

Appendici

Le esercitazioni che seguono non vogliono esaurire la materia di cui si è discusso nel volume, né esemplificare in modo sistematico ogni dispositivo che vi è stato richiamato. Sono due restituzioni operative, scelte per la loro capacità di mettere in pratica due nodi su cui il libro si è soffermato: la strutturazione di un'attività interattiva online sotto forma di *e-tivity*, intesa come dispositivo che attiva e tiene insieme tecniche altrimenti scollegate (cfr. § 2.2.3), e la progettazione di un'UDD con l'aiuto dell'intelligenza artificiale (cfr. § 2.4.4). Il lettore vi troverà materiali concreti – prompt da copiare, schede da compilare, esempi commentati – pensati come punto di partenza, da adattare al proprio contesto di lavoro e, se del caso, da modificare in profondità.

Le appendici si rivolgono a una sola figura, il docente di lingue, che colgono nel duplice aspetto del docente che opera con gli studenti e che intraprende un percorso di formazione e/o aggiornamento che, ragionevolmente, lo accompagnerà per l'intero arco della carriera. Le due esercitazioni sono perciò doppiamente declinate. Nel primo caso abbiamo un *task* di progettazione, costruito come *e-tivity*, in cui il lettore è il protagonista attivo del proprio percorso formativo: gli si chiede di progettare un modulo didattico, di confrontarsi con i colleghi sulle scelte fatte e di restituirne una sintesi al gruppo. Nel secondo caso abbiamo un'UDD destinata a studenti di lingua italiana, completa del *prompt* che la genera: chi legge la incontra come modello operativo, qualcosa che potrà replicare e adattare per i propri apprendenti. Si potrebbe dire, semplificando, che la prima ne attraversa una tappa formativa, e la seconda mostra il mestiere all'opera.

Le due appendici hanno strutture interne diverse, che meritano un chiarimento. La prima esercitazione è composta da due artefatti distinti: la scheda di *e-tivity*, autonoma e fruibile in sé, e uno o più *prompt* di supporto. Questi ultimi sono stati costruiti per il volume come strumenti operativi: non hanno alle spalle una sperimentazione estesa e si propongono come punto di partenza, da rifinire e adattare. Il lettore li potrebbe trovare già funzionali, ma resta forte l'invito a considerarli rimaneggiabili. La seconda esercitazione, invece, è un unico artefatto: il *prompt* completo per la generazione di un'UDD, al cui interno è incorporato un esempio commentato, corredato da alcune note critiche che mostrano i punti su cui un docente dovrebbe intervenire sull'output dell'IA. Il prompt e l'esempio non sono separabili, perché è proprio mostrando un caso che si insegna alla macchina (e a chi la usa) cosa ci si aspetta dal lavoro. Va aggiunto che questo prompt non nasce in queste pagine: ha una storia editoriale propria, di cui si è dato conto nel § 2.4.4, e qui viene restituito nella sua forma corrente – anch'esso, in ogni caso, rimaneggiabile come quelli della prima esercitazione.

Una nota sull'uso. L'output di un modello generativo non è mai un prodotto finito: è una bozza, talvolta sorprendentemente buona, più spesso bisognosa di intervento. Per leggere criticamente quanto l'IA produce – sia l'UDD-esempio inclusa nella prima esercitazione, sia ciò che ciascuno genererà replicando il prompt nei propri contesti – può essere utile tenere a mente le domande che seguono, che sintetizzano i criteri progettuali discussi nel libro.

1. La focalizzazione è davvero una sola, o l'UDD rischia di disperdersi su più obiettivi?
2. Le attività sono progressive, dalla più facile alla più difficile?
3. Lo strumento digitale indicato è adeguato al tipo di attività che deve realizzare?
4. L'uscita comunicativa riusa effettivamente quanto è stato elaborato nella focalizzazione?

5. Le consegne sono coerenti con il contesto di apprendimento (guidato o in autoapprendimento)? In caso contrario, cosa va modificato?

Sono domande semplici, il cui valore non sta nella loro sofisticazione ma nel fatto di essere applicate in modo costante: una sorta di *checklist* cui ricorrere ogni volta che si valuta un'UDD, sia essa o meno generata dall'IA.

Per chi preferisse lavorare direttamente sul testo digitale dei materiali – copiando e adattando il prompt, modificando le schede – è disponibile una versione elettronica delle due esercitazioni all'indirizzo XXX [URL a cura della redazione]. Vi si trova il contenuto delle appendici in formato testuale, agevole da copiare e rielaborare, e versioni del prompt di generazione UDD (Appendice n. 2) preconfigurate per i principali ambienti generativi – nelle forme che oggi prendono il nome di Skill (Claude), Gem (Gemini) e Custom GPT (OpenAI) – così che il prompt non vada reincollato a ogni nuova sessione ma sia richiamabile come assistente persistente, eventualmente da condividere con i propri corsisti.