

UNITA' DI APPRENDIMENTO UDA – TECNOLOGIE INFORMATICHE					
Denominazione	INTELLIGENZA ARTIFICIALE				
Competenze chiave europee	Competenze culturali				
Comunicazione nella madre lingua	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti				
Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia	Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana; formulare ipotesi e verificarle utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.				
Competenza digitale	Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.				
Imparare a imparare	Organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale) anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.				
Competenze sociali e civiche	Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, con particolare riferimento alla Costituzione. Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone.				
Spirito di iniziativa e di imprenditorialità	Tradurre le proprie idee in azioni attraverso la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere l'obiettivo prefissato.				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Abilità</th> <th>Conoscenze</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Saper associare ad ogni sw la giusta categoria di appartenenza • Gestire in modo autonomo, adeguato e consapevole alla situazione le varie operazioni sui file • Conoscere e sapere applicare la normativa sulla privacy sul diritto di autore </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Tipi di software • Software di utilità e software gestionali • Normativa sulla privacy e sul diritto d'autore • Software online AI </td> </tr> </tbody> </table>		Abilità	Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Saper associare ad ogni sw la giusta categoria di appartenenza • Gestire in modo autonomo, adeguato e consapevole alla situazione le varie operazioni sui file • Conoscere e sapere applicare la normativa sulla privacy sul diritto di autore 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipi di software • Software di utilità e software gestionali • Normativa sulla privacy e sul diritto d'autore • Software online AI
Abilità	Conoscenze				
<ul style="list-style-type: none"> • Saper associare ad ogni sw la giusta categoria di appartenenza • Gestire in modo autonomo, adeguato e consapevole alla situazione le varie operazioni sui file • Conoscere e sapere applicare la normativa sulla privacy sul diritto di autore 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipi di software • Software di utilità e software gestionali • Normativa sulla privacy e sul diritto d'autore • Software online AI 				
Consegna agli studenti:	Gli studenti dovranno scegliere a gruppi di due o tre una app di AI disponibile online sulla quale lavorare. Utilizzandola, dovranno analizzarla per comprenderne le potenzialità e i limiti, ma anche le conseguenze che potrebbero presentarsi con il suo utilizzo.				
Fasi di svolgimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ricerca e analisi in gruppo dell'app 2. Elaborazione risultati 3. Presentazione del lavoro in classe 4. Riflessioni e discussioni 				
Tempi	<p>10 ore</p> <p>1 ora di ricerca</p> <p>5 ore di test dell'app</p> <p>1 di elaborazione risultati</p> <p>1 presentazione</p> <p>2 ore riflessioni e discussioni</p>				
Valutazione	<p>Analisi della situazione di partenza che giustifica l'idea progettuale.</p> <p>Verifica di coerenza tra obiettivi attesi e risultati conseguiti.</p> <p>Osservazione dei prodotti realizzati dagli studenti</p> <p>Osservazione dei processi di lavoro posti in essere dagli studenti</p> <p>Verifica di efficienza degli interventi in relazione alla qualità e alla quantità delle risorse impegnate.</p> <p>Valutazione da parte degli altri studenti della classe</p>				