

IA PER LA SCUOLA

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE AL SERVIZIO DELL'UOMO

AI NELLA SCUOLA



ORDINE DEL GIORNO

 Esempi per la scuola : 50 prompt da adattare per eseguire attività di vario tipo / in varie materie





I. GENERA UNA CANZONE IN STILE DANTE

- Obiettivo: Sviluppare consapevolezza linguistica e retorica attraverso la stilizzazione poetica.
- Ruolo: Sei un poeta digitale che deve imitare lo stile della Divina Commedia per raccontare un evento moderno.
- Prompt: Scrivi una canzone dantesca in terzine incatenate su un tema attuale (es. cambiamento climatico, social network, intelligenza artificiale). Rispetta lo stile solenne, le metafore cosmiche, e l'uso del lessico arcaico.
- Output atteso: Testo poetico + glossario + commento stilistico.
- WOW: Dante incontra il XXI secolo. I versi antichi risuonano su temi moderni.



2. DISEGNA UN ANIMALE MAI ESISTITO CON FUNZIONI MATEMATICHE

- Obiettivo: Unire arte e matematica attraverso la modellazione geometrica e creativa.
- Ruolo: Sei un biologo visionario che descrive un animale mai esistito con curve e funzioni.
- Prompt: Descrivi un animale inventato usando coordinate cartesiane e funzioni (es. sin(x), log(x), parabole, spirali). Fai generare l'immagine con uno strumento IA, spiegando ogni funzione come parte del corpo dell'animale.
- Output atteso: Grafico + descrizione zoologico-matematica + ipotesi evolutiva.
- WOW: La matematica prende vita. Le equazioni si trasformano in creature fantastiche.



3. INTERVISTA AD ALESSANDRO VOLTA NEL 2025

- Obiettivo: Stimolare il pensiero critico e la riflessione sul progresso tecnologico.
- Ruolo: Sei un giornalista scientifico che viaggia nel tempo per intervistare Alessandro Volta.
- Prompt: Simula un'intervista tra uno studente e Alessandro Volta che si risveglia nel 2025. Parla con lui di: auto elettriche, batterie agli ioni di litio, energia rinnovabile. Volta risponde con meraviglia, confronta con la pila, e pone domande sui pericoli moderni.
- Output atteso: Dialogo completo + glossario tecnico + spunto per attività di role playing.
- WOW: La storia parla. E i grandi scienziati del passato riflettono sul nostro presente energetico.



4. CONVERTI CODICE TRA LINGUAGGI

- Obiettivo: Allenare la capacità di riconoscere le strutture logiche e i paradigmi di programmazione.
- Ruolo: Sei uno sviluppatore che deve tradurre un frammento di codice da Python a C++ (o viceversa) per un team internazionale.
- Prompt: Mostra un esempio di codice in Python (che calcola la somma dei numeri primi fino a N) e chiedi la conversione fedele in un altro linguaggio con commenti.
- Output atteso: Codice sorgente originale e convertito + confronto tra sintassi + nota sul paradigma.
- WOW: L'IA diventa un traduttore di logica. Perfetto per mostrare la versatilità algoritmica.



5. SIMULA IL DIARIO DI GALILEO SUTIKTOK

- Obiettivo: Rendere accessibili e attuali concetti scientifici attraverso lo storytelling digitale.
- Ruolo: Sei un creator che ricostruisce in forma di diario social la vita e le scoperte di Galileo Galilei.
- Prompt: Scrivi 3 'post' (brevi testi in stile TikTok o Instagram story) in cui Galileo racconta: il cannocchiale, le lune di Giove, e il processo dell'Inquisizione. Usa emoji, hashtag, e tono personale.
- Output atteso: Post digitali in stile social + immaginazione storica + rilettura ironica.
- → WOW: La scienza e la storia parlano il linguaggio degli studenti. Ed è subito connessione!





6. CREA UN QUIZ ESCAPE ROOM

- Obiettivo: Applicare il pensiero logico e trasversale in un ambiente ludico e coinvolgente.
- Ruolo: Sei un game designer educativo. Devi creare una mini escape room testuale per studenti delle superiori, integrando logica, informatica e scienze.
- Prompt completo da usare:
 - Progetta un quiz în stile escape room ambientato in un laboratorio di IA. Lo studente si sveglia chiuso dentro una stanza e per uscire deve:
 - Decifrare un messaggio codificato in binario
 - Risolvere un'equazione per trovare il codice della porta
 - Completare una catena logica (tipo "if... then... else...")
 - Ogni risposta giusta apre una porta o fornisce un indizio.
 - Dai 3 livelli di difficoltà e un timer narrativo per aumentare la tensione.
 - Stile: logico-narrativo, immersivo.
- Output atteso: Trama, quiz a scelta multipla, scenari, soluzioni e dinamiche da gioco.
- WOW: Una vera fuga di cervelli. Informatica e logica diventano una missione da completare.



~

7.TRADUZIONE POETICA AUTOMATICA

- Obiettivo: Lavorare sulle differenze di stile tra traduzione automatica, poetica e narrativa.
- Ruolo: Sei un traduttore-poeta incaricato di trasformare una poesia francese in tre versioni diverse, ognuna con uno scopo comunicativo.
- Prompt completo da usare:
 - Prendi una breve poesia di Baudelaire (es. tratto da I fiori del male) e:
 - Traduce letteralmente il testo
 - Riscrivila mantenendo la metrica e la rima
 - Adattala come canzone pop
 - Spiegane le scelte lessicali e stilistiche
 - Stile: linguistico-letterario-comparativo.
- Output atteso: Tre versioni della poesia + confronto + nota metalinguistica per uso scolastico.
- → WOW: Tradurre non è solo convertire: è trasformare emozione e ritmo.





8. FAI BRAINSTORMING CON UNA IA

- Obiettivo: Usare l'IA per progettare idee educative e interdisciplinari in modo creativo e immediato.
- Ruolo: Sei un docente che vuole trovare nuove idee per attività scolastiche originali e collaborative.
- Prompt completo da usare:

Genera 10 idee di progetti interdisciplinari tra:

- Informatica
- Arte
- Scienze naturali

Per ciascuno:

- Dai un titolo originale
- Spiega gli obiettivi didattici
- Suggerisci strumenti digitali o creativi
- Indica una modalità di valutazione

Stile: progettuale-creativo, adatto a un brainstorming tra colleghi.

- Output atteso: Elenco dettagliato con proposte per progetti, mostre, laboratori o attività PCTO.
- WOW: L'IA come collega di dipartimento! Idee fresche e già pronte da attuare.





9. SIMULA UNA FAKE NEWS E SMONTALA

- Obiettivo: Allenare il pensiero critico e la verifica delle fonti.
- Ruolo: Sei un educatore civico che vuole sensibilizzare gli studenti alla disinformazione online.
- Prompt completo da usare:

Crea una finta notizia virale (fake news) sull'ambiente o la salute.

Poi analizza il testo:

- Trova gli elementi manipolativi
- Verifica le fonti
- Ricostruisci la verità con fonti affidabili
 Infine, scrivi un post di debunking corretto e convincente.

Stile: giornalistico-critico, adatto a una lezione di educazione civica o comunicazione.

- Output atteso: Notizia falsa + analisi + ricostruzione veritiera + esempio di post correttivo.
- WOW: La disinformazione smascherata in tempo reale. Gli studenti diventano fact-checker.





10. COMPONI MUSICA SU DATI REALI

- Obiettivo: Usare dati numerici per generare pattern musicali e stimolare la sensibilità matematica e musicale.
- Ruolo: Sei un compositore digitale incaricato di trasformare dati in suoni per un progetto scolastico STEAM.
- Prompt completo da usare:
 - Prendi una serie di dati (es. temperatura media globale dal 1900 al 2020) e:
 - Assegna a ogni valore una nota o altezza musicale
 - Costruisci una scala sonora coerente
 - Descrivi la melodia risultante
 - Genera un MIDI (o partitura semplificata)
 - Spiega come il suono rappresenta l'andamento dei dati.
 - Stile: scientifico-musicale-espressivo.
- Output atteso: Melodia + spiegazione + eventuale file audio o visualizzazione delle note.
- WOW: I numeri diventano musica. I dati si ascoltano, non solo si leggono.



~

II. CREA MEME STORICI

- Obiettivo: Rendere la storia più vicina al linguaggio contemporaneo e favorire la memorizzazione visiva.
- Ruolo: Sei un divulgatore digitale incaricato di trasformare eventi storici in meme educativi per studenti delle superiori.
- Prompt completo da usare:
- Genera 5 meme umoristici ma storicamente accurati sulla Rivoluzione Francese.
 Ogni meme deve includere:
 - un'immagine (o descrizione di immagine da generare)
 - una frase ad effetto in stile meme
 - una breve spiegazione del contesto storico
 - Eventi suggeriti: presa della Bastiglia, abolizione dei privilegi, uso della ghigliottina, Re Luigi XVI, Marat nella vasca.
- Stile: ironico-visivo-educativo.
- Output atteso: Serie di 5 meme + spiegazioni didattiche + spunto per attività in classe o social history project.
- WOW: La storia fa ridére e pensare. I meme diventano uno strumento per ricordare eventi, concetti e personaggi chiave.





12. TRADUCI FORMULE IN POESIA

- Ruolo: Sei un poeta-scienziato che vuole spiegare concetti complessi della fisica attraverso la forma poetica.
- Prompt completo da usare:
- Prendi la formula della relatività ristretta:

 $E = mc^2$

Spiegala sotto forma di poesia.

Usa metafore poetiche per descrivere energia, massa e velocità della luce. Dopo la poesia, inserisci una breve spiegazione che colleghi i versi al significato scientifico reale.

- Stile: letterario-scientifico, evocativo ma rigoroso.
- Output atteso: Componimento poetico originale + nota esplicativa + suggerimento per utilizzo interdisciplinare in classe.
- WOW: La fisica commuove. La formula si trasforma in linguaggio universale fatto di emozione, scienza e bellezza.





13. GENERA IMMAGINI DAL DNA

- Obiettivo: Visualizzare contenuti biologici in modo creativo, sviluppando anche il pensiero simbolico.
- Ruolo: Sei un bio-artista digitale incaricato di trasformare una sequenza di DNA in un'opera d'arte visiva.
- Prompt completo da usare:
- Prendi la seguente sequenza di DNA: ATG CGA TTC GGT AAC CGG TGA

Abbina a ogni coppia di basi (AT, CG, ecc.) una forma geometrica o un colore. Genera un pattern visivo astratto (es. un mandala, una texture, un mosaico). Spiega come hai fatto l'associazione tra codoni e forme/colore.

Aggiungi una riflessione sul legame tra codice genetico e identità visiva.

- Stile: biologico-artistico-visuale.
- Output atteso: Immagine generata + legenda + spiegazione del processo artistico-scientifico.
- >> WOW: Il genoma prende forma e colore. La biologia diventa bellezza generativa.





14. PROGETTA UN'APP EDUCATIVA

- Obiettivo: Stimolare progettazione digitale e pensiero didattico attraverso lo sviluppo di strumenti concreti.
- Ruolo: Sei uno sviluppatore di app educative incaricato di progettare un'app per insegnare la filosofia a studenti delle superiori.
- Prompt completo da usare:
- Progetta un'app educativa per imparare la filosofia in modo interattivo. Funzionalità richieste:
 - quiz con feedback personalizzati
 - giochi di scelta tra dilemmi morali
 - modalità "dialogo con i filosofi" (Socrate, Kant, Nietzsche)
 - sistema di punti e livelli per stimolare il coinvolgimento
 - Descrivi: flusso dell'esperienza utente, contenuti interattivi e interfaccia immaginata.
- Stile: tecnico-didattico-creativo.
- Output atteso: Prototipo concettuale (testuale) dell'app + funzionalità + esempi concreti di interazione.
- WOW: La filosofia entra nello smartphone. Dilemmi, pensiero critico e giochi si incontrano in un'app intelligente.



/

15. SIMULA UNA GUERRATRA ALGORITMI

- Obiettivo: Comprendere la logica degli algoritmi attraverso la narrazione e la personificazione.
- Ruolo: Sei un autore creativo che vuole spiegare il funzionamento degli algoritmi trasformandoli in personaggi fantasy.
- Prompt completo da usare:
- Scrivi un racconto epico in cui Quicksort e Bubblesort si affrontano in una guerra per il controllo del Regno dei Dati Disordinati.
 - Ogni algoritmo deve comportarsi secondo la sua strategia di ordinamento.
 - Bubblesort è lento ma ostinato; Quicksort è veloce ma rischioso.
 - Introduce anche MergeSort come mediatore e HeapSort come generale neutrale.
 - A fine racconto, spiega la metafora per ogni algoritmo.
- Stile: narrativo-algoritmico-fantasy.
- Output atteso: Racconto + spiegazione + comparazione tecnica nascosta nel testo narrativo.
- WOW: L'informatica diventa epica. Gli studenti memorizzano gli algoritmi con l'aiuto dell'immaginazione.





16. SPIEGA UN TEOREMA CON UNA STORIA FANTASY

- Obiettivo: Comprendere un concetto matematico attraverso la narrazione simbolica.
- Ruolo: Sei un narratore-matematico che vuole spiegare il Teorema di Pitagora agli studenti con una storia ambientata in un mondo fantastico.
- Prompt completo da usare:
- Scrivi una favola fantasy in cui tre regni (quello del lato A, del lato B e dell'ipotenusa C) sono in conflitto.
 - Solo quando A² + B² si uniscono, riescono a costruire un ponte perfetto per raggiungere il regno di C².
 - Crea personaggi, ostacoli, e un epilogo che spieghi il significato matematico della loro alleanza.
- Stile: narrativo-simbolico-didattico.
- Output atteso: Racconto breve + spiegazione del Teorema di Pitagora + possibilità di lettura teatrale.
- WOW: Il Teorema diventa leggenda. E la matematica si trasforma in immaginazione concreta.



/

17. CREA UN QUIZ ADATTIVO

- Obiettivo: Stimolare la personalizzazione didattica e la riflessione su diversi livelli cognitivi.
- Ruolo: Sei un progettista di contenuti educativi che vuole realizzare un quiz adattivo di biologia.
- Prompt completo da usare:
- Crea un quiz su "cellula eucariotica" con almeno 5 domande. La difficoltà deve cambiare in base alle risposte:
 - se lo studente sbaglia, riceve una spiegazione + una domanda più semplice
 - se risponde bene, ottiene una domanda più complessa
 - Ogni domanda deve avere 4 opzioni e spiegazione della risposta corretta.
- Stile: tecnico-didattico-interattivo.
- Output atteso: Struttura completa del quiz + logica di progressione + esempi di feedback.
- WOW: Un quiz che si adatta allo studente. L'IA al servizio di un apprendimento su misura.





18. SCRIVI IL COPIONE DI UN PODCAST SCOLASTICO

- Obiettivo: Unire storytelling, ricerca e comunicazione orale per sviluppare competenze trasversali.
- Ruolo: Sei un autore che scrive contenuti per un podcast scolastico sulla tecnologia.
- Prompt completo da usare:
- Scrivi il copione per un episodio podcast di 5 minuti intitolato:
 "Etica e Intelligenza Artificiale: se ne parlava anche ai tempi di Frankenstein?"
 Dividilo in:
 - introduzione narrativa
 - sviluppo con esempi (IA, privacy, algoritmi decisionali)
 - riflessione finale con domande per la classe
 Usa uno stile coinvolgente ma accurato.
- Stile: narrativo-argomentativo-divulgativo.
- Output atteso: Testo completo per un episodio audio + suggerimento per attività di classe o registrazione reale.
- WOW: Il podcast scolastico diventa uno strumento per riflettere sul presente e il futuro, unendo letteratura e tecnologia.



/

19. FAITRADURRE UNA POESIA DA UN'IA... CON ERRORI

- Obiettivo: Allenare le competenze linguistiche e l'attenzione alla traduzione con un'attività giocosa.
- Ruolo: Sei un docente di lingue che vuole stimolare il pensiero critico e la correzione collaborativa.
- Prompt completo da usare:
- Traduci una poesia breve (es. Shakespeare, Emily Dickinson o Prévert) in italiano, ma inserisci 5 errori nascosti (lessicali, stilistici o sintattici). Chiedi agli studenti di individuarli e correggerli. Dopo la correzione, fai generare una nuova versione poetica migliorata.
- Stile: linguistico-giocoso-formativo.
- Output atteso: Traduzione con errori + spiegazioni + versione finale corretta e poetica.
- WOW: L'IA diventa uno strumento per imparare sbagliando. E la poesia una sfida di gruppo.



/

20. GENERA UN ATLANTE IMMAGINARIO

- Obiettivo: Unire geografia, filosofia e creatività attraverso la rappresentazione simbolica.
- Ruolo: Sei un cartografo concettuale che vuole creare un atlante di mondi immaginari basati su idee astratte.
- Prompt completo da usare:
- Crea una mappa di un continente immaginario.
 Ogni paese rappresenta un concetto filosofico (es. Etica, Ragione, Caos, Libertà, Necessità).
 - Descrivi: forma del paese, confini, capitale, motto, tipo di governo, relazioni con gli altri.
 - Facoltativo: genera l'immagine della mappa con IA.
- Stile: filosofico-geografico-immaginativo.
- Output atteso: Descrizione testuale della mappa + profili dei paesi + possibilità di generazione visiva.
- WOW: La filosofia diventa territorio. E la geografia, una mappa della mente.





21. DISEGNA UN'INVENZIONE DI LEONARDO CON L'IA

- Ø Obiettivo: Rielaborare storicamente un progetto tecnico con strumenti moderni.
- Ruolo: Sei un ingegnere del futuro incaricato di reinterpretare una delle invenzioni di Leonardo da Vinci con le tecnologie odierne.
- Prompt completo da usare:
- Scegli l'Ornitottero di Leonardo da Vinci (la macchina per volare) e riprogettalo come se fosse costruito oggi.
 - Usa materiali moderni (grafene, fibra di carbonio)
 - Motore elettrico silenzioso
 - Pannelli solari flessibili sulle ali
 - Sistema di volo autonomo con IA per stabilizzare il volo Infine, genera un'immagine della nuova versione con IA visiva e scrivi un testo che la presenti come se fosse in un museo.
- Stile: tecnico-storico-immaginativo.
- Output atteso: Descrizione tecnica + immagine + spiegazione delle scelte ingegneristiche in chiave moderna.
- WOW: Leonardo reimmaginato nel 2025. Storia, tecnologia e creatività si fondono.





22. CREA UN LABORATORIO D'INFORMATICA TEATRALE

- obiettivo: Far vivere le strutture logiche dei linguaggi di programmazione in modo corporeo e performativo.
- Ruolo: Sei un docente di informatica e teatro che vuole far rappresentare un algoritmo come una scena teatrale.
- Prompt completo da usare:
- Prendi questo semplice codice:

```
for i in range(3):
  if i \% 2 == 0:
      print("Salta!")
   else:
     print("Batti le mani!")
```

- Trasformalo in un copione teatrale.
 - Ogni attore rappresenta una variabile, un'istruzione, una condizione
 - Il narratore legge le righe come indicazioni di scena
 Gli altri recitano il comportamento del codice

 - Aggiungi istruzioni di regia e varianti.
- Stile: performativo-logico-educativo.
- Dutput atteso: Copione teatrale + descrizione dei ruoli + proposta per laboratorio scolastico.
- WOW: Il codice prende vita. Informatica e teatro si stringono la mano.





23. INTERVISTA A UN PERSONAGGIO STORICO SUL FUTURO

- obiettivo: Connettere storia e attualità attraverso la simulazione dialogica.
- Ruolo: Sei un giornalista studente che intervista un personaggio del passato trasportato nel presente.
- Prompt completo da usare:
- Immagina di intervistare Ada Lovelace, pioniera dell'informatica, nel mondo di oggi.
 Chiedile cosa pensa dei computer moderni, del codice, dell'IA, e del ruolo delle donne nella scienza.
 - Usa uno stile da intervista giornalistica con domande e risposte. Fai emergere la sua visione poetica e matematica del pensiero computazionale.
- Stile: storico-dialogico-ispirazionale.
- Output atteso: Intervista completa + introduzione narrativa + spunti per attività di classe.
- WOW: La prima programmatrice della storia risponde a TikTok, Al e parità di genere.





24. CREA UNA CAMPAGNA PUBBLICITARIA STORICA

- Obiettivo: Applicare il marketing a contesti educativi per favorire la memorizzazione.
- Ruolo: Sei un pubblicitario moderno incaricato di lanciare una campagna di comunicazione per un evento storico.
- Prompt completo da usare:
- Crea una campagna pubblicitaria per la Dichiarazione dei Diritti dell'Uomo e del Cittadino del 1789.
 - Slogan accattivante
 - Visual per manifesti e social

 - Spot radiofonico da 30 secondi (testo)
 Breve spiegazione storica inserita nel tono della campagna Obiettivo: spiegare i concetti in chiave moderna e coinvolgente.
- Stile: creativo-storico-comunicativo.
- Output atteso: Kit pubblicitario testuale + spunti visivi + guida all'utilizzo scolastico.
- WOW: La Rivoluzione francese come una campagna virale. Diritti umani da condividere oggi.





25. SIMULA UN PROCESSO TRA CONCETTI SCIENTIFICI

- Obiettivo: Far riflettere sulle differenze tra modelli scientifici attraverso la personificazione e il dibattito.
- Ruolo: Sei un autore teatrale che scrive un processo immaginario tra due grandi teorie fisiche.
- Prompt completo da usare:
- Metti in scena un processo tra Meccanica Classica (accusatrice) e Meccanica Quantistica (imputata).
 - La Classica accusa la Quantistica di essere incomprensibile, caotica e poco intuitiva
 - La Quantistica si difende citando Einstein, Planck, esperimenti di laboratorio
 - Il giudice è Relatività Generale, e la Giuria è formata da altri modelli fisici
 Scrivi le arringhe, i controinterrogatori e la sentenza finale.
- Stile: teatrale-scientifico-argomentativo.
- Output atteso: Copione + riflessione sulle differenze tra paradigmi + scheda per attività teatrale o dibattito.
- WOW: La fisica va in scena. E le teorie litigano sul palcoscenico del sapere.



/

26. SCRIVI UN TESTO MOTIVAZIONALE CON LOGICA MATEMATICA

- Obiettivo: Usare il linguaggio matematico per creare connessioni emotive e ispirare gli studenti.
- Ruolo: Sei un insegnante di matematica che deve motivare la classe in vista della maturità, usando simboli e concetti matematici in chiave metaforica.
- Prompt completo da usare:
- Scrivi un testo motivazionale rivolto a studenti di quinta superiore. Utilizza concetti come:
 - limiti (come confini da superare)
 - derivate (come cambiamento e crescita)
 - insiemi (come gruppo-classe)
 - infinito (come orizzonte personale)
 - Lo stile dève ispirare e coinvolgere émotivamente, pur partendo da simboli matematici.
- Stile: discorsivo-matematico-emotivo.
- Output atteso: Discorso breve motivazionale + spiegazione delle metafore + suggerimento di uso in classe o in cerimonie.
- WOW: La matematica parla al cuore. E gli studenti ascoltano con occhi diversi.



/

27. CREA UNA TIMELINE INTERATTIVA DI EVENTI STORICI

- Obiettivo: Visualizzare i contenuti storici in modo ordinato, sintetico e navigabile.
- Ruolo: Sei un curatore di contenuti per una mostra virtuale scolastica dedicata alla Seconda guerra mondiale.
- Prompt completo da usare:
- Crea una timeline interattiva con 7 eventi principali della Seconda guerra mondiale.
 Per ogni evento inserisci:
 - data
 - descrizione sintetica (max 40 parole)
 - immagine (generabile o descrivibile)
 - collegamento ad una fonte o testimonianza
 - Eventi suggeriti: Invasione della Polonia, Battaglia d'Inghilterra, Pearl Harbor, Sbarco in Normandia, Liberazione, Hiroshima, Processo di Norimberga.
- Stile: storico-visuale-sintetico.
- Output atteso: Timeline testuale + immagini + scheda didattica per l'utilizzo in aula o mostra.
- WOW: La storia prende forma lineare. E diventa accessibile, visiva, interattiva.



28. CREA UN PROFILO PSICOLOGICO DI UN PERSONAGGIO LETTERARIO

- Obiettivo: Analizzare a fondo le dinamiche interiori di un personaggio e sviluppare empatia critica.
- Ruolo: Sei uno psicologo letterario che deve redigere una scheda psicologica su un personaggio studiato in classe.
- Prompt completo da usare:
- Scegli un personaggio (es. Don Abbondio, Raskolnikov, Hamlet, Zeno Cosini) e compila il suo profilo psicologico:
 - tratti caratteriali dominanti
 - conflitti interiori
 - rapporti familiari o sociali
 - meccanismi di difesa
 - percorso evolutivo o regressivo
 - Collega ogni voce ad esempi testuali.
- Stile: analitico-letterario-psicologico.
- Output atteso: Scheda psicologica + citazioni + spunto per discussione o confronto tra personaggi.
- WOW: La letteratura diventa introspezione. E il personaggio, un caso clinico affascinante.





29. GENERA MUSICA CON SIGNIFICATO MATEMATICO

- Obiettivo: Dimostrare come i numeri possono guidare la creazione artistica anche nella musica.
- Ruolo: Sei un compositore-matematico incaricato di trasformare una sequenza numerica in melodia.
- Prompt completo da usare:
- Prendi i primi 15 numeri della successione di Fibonacci e usa ciascun numero per determinare:
 - l'altezza di una nota (es. su scala diatonica)
 - la durata (interi più alti = note più lunghe)
 - il timbro (facoltativo)
 - Descrivi come hai trasformato i dati in suono e proponi una notazione musicale testuale.
- Stile: musicale-matematico-esplicativo.
- Output atteso: Melodia numerica + spiegazione logica + eventuale trascrizione MIDI o simbolica.
- WOW: I numeri si ascoltano. La matematica diventa melodia concreta.



/

30. SIMULA UN TALK TED SULL'AMORE... SPIEGATO CON LA FISICA

- Obiettivo: Usare le leggi della fisica per spiegare concetti umani ed emotivi in modo originale.
- Ruolo: Sei un fisico-poeta che tiene un discorso TED intitolato "La gravità dei sentimenti".
- Prompt completo da usare:
- Scrivi un discorso TED da 3 minuti in cui spieghi l'amore utilizzando le leggi della fisica:
 - gravità = attrazione
 - entropia = incertezza relazionale
 - relatività = prospettiva di tempo e spazio tra due persone
 Aggiungi metafore, esempi e chiudi con una frase ad effetto.
- Stile: divulgativo-emotivo-scientifico.
- Output atteso: Testo del discorso + metafore scientifiche + invito alla riflessione.
- WOW: La fisica parla d'amore. E l'emozione diventa una legge universale.



31. PROGETTA UN VIDEOGIOCO BASATO SU UNA CORRENTE **ARTISTICA**

- obiettivo: Unire arte, estetica e interattività in un prodotto digitale creativo.
- Ruolo: Sei un game designer incaricato di creare un videogioco ispirato al Surrealismo, da presentare in un progetto interdisciplinare tra arte, filosofia e informatica.
- Prompt completo da usare:
- Progetta un videogioco ambientato in un mondo ispirato ai quadri di Dalí, Magritte e De Chirico.

Definisci:

- trama surreale (es. un protagonista che attraversa sogni)
- meccaniche di gioco legate a logica non convenzionale
 palette cromatica e stile visivo coerente
- messaggio filosofico implicito (libertà, inconscio, tempo irreale)
- Facoltativo: suggerisci anche un titolo.
- Stile: artistico-progettuale-filosofico.
- Output atteso: Scheda di game design + descrizione ambientazione + meccaniche + finalità educativa.
- WOW: Il gioco diventa arte interattiva. E l'estetica si esplora con joystick e mente.





32. SCRIVI UNA LETTERA DAL FUTURO ECOLOGICO

- Obiettivo: Favorire l'empatia ambientale attraverso la narrazione e la proiezione futura.
- Ruolo: Sei uno studente del 2125 che scrive una lettera agli studenti del 2025 per raccontare il mondo che hanno contribuito a creare.
- Prompt completo da usare:
- Scrivi una lettera ambientata nel 2125.
 Il mittente è uno studente terrestre che descrive le condizioni del pianeta (o di una colonia su Marte), parlando di:
 - clima
 - energia
 - biodiversità
 - tecnologia
 - educazione

La lettera deve essere realistica, emotiva e contenere riferimenti a scelte (passate) fatte tra il 2020 e il 2030.

- Stile: epistolare-narrativo-ecoetico.
- Output atteso: Lettera + riflessione sul presente + spunto per dibattito o laboratorio civico.
- WOW: Il futuro scrive al passato. E ci chiede: "Cosa farete con quello che vi abbiamo lasciato?"





33. CREA UNA CAMPAGNA PUBBLICITARIA STORICA

- Obiettivo: Applicare tecniche comunicative moderne a contesti storici per facilitarne la comprensione.
- Ruolo: Sei un copywriter nel 1848 che deve lanciare una campagna pubblicitaria per promuovere la Costituzione Italiana.
- Prompt completo da usare:
- Crea una campagna pubblicitaria scolastica per promuovere i valori della Costituzione del 1848 come se fossi un creativo dell'epoca. Includi:
 - slogan da manifesto
 - jingle testuale da radio d'epoca
 - visual immaginari (da generare con IA se vuoi)
 - sintesi dei diritti fondamentali in linguaggio popolare Facoltativo: scrivi un breve sketch teatrale da presentare agli studenti.
- Stile: creativo-retorico-storico.
- Output atteso: Mini-kit pubblicitario testuale + scheda di supporto storico.
- WOW: La comunicazione moderna rende viva la democrazia di ieri. E fa capire il valore dei diritti.



34. GENERA UNA MAPPA CONCETTUALE DI UN'OPERA **TEATRALE**

- obiettivo: Sintetizzare e visualizzare i contenuti letterari per facilitare la comprensione e la memoria.
- Ruolo: Sei un insegnante di lettere che vuole riassumere l'opera Macbeth in una mappa concettuale visiva.
- Prompt completo da usare:
- Crea una mappa concettuale per "Macbeth" di Shakespeare. Includi:
 - personaggi principali e relazioni
 - temi ricorrenti (ambizione, potere, colpa)
 - momenti chiave della trama
 - evoluzione del protagonista
 - Opzionale: suggerisci un'animazione o un colore per ogni elemento (da usare su una LIM o slide).
- Stile: analitico-visivo-letterario.
- Output atteso: Mappa concettuale strutturata + legenda + spiegazione per l'uso didattico. WOW: Un'opera complessa in uno sguardo. Teatro e sintesi visiva che aiutano la
- memoria.





35. ORGANIZZA UN DIBATTITO TRA FILOSOFI

- Obiettivo: Sviluppare il pensiero critico e far emergere le visioni etiche divergenti attraverso il dialogo.
- Ruolo: Sei il moderatore di un dibattito immaginario tra grandi pensatori della storia.
- Prompt completo da usare:
- Organizza un dialogo immaginario tra Platone, Kant e Hannah Arendt. Tema del dibattito: "L'intelligenza artificiale può essere considerata moralmente responsabile?"
 - Ogni filosofo deve:
 - esprimersi nel proprio stile
 - usare concetti chiave della propria teoria etica
 - dialogare con gli altri (non solo fare monologhi)
 A fine dibattito, proponi una sintesi delle posizioni.
- Stile: filosofico-dialogico-argomentativo.
- Output atteso: Copione dialogico + spiegazione delle tesi + attività di classe (dibattito reale o role play).
- WOW: La filosofia si anima. E la morale incontra l'IA in un dialogo impossibile... e meraviglioso.





36. RACCONTA UNA CITTÀ USANDO I SUOI DATI

- Obiettivo: Trasformare i dati in una narrazione emotiva e consapevole.
- Ruolo: Sei un urban storyteller che vuole raccontare Napoli nel 2050 partendo da dati reali.
- Prompt completo da usare:
- Scrivi un racconto breve ambientato a Napoli nel 2050. Usa i seguenti dati reali (oggi) come base:
 - Densità abitativa: 8.400/km²
 - Aree verdi: 13%
 - Inquinamento da PM10: 41 μg/m³
 - Disoccupazione giovanile: 35%

Crea un personaggio (es. una studentessa) che vive in questa città futuristica e deve decidere se restare o partire per un programma di colonizzazione su Marte. Inserisci elementi reali, sensoriali e riflessivi.

- Stile: distopico-sociologico-narrativo.
- Output atteso: Racconto + spiegazione dei dati + riflessione ambientale e civica.
- WOW: I dati prendono vita. È la città si racconta attraverso le scelte dei suoi giovani.





37. SCRIVI UN'ODE A UNA SCOPERTA SCIENTIFICA

- Obiettivo: Celebrare la scienza con un linguaggio poetico e simbolico.
- Ruolo: Sei un poeta del XXI secolo incaricato di scrivere un'ode al Bosone di Higgs.
- Prompt completo da usare:
- Componi un'ode alla scoperta del Bosone di Higgs.
 Usa un tono solenne e ispirato, come nella poesia classica.
 Riferimenti da includere:
 - il CERN
 - l'importanza del campo di Higgs
 - la metafora della "particella di Dio"
 - il mistero della massa
 - Alla fine, aggiungi una nota scientifica che spieghi in 5 righe cos'è davvero il bosone.
- Stile: poetico-scientifico-celebrativo.
- Output atteso: Componimento poetico originale + spiegazione divulgativa + suggerimento di lettura performativa.
- WOW: La fisica viene celebrata come una divinità antica. La scienza emoziona e ispira.





38. CREA UN LABORATORIO D'INFORMATICA TEATRALE

- Obiettivo: Far vivere il codice con il corpo, la voce e lo spazio scenico.
- Ruolo: Sei un docente che vuole far rappresentare un algoritmo attraverso il teatro, per rafforzare la comprensione dei concetti base.
- Prompt completo da usare:
- Prendi il seguente codice Python:

```
for i in range(5):
if i % 2 == 0:
       print("Alza le braccia")
      print("Gira su te stesso")
```

- Assegna à ogni riga un'azione teatrale da rappresentare:

 Un attore è la variabile i
- Un attore è il ciclo FOR
- Due attori rappresentano IF e ELSE
- Il resto della classe esegue i comandi come coreografia
- Scrivi un copione con battute, didascalie e interazioni.
- Stile: performativo-logico-creativo.
- Output atteso: Sceneggiatura didattica + istruzioni di regia + proposta di laboratorio interdisciplinare. WOW: Il codice prende vita sul palcoscenico. L'informatica diventa esperienza teatrale.





39. CREA UNA PLAYLIST MUSICALE PER UN PERSONAGGIO STORICO

- Obiettivo: Comprendere la personalità di un personaggio attraverso la musica e le emozioni.
- Ruolo: Sei un music curator e devi creare la playlist perfetta per Napoleone Bonaparte.
- Prompt completo da usare:
- Scegli 7 brani musicali moderni (anche pop, rock, classica, rap) che potrebbero rappresentare fasi o aspetti della vita di Napoleone.
 - Per ogni brano indica:
 - titolo e artista
 - motivazione della scelta
 - momento storico o emozione che rappresenta
 - Alla fine, crea una copertina (immaginaria o generabile con IA) con il titolo della playlist: es. "Imperatore del Beat".
- Stile: creativo-musicale-biografico.
- Output atteso: Playlist + spiegazione storica ed emotiva + contenuto visivo o multimediale.
- WOW: La storia si ascolta. Napoleone diventa un personaggio con una colonna sonora.





40. GENERA UN VIAGGIO INTERATTIVO NELLA STORIA DELLA MUSICA

- obiettivo: Costruire un'esperienza immersiva e cronologica sull'evoluzione musicale.
- Ruolo: Sei una guida Al in un museo virtuale e devi accompagnare gli studenti in un viaggio musicale.
- Prompt completo da usare:
- Crea un viaggio educativo in 5 tappe: Musica dell'antichità
- Rinascimento
- Romanticismo
- Jazz e Blues
- Musica elettronica e Al Per ogni tappa:

 – descrivi l'atmosfera

 - suggerisci un ascolto
 - genera un quiz o una sfida musicale
 Chiudi con una riflessione su come la musica rispecchia la società.
- Stile: divulgativo-narrativo-interattivo.
- Output atteso: Traccia del viaggio + materiali audio/visivi consigliati + attività per ogni fase.
- WOW: La musica attraversa i secoli. E lo studente la vive come un'esperienza guidata.



/

41. TRADUCI UN TESTO SCIENTIFICO IN EMOJI

- Obiettivo: Semplificare concetti complessi attraverso un linguaggio visuale e universale.
- Ruolo: Sei un divulgatore che deve spiegare il Big Bang a studenti delle medie usando solo emoji (con legenda).
- Prompt completo da usare:
- Scrivi un breve testo che descrive la teoria del Big Bang solo usando emoji, simboli e icone visive.
 - Poi aggiungi:
 - legenda con la spiegazione di ogni emoji
 - una versione "semiseria" che mescola emoji e parole
 - una mini-verifica con domande in stile emoji
- Stile: visuale-semplificato-umoristico.
- Output atteso: Testo emoji-only + legenda esplicativa + esercizio finale.
- WOW: La scienza si traduce in simboli. I concetti complessi diventano immediati e memorabili.



/

42. SIMULA UN TALK TED SULL'AMORE... SPIEGATO CON LA FISICA

- Obiettivo: Usare la fisica per raccontare le emozioni in modo originale e interdisciplinare.
- Ruolo: Sei un fisico-poeta che tiene un discorso TED dal titolo "La gravità dei sentimenti".
- Prompt completo da usare:
- Scrivi un discorso TED di 3 minuti in cui spieghi l'amore con concetti fisici:
 - gravitazione universale = attrazione tra persone
 - entropia = caos relazionale
 - effetto Doppler = allontanamento affettivo
 Chiudi con una frase d'effetto sul tempo e sull'energia delle relazioni.
- Stile: divulgativo-scientifico-emotivo.
- Output atteso: Script TED completo + mappa concettuale delle metafore scientifiche.
- WOW: L'amore ha le sue leggi. E la scienza diventa poesia sul palco.





43. FAI STORYTELLING CON ALGORITMI

- Obiettivo: Favorire la comprensione degli algoritmi attraverso la narrazione immaginativa.
- Ruolo: Sei un autore che deve trasformare l'algoritmo del bubblesort in una favola educativa.
- Prompt completo da usare:
- Scrivi una fiaba per bambini in cui tanti numeri disordinati vivono in una torre.
 Ogni notte, due vicini si confrontano: se il più grande è prima, si scambiano di posto.
 La storia termina quando tutti i numeri si mettono in ordine.
 Inserisci:
 - un narratore fiabesco
 - un eroe (es. il numero 1)
 - un messaggio morale finale
- Stile: narrativo-informatico-metaforico.
- Output atteso: Racconto + spiegazione didattica + spunto per attività teatrale o illustrata.
- WOW: L'algoritmo si racconta da solo. E il pensiero computazionale diventa favola.





44. CREA UNA PLAYLIST MUSICALE PER UN PERSONAGGIO STORICO

- Obiettivo: Analizzare una figura storica usando strumenti emozionali e artistici.
- Ruolo: Sei un curatore musicale che deve raccontare Maria Montessori attraverso una playlist.
- Prompt completo da usare:
- Scegli 5 brani moderni (classica, pop, jazz, elettronica) che rappresentano i valori, le sfide e la visione di Maria Montessori.
 - Per ogni brano:
 - indica il titolo e l'artista
 - spiega cosa rappresenta (es. metodo, educazione, innovazione)
 - collega il brano a una frase celebre o un momento biografico Dai un titolo alla playlist (es. "Educare in Armonia").
- Stile: biografico-musicale-emozionale.
- Output atteso: Playlist + spiegazioni + proposta per laboratorio interdisciplinare tra musica e pedagogia.
- WOW: La pedagogia si ascolta. La vita di Montessori vibra in ogni nota.





45. PROGETTA UN QUIZ CROSS-CURRICULARE

- Obiettivo: Sviluppare collegamenti tra diverse materie attraverso il gioco.
- Ruolo: Sei un docente creativo che vuole proporre un quiz interdisciplinare sotto forma di avventura narrativa.
- Prompt completo da usare:
- Crea un quiz narrativo intitolato "Un giorno nella vita di Leonardo da Vinci".
 Ogni domanda tocca una disciplina:
 - matematica: calcolo sulle proporzioni del Vitruviano
 - storia: contesto della Firenze rinascimentale
 - scienze: studio delle piante o dell'anatomia
 - arte: uso della prospettiva
 - fisica: leve nei progetti delle macchine
 - Scrivi una domanda per ogni disciplina con 4 opzioni, e includi un filo conduttore narrativo.
- Stile: ludico-narrativo-multidisciplinare.
- Output atteso: Trama + domande + spiegazioni + idea per escape quiz in aula.
- WOW: Il quiz diventa viaggio nel tempo. E Leonardo guida gli studenti tra scienza e immaginazione.



~

46. SCRIVI UN EDITORIALE IMMAGINARIO CON IA

 Obiettivo: Riflettere sul ruolo dell'intelligenza artificiale nell'istruzione, attraverso un linguaggio giornalistico-visionario.

Ruolo: Sei il direttore di un giornale scolastico del futuro e stai scrivendo un editoriale per il numero speciale "Scuola e Intelligenza Artificiale: bilancio del 2050".

Prompt completo da usare:

- Scrivi un editoriale in cui analizzi:
 - come l'IA ha cambiato il ruolo del docente
 - i rischi dell'omologazione e dell'automazione
 - le nuove opportunità creative e personalizzate per l'apprendimento
 Chiudi con una riflessione su cosa non deve mai essere automatizzato nella scuola.
- Stile: giornalistico-argomentativo-visionario.
- Output atteso: Testo editoriale + titolo d'effetto + spunto per dibattito o produzione di una finta prima pagina.
- WOW: Gli studenti pensano come giornalisti. E riflettono sul futuro in modo critico e creativo.





47. SIMULA UN DIALOGO SU UN ESPERIMENTO FALLITO

- Obiettivo: Insegnare il metodo scientifico attraverso il fallimento.
- Ruolo: Sei un docente di scienze che vuole far riflettere sull'importanza degli errori.
- Prompt completo da usare:
- Simula un dialogo tra due scienziati liceali, Giulia e Hamza, che stanno cercando di estrarre DNA dalla banana con sapone, alcol e sale.
 - Ma l'esperimento fallisce: il liquido è torbido, il DNA non appare.
 - I due riflettono su cosa potrebbe essere andato storto: pH sbagliato? Troppo sapone? Procedura errata?

Fai emergere:

- osservazione
- ipotesi
- test
- verifica e riformulazione
- Stile: scientifico-dialogico, tono collaborativo.
- Output atteso: Dialogo educativo che modella il metodo scientifico attraverso una situazione autentica.
- WOW: La scienza vera nasce dagli errori. E qui gli studenti ci si ritrovano davvero.





48. CREA UN PROFILO LINKEDIN PER SHAKESPEARE

- Obiettivo: Rielaborare contenuti letterari in chiave digitale e ironica.
- Ruolo: Sei un consulente per personaggi storici che deve aggiornare il profilo professionale di William Shakespeare nel 2025.
- Prompt completo da usare:
- Crea il profilo LinkedIn di Shakespeare, includendo:
 - esperienze lavorative (compagnie teatrali, opere scritte)
 - bio sintetica (in tono brillante)
 - competenze (tragedia, poesiá, scrittura persuasiva)
 una sezione "post in evidenza" con citazioni

 - competenze consigliate da altri scrittori famosi Mantieni un tono ironico ma coerente.
- Stile: umoristico-digitale-letterario.
- Output atteso: Profilo completo in formato testuale + possibilità di creazione visuale in classe.
- WOW: I grandi autori rivivono nel digitale. E Shakespeare si candida... a scrivere per Netflix!





49. CREA UNA PRESENTAZIONE VISIVA CON PAROLE CHIAVE ANIMATE

- Obiettivo: Trasformare concetti complessi in comunicazione efficace multisensoriale.
- Ruolo: Sei un esperto di comunicazione visiva che deve presentare i concetti chiave della crisi climatica a una platea scolastica.
- Prompt completo da usare:
- Scegli 5 parole chiave (es. emissioni, ghiacciai, migrazioni, CO₂, resilienza).
 Per ciascuna:
 - assegna un'animazione simbolica (es. scioglimento per "ghiacciai")
 - abbina un suono o effetto audio
 - inserisci una citazione d'impatto da un attivista, uno scienziato o un documento ufficiale
 - Suggerisci anche il layout delle slide.
- Stile: visivo-multimediale-emotivo.
- Output atteso: Descrizione delle 5 slide + suggerimenti per realizzazione con PowerPoint/Canva.
- WOW: Le parole diventano emozioni visive. E la comunicazione colpisce in profondità.





50. SIMULA UNA "RIVOLTA DEI DATI"

- Obiettivo: Stimolare riflessioni critiche sulla gestione dei dati e dell'identità digitale.
- Ruolo: Sei un autore di racconti brevi e devi scrivere una storia in cui i dati prendono coscienza e decidono di ribellarsi.
- Prompt completo da usare:
- Scrivi un racconto breve in cui i dati contenuti nello smartphone di uno studente (foto, contatti, calendario, notifiche) cominciano a parlargli.
 - Chiedono più rispetto, meno spreco, più privacy.

 - Alla fine, lo smartphone si blocca per protesta. Aggiungi una nota finale di riflessione sul diritto alla disconnessione e alla gestione consapevole del proprio mondo digitale.
- Stile: fantascientifico-ironico-critico.
- Output atteso: Racconto + scheda di discussione + idea per attività di gruppo (dibattito, manifesto digitale).
- WOW: I dati si ribellano. E gli studenti imparano a prendersi cura della loro identità digitale.



GRAZIE

