



**D-TEACH: Digital Teaching Tools**

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078

# **Guida all'apprendimento esperienziale ChatGPT - Prompts**



**Co-funded by  
the European Union**

## Scrittura creativa

1. *“Genera un inizio di storia per una sessione di scrittura creativa sul tema “Avventura.”*
2. *“Fornisci un elenco di spunti di scrittura per gli studenti che si esercitano nella scrittura descrittiva.”*
3. *“Crea un dialogo tra un personaggio dell'antica Roma e un europeo moderno che discutono dell'impatto della tecnologia sulla società.”*
4. *“Scrivi un racconto ambientato in una famosa città europea durante un evento storico significativo, come la caduta del muro di Berlino.”*

## Scienze

1. *“Spiega il ciclo dell'acqua a una classe di terza elementare.”*
2. *“Crea un quiz di 5 domande sul tema della biologia cellulare per studenti delle scuole superiori.”*
3. *“Spiega l'importanza della biodiversità e il ruolo che svolge nel mantenimento di ecosistemi sani.”*
4. *“Progetta un'attività che insegni agli studenti le pratiche sostenibili che possono essere applicate in contesti urbani e rurali.”*

## Storia

1. *“Genera domande di discussione per una lezione sulla Seconda guerra mondiale.”*
2. *Descrivi i fattori economici che hanno portato alla Rivoluzione americana.“*
3. *“Sviluppa uno spunto di discussione che incoraggi gli studenti a confrontare e contrapporre l'impatto delle rivoluzioni storiche sulla società moderna.“*
4. *“Crea un gioco di ruolo in cui gli studenti devono negoziare un trattato di pace dopo un grave conflitto storico.”*

## Lingue

1. *“Fornisci esempi di coniugazioni verbali comuni in francese per principianti.”*
2. *“Elenca frasi di conversazione in spagnolo che possono essere utilizzate in un ristorante.“*
3. *“Genera una serie di dialoghi che dimostrano le regole di conversazione educata in più lingue.“*
4. *“Crea un esercizio che aiuti gli studenti a comprendere l'uso dei pronomi neutri nelle lingue che li utilizzano.”*

## Arte e musica

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

1. *Suggerisci attività per una lezione sulla storia della musica jazz."*
2. *"Descrivi le caratteristiche principali dell'arte rinascimentale."*
3. *"Proponi un progetto interdisciplinare che combini arti visive e musica per esprimere il concetto di 'identità'."*
4. *"Discuti come gli artisti contemporanei utilizzano il loro mezzo espressivo per commentare questioni sociali."*

## **Educazione fisica e salute**

1. *"Sviluppa una routine di riscaldamento che possa essere utilizzata prima di una partita di pallacanestro delle scuole superiori."*
2. *"Spiega l'importanza dell'alimentazione nel mantenimento di uno stile di vita sano."*
3. *"Progetta un modulo che integri l'educazione fisica con strategie di benessere mentale."*
4. *"Discuti i benefici degli sport di squadra nello sviluppo delle capacità comunicative e della comprensione culturale tra gli studenti."*

## **Tecnologia e informatica**

1. *"Spiega le basi della programmazione utilizzando semplici analogie per gli studenti delle scuole medie".*
2. *"Fornisci una guida passo passo alla creazione di un semplice sito web utilizzando HTML e CSS".*
3. *"Spiega la sicurezza informatica e perché gli studenti devono comprenderla nell'era dell'informazione digitale".*
4. *"Proponi un progetto di programmazione che risolva un problema quotidiano attraverso la tecnologia".*

## **Economia e commercio**

1. *"Crea un'attività basata su scenari per insegnare agli studenti il concetto di domanda e offerta."*
2. *"Spiega il concetto di 'globalizzazione' e i suoi effetti sulle economie locali."*
3. *"Sviluppa un'attività didattica che simuli l'avvio di una piccola impresa, concentrandosi sui principi economici e sull'imprenditorialità."*
4. *"Introduci i concetti economici di base attraverso un gioco che coinvolga la gestione delle risorse e il processo decisionale."*



## D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078



**Co-funded by  
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.