

TEMPLATE DI PROJECT WORK = N. di CFU PREVISTI PER LA PROVA FINALE ²	
Cognome e Nome:	Rossi Mario
Numero di Matricola:	123456
Corso di Studio: L-5 Filosofia ed Etica L-7 Ingegneria Civile L-10 Lettere, Sapere umanistico e Formazione L-15 Scienze Turistiche L-18 Economia Aziendale L-19 Scienze dell'Educazione e della Formazione L-22 Scienze Motorie L-31 Informatica per le Aziende Digitali	
Tema n:	Tema n.1
Titolo del tema:	Inclusione e digitale a scuola
Traccia del PW n	Traccia n.1.4
Titolo della traccia	Uso di Applicazioni di intelligenza artificiale in

² Per conoscere i CFU e il template di ciascun CdS si rimanda all'Allegato D.

	un'ottica inclusiva: un progetto scolastico.
Titolo dell'elaborato	Inclusione Intelligente: Percorsi Didattici Assistiti dall'AI
PARTE PRIMA – DESCRIZIONE DEL PROCESSO	
Utilizzo delle conoscenze e abilità derivate dal percorso di studio	Il progetto applicherà le competenze acquisite in pedagogia sperimentale, didattica inclusiva, e tecnologie educative per sviluppare un ambiente di apprendimento innovativo che risponda alle sfide dell'inclusione digitale.
Fasi di lavoro e relativi tempi di implementazione per la predisposizione dell'elaborato (descrizione del processo)	<p>Il project work ha richiesto un'organizzazione del lavoro in fasi e una definizione dei tempi necessari per implementare tutte le azioni necessarie per la predisposizione dell'elaborato.</p> <p>Si riassumono le principali fasi di lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● analisi accurata della scheda di PW, ● studio e approfondimento dei materiali didattici delle lezioni degli insegnamenti del Cds; ● ricerca in rete dei materiali utili usando google scholar, ebsco, academia.edu, ecc. ● partecipazione alle ore di didattica interattiva ● partecipazione agli incontri di confronto con i tutor <p>Si sintetizzano i tempi di implementazione utili alla predisposizione dell'elaborato:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Settimana 1: Ideazione e progettazione preliminare del progetto. Identificazione delle necessità e degli obiettivi specifici. ● Settimane 2: Ricerca e raccolta di risorse digitali. Definizione degli strumenti e delle piattaforme AI da utilizzare. ● Settimane 3: Sviluppo delle attività didattiche e creazione di materiali. Test preliminari delle applicazioni AI selezionate. ● Settimane 4: Elaborazione e revisione del progetto scolastico
Risorse e strumenti impiegati	<p>Risorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Digitali: Accesso a risorse e contenuti online, tra cui database accademici, piattaforme educative e software specializzati. ● Bibliografia sul tema dell'inclusione e delle tecnologie

- Normativa sull'uso delle tecnologie per l'inclusione a scuola

Strumenti:

- Piattaforme di apprendimento online: Ambienti virtuali supportati da AI, per la distribuzione e la gestione di materiali e attività didattiche.
- Applicazioni AI: Utilizzo di ChatGPT per l'assistenza didattica e altre applicazioni AI per la personalizzazione dell'apprendimento e l'analisi dei dati.

Eventuale bibliografia o link a risorse digitali utilizzate:

Libri

- Russell, S. J., & Norvig, P. (2016). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (3rd ed.). Pearson Education.
- Sottolare, R. A., Graesser, A. C., Hu, X., & Niederhauser, K. E. (Eds.). (2018). *Handbook of Artificial Intelligence in Education*. Springer.

Articoli scientifici

- VanLehn, K. (2011). Intelligent Tutoring Systems: The What and the How. *Journal of Educational Psychology*, 103(1), 1-15. <https://doi.org/10.1037/a0021338>
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). The role of artificial intelligence in learning and professional development for educators. *Teaching and Teacher Education*, 60, 58-67. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.08.001>

Risorse online

- Ng, A. (n.d.). *AI For Everyone*. Coursera. Retrieved April 12, 2024, from <https://www.coursera.org/learn/ai-for-everyone>
- Columbia University. (n.d.). *Artificial Intelligence (AI)*. EdX. Retrieved April 12, 2024, from <https://www.edx.org/course/artificial-intelligence-ai>

Rapporti

- UNESCO. (2019). *Artificial Intelligence in*

Education: Challenges and Opportunities for Sustainable Development. UNESCO. Retrieved from

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366994>

Motivi che hanno orientato la scelta delle risorse e degli strumenti.

Le risorse e gli strumenti sono stati selezionati considerando la loro reputazione nel settore dell'intelligenza artificiale e la loro idoneità agli obiettivi progettuali.

Si è tenuto conto della capacità di ciascuna risorsa o strumento di soddisfare i requisiti tecnici del progetto, come l'efficienza computazionale, la precisione dell'algoritmo e la scalabilità.

La disponibilità di documentazione, tutorial e supporto della community è stata valutata per garantire una rapida integrazione e apprendimento. Sono stati considerati anche il costo e la sostenibilità delle risorse e degli strumenti nel lungo termine.

Modalità di individuazione e reperimento delle risorse e degli strumenti:

È stata condotta una ricerca approfondita su piattaforme online, riviste scientifiche e conferenze specializzate per identificare le risorse e gli strumenti più recenti e pertinenti nel campo dell'intelligenza artificiale.

Sono stati consultati esperti del settore, e si è partecipato alle lezioni di didattica interattiva, e interagito con la community online per ottenere consigli e raccomandazioni su risorse e strumenti efficaci.

Sono stati utilizzati anche motori di ricerca specializzati, come Google Scholar, Ebsco, Academia.edu, ecc. per trovare pubblicazioni accademiche e ricerche rilevanti nel nostro ambito di interesse.

Eventuali difficoltà affrontate e modo in cui sono state superate.

Una delle difficoltà principali è stata la complessità nell'integrare diverse risorse e strumenti con tecnologie eterogenee. Questo ostacolo è stato superato attraverso un'approfondita pianificazione e coordinazione delle attività di sviluppo.

In alcuni casi, sono state incontrate limitazioni di risorse o budget che hanno richiesto una rivalutazione delle scelte. Questo problema è stato risolto cercando alternative più economiche o sfruttando risorse open source e gratuite.

Durante il processo di implementazione, sono state

	affrontate sfide legate alla comprensione e all'utilizzo ottimale degli strumenti scelti. Queste difficoltà sono state superate investendo tempo nella formazione e nella sperimentazione pratica, oltre a ricevere supporto dalla community online e da mentor esperti.
PARTE SECONDA – PREDISPOSIZIONE DELL'ELABORATO	
Obiettivi dell'elaborato/progetto	Il progetto mira a sostenere l'inclusione scolastica attraverso l'utilizzo di tecnologie basate sull'intelligenza artificiale, promuovendo un apprendimento personalizzato e accessibile a studenti con diversi stili e bisogni di apprendimento.
Contestualizzazione	<p>Nel cuore dell'evoluzione educativa moderna, "Inclusione Intelligente: Percorsi Didattici Assistiti dall'AI" si pone come un faro di innovazione. Viviamo in un'epoca di rapido cambiamento tecnologico, dove l'intelligenza artificiale (AI) si è dimostrata non solo uno strumento potente nel campo professionale ma anche una risorsa trasformativa nell'ambito educativo. Il nostro progetto aspira a intrecciare la promessa dell'AI con il tessuto dell'inclusione, fornendo a ogni studente la chiave per sbloccare il proprio potenziale attraverso percorsi di apprendimento su misura.</p> <p>Con un approccio olistico e multi-disciplinare che radica il suo fondamento nelle migliori pratiche di pedagogia e didattica speciale, il progetto si propone di colmare il divario tra le necessità individuali e le opportunità educative disponibili. Riconoscendo la diversità come una forza piuttosto che una barriera, "Inclusione Intelligente" sfrutta la capacità unica dell'AI di adattarsi, reagire e personalizzare l'esperienza di apprendimento. Questo consente di affrontare con sensibilità e precisione le sfide poste da background educativi eterogenei, bisogni speciali, e barriere linguistiche o culturali.</p> <p>Nell'ambito di questo progetto, si intendono esplorare e sviluppare modelli didattici che utilizzano le applicazioni AI per supportare e migliorare le strategie di insegnamento esistenti, trasformando i metodi tradizionali in esperienze di apprendimento inclusive e interattive. Non si tratta solo di integrare la nuova tecnologia nell'ambiente di apprendimento ma di riconfigurare e arricchire il contesto educativo in modo che tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro abilità o background, possano beneficiare di un'istruzione equa e di alta qualità.</p> <p>"Inclusione Intelligente" non è solo un progetto; è un impegno verso una visione di un sistema educativo che abbraccia la diversità, valorizza</p>

	<p>l'individualità e prepara ogni studente a diventare un membro attivo e competente nella società digitale di domani.</p>
Descrizione dei principali aspetti progettuali	<p>Titolo del Progetto: "Inclusione Intelligente: Percorsi Didattici Assistiti dall'AI"</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promuovere l'inclusione attraverso l'utilizzo di tecnologie AI accessibili a tutti gli studenti. - Sviluppare competenze digitali trasversali negli studenti. - Creare lezioni digitali che possono essere adattate a vari stili di apprendimento. - Incoraggiare la collaborazione e la partecipazione attiva degli studenti mediante l'uso di AI. <p>Target:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studenti di scuola secondaria di primo grado. <p>Tempistiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase 1: Ideazione e progettazione (2 mesi) - Fase 2: Sviluppo e test delle attività didattiche (3 mesi) - Fase 3: Implementazione pilota (2 mesi) - Fase 4: Valutazione e revisione (1 mese) <p>Modalità e Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività asincrone: Sviluppo di un'unità didattica personalizzata tramite un'applicazione AI, che fornisce contenuti adattati alle necessità individuali degli studenti. - Attività sincrone: Lezioni interattive tramite videoconferenza con l'assistenza di un AI tutor, in grado di rispondere in tempo reale alle domande dagli studenti. - Valutazione continua: Utilizzo di sistemi AI per monitorare il progresso degli studenti attraverso analisi predittive e valutazioni formative. <p>Prodotto Finale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creazione di una piattaforma didattica AI che integra diversi strumenti, come un chatbot educativo, sistemi di raccomandazione di risorse e strumenti di valutazione automatizzata, che supportano l'apprendimento personalizzato e inclusivo. <p>Esempio di applicazione pratica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chatbot Tutor: Unchatbot AI come ChatGPT potrebbe essere integrato per fornire un supporto didattico personalizzato, rispondendo a domande specifiche degli studenti e offrendo spiegazioni

	<p>aggiuntive su argomenti complessi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simulazioni Interattive: Creazione di simulazioni basate su AI che consentono agli studenti di esplorare concetti attraverso l'apprendimento esperienziale. - Piattaforma Collaborativa: Una piattaforma dove gli studenti possono collaborare su progetti, con l'AI che facilita la moderazione e fornisce feedback in tempo reale. <p>In linea con il focus del suo lavoro, questo progetto potrebbe non solo facilitare l'apprendimento inclusivo attraverso l'uso di AI ma anche fungere da modello per la progettazione di altri percorsi didattici e come case study per la formazione dei docenti sull'integrazione delle nuove tecnologie nell'insegnamento.</p>
<p>Campi di applicazione</p>	<p>Guardando al futuro, il prodotto può essere facilmente adattato per arricchire l'apprendimento a distanza e i corsi online per adulti, dove la flessibilità e l'autogestione sono cruciali. Inoltre, la sua trasferibilità in contesti di formazione professionale continua apre possibilità per l'aggiornamento costante delle competenze professionali, essenziale in un mercato del lavoro in rapida evoluzione. L'accento sulla scalabilità e adattabilità incoraggia l'adozione di questo strumento in una varietà di ambienti educativi e professionali, mostrando la sua versatilità e capacità di rispondere alle mutevoli esigenze del campo dell'istruzione e della formazione.</p> <p>L'introduzione di questo prodotto porta con sé notevoli benefici, tra cui la personalizzazione dell'apprendimento che risponde alle esigenze di uno studente in modo dinamico, adattandosi al suo ritmo e stile di apprendimento. Per gli studenti con bisogni speciali, offre strumenti accessibili che possono essere fondamentali per il loro coinvolgimento e successo educativo. Estendendo il supporto didattico al di là delle mura fisiche dell'aula, si apre la possibilità per apprendimenti continui e rinforzati, mentre i docenti possono gestire in modo più efficiente il loro tempo, dedicandosi a strategie di insegnamento più efficaci grazie alla disponibilità di dati e analisi fornite dall'AI. Inoltre, si superano barriere logistiche e geografiche, consentendo un'istruzione di qualità ovunque ci sia connettività.</p>

Valutazione dei risultati (potenzialità e criticità)

Il prodotto possiede una potenzialità intrinseca di innovare profondamente l'approccio pedagogico attuale, rendendo l'apprendimento un processo più coinvolgente, efficace e accessibile. Nonostante le sue promesse, emergono sfide importanti che richiedono attenzione: garantire l'accessibilità digitale a tutti gli studenti è fondamentale per evitare di creare nuovi divari educativi. La formazione degli insegnanti rappresenta un altro aspetto critico, poiché devono essere equipaggiati non solo con le conoscenze ma anche con la confidenza necessaria per integrare efficacemente le tecnologie AI nei loro piani didattici. Infine, l'armonizzazione del prodotto con i curricula esistenti richiede una progettazione attenta e un dialogo costruttivo tra sviluppatori, educatori e decision-makers nel campo dell'educazione.

5 Lo strumento Project Work in Piattaforma

La sezione dedicata ai project work permette allo studente di scegliere il tema che intende svolgere, per portare a termine l'attività di project work, secondo i criteri stabiliti dal professore.

Lo strumento è accessibile dalla home page, cliccando, nel menu laterale, sulla voce "Gestione elaborato tesi". Una volta entrato nella sezione, lo studente troverà tutti i temi caricati che potrà selezionare (figura 1).





Project Work		
	Tema n. 1 Utilizzo delle didattiche innovative nell'educazione motoria Scadenza: 20/09/2024 sessione ordinaria estiva, Marzo - Aprile	Mostra
	Tema n. 2 Promozione del benessere psico Scadenza: 20/09/2024 sessione ordinaria estiva, Marzo - Aprile	Mostra
	Tema n. 3 Sport di squadra e attività di allenamento Scadenza: 20/09/2024 sessione ordinaria estiva, Marzo - Aprile	Mostra
	Tema n. 4 Attività motoria individuale a carattere specifico e allenamento Scadenza: 20/09/2024 sessione ordinaria estiva, Marzo - Aprile	Mostra
	Tema n. 5 Disciplina sportiva natatoria, sport e nutrizione Scadenza: 20/09/2024 sessione ordinaria estiva, Marzo - Aprile	Mostra

Figura 1: Temi per Project Work

Cliccando su "Mostra" potrà vedere il dettaglio delle tracce previste per ogni tema (figura 2). Cliccando quindi su "Accedi", lo studente avrà accesso alla traccia selezionata.




	Tema n. 1 Utilizzo delle didattiche innovative nell'educazione motoria Scadenza: 20/09/2024 sessione ordinaria estiva, Marzo - Aprile	Nascondi
	Traccia del PW 1.2 Progettazione di una unità di apprendimento applicando la realtà virtuale	Accedi
	Traccia del PW 1.3 Progettazione di una unità di apprendimento basata sui principi della pedagogia non-lineare	Accedi

Figura 2: Tracce per Project Work


Nella schermata lo studente troverà, innanzitutto, la descrizione del compito che dovrà svolgere. Potrà consultare l'allegato caricato dal professore, che spiega il project work nel dettaglio, e il template che dovrà compilare (figura 3).

Realizzazione del Project Work finale. Linee guida studenti

Tema n. 1 Utilizzo delle didattiche innovative nell'educazione motoria

Traccia del PW 1.2 Progettazione di una unità di apprendimento applicando la realtà virtuale

Scadenza: **20/09/2024** sessione ordinaria estiva, Marzo - Aprile

 Consulta i criteri di valutazione

Descrizione

Lo sviluppo di tecnologie capaci di facilitare i processi di apprendimento rappresenta uno dei più grandi temi di studio e ricerca degli ultimi decenni. In questo ambito, le recenti conquiste della realtà virtuale hanno permesso a bambini, adolescenti e adulti di cimentarsi in attività fisiche "immersi" in situazioni, sfide e contesti sempre nuovi.

Ad esempio, sulla piattaforma Steam (<https://store.steampowered.com/search/?term=>) è presente una vasta sezione di giochi fruibili in realtà virtuale.

Vi chiediamo di sviluppare un'unità di apprendimento basata sull'integrazione della realtà virtuale per le scienze motorie e sportive in una classe terza della scuola secondaria di secondo grado.

Scarica progetto



allegato

 Scarica



Template Project Work

 Scarica

Figura 3: Traccia nel dettaglio

Potrà, inoltre, consultare i criteri di valutazione, che gli illustrano, nel dettaglio, come i professori valuteranno il suo elaborato (figura 4).

Criteri di valutazione



Pianificazione fasi

Livello di efficacia nella pianificazione delle fasi

Base

Presenza di una pianificazione delle fasi generica o minima, con possibili lacune nella definizione dei passaggi o nell'allocazione del tempo.

Intermedio

"Presenza di una pianificazione delle fasi sufficientemente dettagliata, con una chiara definizione dei passaggi e una corretta allocazione del tempo per ciascuna fase."

Avanzato

"Presenza di una pianificazione delle fasi estremamente dettagliata, con una chiara definizione dei passaggi e una precisa allocazione del tempo per ciascuna fase."



Organizzazione delle risorse

Livello di appropriatezza delle risorse individuate ed utilizzate

Base

Nel lavoro si utilizzano alcune risorse di facile reperibilità non sempre appropriate rispetto al prodotto.

Intermedio

Nel lavoro si utilizzano risorse adeguate in termini di numerosità, difficoltà di reperimento e appropriatezza rispetto al prodotto.

Avanzato

Nel lavoro si utilizza una vasta gamma di risorse, caratterizzate da attinenza, attualità e approfondimento, utilizzate in modo innovativo e originale rispetto al prodotto.

Figura 4: Criteri di valutazione

A questo punto lo studente, dopo aver lavorato al project work, potrà sottmetterlo in piattaforma, entro la data prevista, tramite la schermata che gli consente di effettuare l'upload dei file previsti. Oltre al documento in formato pdf e doc, lo studente potrà caricare, ove previsto, file audio e file video (figura 5).



Attenzione! Questo materiale è per uso personale ed è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d'autore (L. 22.04.1941/n. 633).

Realizzazione del Project Work finale. Linee guida studenti

Allega qui il video

Limite massimo di file da caricare 1
File (max 500MB formato .mp4)

Seleziona File oppure trascina il file qui

Allega qui l'audio

Limite massimo di file da caricare 1
File (max 30MB formato .mp3)

Seleziona File oppure trascina il file qui

Allega qui il documento

Limite massimo di file da caricare 2
File (max 8MB formato .pdf e .doc)

Seleziona File oppure trascina il file qui

Invia progetto

Figura 5: Upload file

Una volta inviato il project work, lo studente si potrà trovare in diversi stati (figura 6). Nel dettaglio:

- Inviato: il project work è stato inviato
- In attesa di valutazione: il project work deve essere valutato dal professore
- Valutato e rigettato: il project work è stato rifiutato dal professore, in questo caso lo studente ha la possibilità di caricarlo nuovamente
- Accettato: project work accettato dalla commissione che ne ha effettuato la valutazione.

Una volta che il project work è stato accettato, il lavoro per lo studente può ritenersi concluso.

Progetto Caricato









 titolo documento caricato Data d'invio 12 Mar 2024 13:43  Scarica	Invia
 titolo documento caricato Data d'invio 12 Mar 2024 13:43  Scarica	In attesa di valutazione
 titolo documento caricato Data d'invio 12 Mar 2024 13:43  Scarica	Valutato e rigettato Ricarica progetto
 titolo documento caricato Data d'invio 12 Mar 2024 13:43  Scarica	Accettato

Figura 6: Project work inviato: possibili stati