# Prompt per Schede operative di Attività Gamificate

---

**1. AI Game Designer – I docenti creano un gioco didattico**

**Obiettivo:** far capire che l'AI è un *co-designer* didattico.

- **Attività**

Dividi i docenti in gruppi e assegna una disciplina (es. matematica, storia, lettere, scienze).

Devono chiedere all'AI di generare:

- una **missione narrativa**
- regole del gioco
- sistema di punti
- livelli
- badge o potenziamenti

**Prompt tipo**

"Progetta un gioco didattico a livelli sul tema delle equazioni di primo grado per studenti di 13 anni. Deve includere storia narrativa, missioni, punteggio, penalità ed elementi cooperativi."

**Piattaforme**

- **ChatGPT / Copilot / Gemini** → design del gioco
- **Canva** → creare badge, carte, missioni stampabili
- **Classroomscreen** → timer, random name picker, ruota premi

Output finale: prototipo di gioco pronto da usare in classe.

---

**2. Escape Room con AI**

**Boom motivazionale.** Perfetta per tutte le materie.

- **Attività**

I docenti fanno creare all'AI:

- enigmi graduati
- codici da decifrare
- indovinelli disciplinari

- falsi indizi

**Prompt**

“Crea 5 enigmi in stile escape room sulla Rivoluzione Francese, con soluzione logica e non banale.”

**Piattaforme**

- **Google Moduli** → percorso a bivi con risposte corrette
- **Genially** → escape room interattiva
- **LearningApps** → lucchetti con codici

Variante potente: AI genera anche **storia immersiva** (es. “Sei intrappolato nella Biblioteca del Tempo…”)

---

**3. Sistema XP con AI (RPG didattico)**

Porta la logica dei videogiochi in classe.

**Attività**

L’AI aiuta a costruire:

- Classi personaggio (es. “Esploratore”, “Stratega”, “Archivista”)
- Abilità sbloccabili
- Missioni secondarie
- Progressione livelli

**Prompt**

“Crea un sistema a punti esperienza per un corso di scienze di terza media con livelli, ricompense e missioni cooperative.”

**Piattaforme**

- **ClassDojo** → punti e progressi
- **Notion / Foglio Google** → schede personaggio
- **Canva** → carte potere

---

**4. Quiz adattivi con AI**

Qui entriamo nella **gamification intelligente**.

- **Attività**

L’AI genera:

- 3 livelli di difficoltà sullo stesso argomento
- feedback motivazionale
- domande “boss finale”

**Prompt**

“Crea 5 domande facili, 5 medie e 3 difficili sulle funzioni lineari, con feedback motivante per errori.”

**🛠 Piattaforme**

- **Kahoot + AI generator**
- **Quizizz**
- **Blooket** (super game vibe)

---

**5. NPC Didattici (Personaggi AI)**

Gli studenti parlano con personaggi.

- **Attività**

I docenti creano un **NPC educativo**:

- Galileo
- una cellula
- un personaggio letterario
- un testimone storico

**Prompt**

“Interpreta Galileo Galilei. Rispondi alle domande di uno studente di 14 anni con tono coinvolgente.”

**Piattaforme**

- **Character.AI**
- **ChatGPT con ruolo**
- **SchoolAI (se disponibile)**

---