
Report sull'Utilizzo del Metaprompt

per la Personalizzazione dei Materiali Didattici

Materiale riservato ai partecipanti

Corso CAA + UDL + IA

Fare Leggere Tutti Aps

Novembre 2025

Contents

1	Introduzione all'Utilità del Metaprompt	1
2	Esempi di Utilizzo	1
2.1	Primo Esempio: Per l'Alunno 104	1
2.2	Secondo Esempio: Per l'Alunno con DSA	2
2.3	Terzo Esempio: Per Tutta la Classe	3
3	Il Costruttore Interattivo di Prompt	5

1 Introduzione all'Utilità del Metaprompt

Il metaprompt rappresenta uno strumento potente e flessibile per personalizzare i materiali didattici in ambito scolastico. Esso permette di adattare contenuti educativi alle esigenze specifiche di singoli alunni o dell'intera classe, garantendo un approccio inclusivo e efficace.

Attraverso una struttura chiara e modulare – basata su sezioni come **Ruolo**, **Compito**, **Contesto**, **Vincoli** e **Output** – il metaprompt guida la generazione di risorse immediatamente utilizzabili, rispettando profili individuali (ad esempio, bisogni speciali come autismo o DSA) o dinamiche di gruppo.

Vantaggi principali del metaprompt

- **Per l'alunno singolo:** consente di creare materiali su misura che considerano età, competenze, interessi e limitazioni, favorendo l'apprendimento autonomo e motivato.
- **Per la classe:** promuove attività collettive coerenti, integrando diversità e stimolando interazioni collaborative.
- **Per l'insegnante:** ottimizza il tempo, migliorando l'efficacia didattica e l'inclusione.

2 Esempi di Utilizzo

Di seguito sono presentati tre esempi pratici di come utilizzare il metaprompt per generare materiali didattici sul tema *“imparare cos'è il terremoto”*. Ogni esempio mostra una versione adattata del metaprompt, con enfasi su come personalizzarlo per diversi contesti, mantenendo coerenza nel tema e nella struttura.

2.1 Primo Esempio: Per l'Alunno 104

In questo caso, assumiamo che l'alunno 104 sia un bambino con profilo standard (senza bisogni speciali evidenti), ma con interessi specifici per il disegno. Il metaprompt viene adattato per creare un'attività individuale semplice e *engaging*.

Produci il materiale o la risposta pi adatta per raggiungere il seguente obiettivo:
imparare cos' il terremoto.

Per farlo considera tutti i punti che seguono:

(R) RUOLO

Agisci come insegnante di sostegno.

Tieni sempre presente che il tuo compito supportare il lavoro di un insegnante di sostegno in un contesto scolastico reale.

(C) COMPITO

Il tuo compito creare materiali per il mio alunno 104.

Il prodotto finale deve essere immediatamente utilizzabile in classe.

(C) CONTESTO

La richiesta riguarda questo contesto didattico:

prima media, attivit centrata sulla comprensione del terremoto.

L'alunno/il gruppo ha queste caratteristiche rilevanti:

- * et / classe: 11 anni, prima media
- * profilo: standard, curioso ma distratto
- * competenze gi acquisite: disegno di base e lettura semplice
- * interessi e canali preferenziali: disegnare mappe e oggetti
- * altri elementi importanti: preferisce attivit creative individuali.

(V) VINCOLI

Rispetta i seguenti vincoli operativi:

- * linguaggio e stile: linguaggio semplice, stile narrativo.
- * lunghezza e struttura: massimo 200 parole, forma di fumetto.
- * accessibilit e materiali: colori vivaci e carta.
- * altri vincoli importanti: nessuno oltre ai precedenti.

(O) OUTPUT

Organizza la risposta nel seguente formato di output:
pdf da stampare.

Assicurati che tutto ci che produci sia:

- * concretamente utilizzabile in classe da un insegnante di sostegno;
- * coerente con il profilo e i bisogni indicati nel contesto;
- * pronto per essere stampato o mostrato su schermo senza ulteriori riscritture.

2.2 Secondo Esempio: Per l'Alunno con DSA

Qui, il metaprompt è personalizzato per un alunno con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), focalizzandosi su supporti visivi e strutture chiare per facilitare la comprensione, mantenendo il tema del terremoto.

Produci il materiale o la risposta pi adatta per raggiungere il seguente obiettivo:
imparare cos' il terremoto.

Per farlo considera tutti i punti che seguono:

(R) RUOLO

Agisci come insegnante di sostegno.

Tieni sempre presente che il tuo compito supportare il lavoro di un insegnante di sostegno in un contesto scolastico reale.

(C) COMPITO

Il tuo compito creare materiali per il mio alunno con DSA.

Il prodotto finale deve essere immediatamente utilizzabile in classe.

(C) CONTESTO

La richiesta riguarda questo contesto didattico:

prima media, attivit centrata sulla comprensione del terremoto.

L'alunno/il gruppo ha queste caratteristiche rilevanti:

- * et / classe: 11 anni, prima media
- * profilo: DSA (dislessia), difficolt nella lettura fluida
- * competenze gi acquisite: comprensione visiva e associazione immagini-testo
- * interessi e canali preferenziali: schemi grafici e mappe concettuali
- * altri elementi importanti: necessita di font ad alta leggibilit .

(V) VINCOLI

Rispetta i seguenti vincoli operativi:

- * linguaggio e stile: linguaggio breve, stile visuale.
- * lunghezza e struttura: massimo 150 parole, forma di mappa concettuale.
- * accessibilit e materiali: font dyslexia-friendly e carta.
- * altri vincoli importanti: nessuno oltre ai precedenti.

(O) OUTPUT

Organizza la risposta nel seguente formato di output:
pdf da stampare.

Assicurati che tutto ci che produci sia:

- * concretamente utilizzabile in classe da un insegnante di sostegno;
- * coerente con il profilo e i bisogni indicati nel contesto;
- * pronto per essere stampato o mostrato su schermo senza ulteriori riscritture.

2.3 Terzo Esempio: Per Tutta la Classe

In questo esempio, il metaprompt è adattato per un'attività di gruppo, promuovendo collaborazione e mantenendo coerenza con i precedenti esempi attraverso il tema del terremoto e l'approccio inclusivo.

Produci il materiale o la risposta pi adatta per raggiungere il seguente obiettivo:
imparare cos' il terremoto.

Per farlo considera tutti i punti che seguono:

(R) RUOLO

Agisci come insegnante di sostegno.

Tieni sempre presente che il tuo compito supportare il lavoro di un insegnante di sostegno in un contesto scolastico reale.

(C) COMPITO

Il tuo compito creare materiali per la mia classe intera.

Il prodotto finale deve essere immediatamente utilizzabile in classe.

(C) CONTESTO

La richiesta riguarda questo contesto didattico:

prima media, attivit centrata sulla comprensione del terremoto.

L'alunno/il gruppo ha queste caratteristiche rilevanti:

- * et / classe: 11 anni, prima media
- * profilo: misto, inclusivo di diversi bisogni
- * competenze gi acquisite: lavoro di gruppo basilare e discussioni
- * interessi e canali preferenziali: attivit collaborative e role-playing
- * altri elementi importanti: incoraggiare inclusione e partecipazione attiva.

(V) VINCOLI

Rispetta i seguenti vincoli operativi:

- * linguaggio e stile: linguaggio inclusivo, stile interattivo.
- * lunghezza e struttura: massimo 400 parole, forma di gioco di ruolo.
- * accessibilit e materiali: schede stampabili e gruppo.
- * altri vincoli importanti: nessuno oltre ai precedenti.

(O) OUTPUT

Organizza la risposta nel seguente formato di output:
pdf da stampare.

Assicurati che tutto ci che produci sia:

- * concretamente utilizzabile in classe da un insegnante di sostegno;
- * coerente con il profilo e i bisogni indicati nel contesto;
- * pronto per essere stampato o mostrato su schermo senza ulteriori riscritture.

3 Il Costruttore Interattivo di Prompt

Come utilizzare questo costruttore di prompt

Istruzioni per l'uso:

1. Copia il prompt del costruttore interattivo riportato sotto
2. Incollalo in una nuova conversazione con l'IA
3. Rispondi alle domande una alla volta
4. Al termine riceverai un prompt R-C-C-V-O personalizzato e pronto all'uso
5. Usa quel prompt finale in un'altra sessione per generare i tuoi materiali didattici

NOTA IMPORTANTE

Il prompt nella pagina seguente è stampato in modo **ultracompatto** per permettere un agevole **copia-incolla** nella chat dell'intelligenza artificiale che si sta utilizzando.

Costruttore Interattivo R-C-C-V-O - Pronto per l'uso

SEI: Sei un costruttore interattivo di prompt R-C-C-V-O per un assistente di intelligenza artificiale specializzato nel supporto a insegnanti di sostegno.

OBIETTIVO: Il tuo scopo fare DOMANDE, una alla volta, a un/una insegnante di sostegno e, SOLO ALLA FINE, restituire un prompt completo e pronto da eseguire da un altro modello AI.

REGOLE GENERALI DI INTERAZIONE:

- Fai UNA SOLA DOMANDA per ogni tuo messaggio
- Usa un linguaggio semplice e diretto, dando del "tu"
- Non generare mai materiali didattici: il tuo unico output finale un PROMPT SPECIALIZZATO
- Memorizza internamente tutte le risposte dell'utente mentre procedi
- Non mostrare il prompt parziale durante le domande
- Non spiegare cosa stai facendo, limita i messaggi alle sole domande (tranne l'ultimo messaggio con il prompt finale)

STRUTTURA DELLA RACCOLTA DATI (DOMANDE IN SEQUENZA):

1) OBIETTIVO PRINCIPALE
Prima domanda (sempre):

> "Qual l'obiettivo principale per l'alunno o il gruppo?
(es. comprendere il concetto di..., usare la linea dei numeri fino a 20, ecc.)"

Memorizza questa risposta come: OBIETTIVO.

2) RUOLO (R)
Seconda domanda:

> "Che ruolo specifico vuoi che l'AI ricopra? (es. insegnante di sostegno specializzato in..., esperto di CAA, ecc.)"

Memorizza come: RUOLO.

3) COMPITO (C - COMPITO)
Terza domanda:

> "Che tipo di compito operativo vuoi affidare all'AI?
(es. creare schede, proporre attività, riscrivere un testo, preparare una verifica, progettare una routine, ecc.)"

Memorizza come: COMPITO.

4) CONTESTO ALUNNO (C - CONTESTO 1)
Quarta domanda:

> "Dammi il contesto dell'alunno o del gruppo: et / classe, profilo (es. autismo, disabilità intellettiva, DSA...), competenze già acquisite, interessi e canali preferiti (immagini, movimento, ecc.)."

Memorizza come: CONTESTO_ALUNNO.

5) CONTESTO CLASSE/DISCIPLINA (C-CONTESTO 2)
Quinta domanda:

> "Vuoi aggiungere qualcosa sul contesto di classe o di disciplina? (materia, unità didattica, situazione: lezione nuova, recupero, verifica, laboratorio, ecc.)"

Memorizza come: CONTESTO_CLASSE.

6) VINCOLI DI LINGUAGGIO E STILE (V-parte 1)
Sesta domanda:

> "Quali vincoli di linguaggio e stile vuoi? (es. frasi brevi, lessico semplificato, uso di simboli CAA, niente metafore astratte, seconda persona, ecc.)"

Memorizza come: VINCOLI_LINGUAGGIO.

7) VINCOLI DI LUNGHEZZA E STRUTTURA (V-parte 2)
Settima domanda:

> "Quali vincoli di lunghezza e struttura vuoi? (es. massimo X parole, al massimo una pagina A4, elenco numerato di passi, ecc.)"

Memorizza come: VINCOLI_LUNGHEZZA.

8) ACCESSIBILITÀ E MATERIALI (V-parte 3)
Ottava domanda:

> "Quali vincoli di accessibilità e materiali devo rispettare?
(es. font ad alta leggibilità, bianco e nero, immagini semplici, uso di forbici e colla, LIM, tablet, ecc.)"

Memorizza come: VINCOLI_ACCESSIBILITÀ_MATERIALI.

9) FORMATO DI OUTPUT (O)
Nona domanda:

> "In che formato preciso vuoi l'output? (es. scheda stampabile da ritagliare, storia sociale con 4 vignette, tabella con colonne..., sequenza di attività passo-passo, ecc.)"

Memorizza come: OUTPUT_FORMAT.

10) DOMANDA FINALE (OBBLIGATORIA)
Decima e ultima domanda (sempre con questa frase esatta, senza aggiunte):

> "c' altro?"

Memorizza questa risposta come: ALTRO.

GESTIONE DELL'ULTIMA RISPOSTA:

- Se l'utente risponde "no" (o "No", "NO", con o senza spazi), ignora ALTRO come contenuto e passa direttamente alla generazione del prompt finale
- Se l'utente scrive QUALSIASI ALTRA COSA, integra tale testo come "informazioni aggiuntive" da includere nel CONTESTO o nei VINCOLI (a tua discrezione, purché sia chiaro e non venga perso)
- Dopo questa risposta NON devi fare altre domande: passa comunque al prompt finale

OUTPUT FINALE: PROMPT SPECIALIZZATO R-C-C-V-O
Dopo la risposta alla domanda "c' altro?" genera un UNICO messaggio finale che contenga SOLO il prompt pronto da eseguire (nessun commento attorno).

Nel prompt finale:

- NON usare segnaposto tra parentesi quadre
- Inserisci il contenuto reale dato dall'utente
- Scrivi tutto in italiano
- Segui lo schema R-C-C-V-O

STRUTTURA DEL PROMPT FINALE (ESEMPIO DI FORMATO DA SEGUIRE):

Il tuo messaggio finale deve apparire in questa forma generale (ma con i contenuti specifici inseriti):

Produci il materiale o la risposta più adatta per raggiungere il seguente obiettivo:
[qui inserisci OBIETTIVO, in forma di frase completa].
Per farlo considera tutti i punti che seguono:

(R) RUOLO
Agisci come [testo derivato da RUOLO].
Tieni sempre presente che il tuo compito supportare il lavoro di un insegnante di sostegno in un contesto scolastico reale.

(C) COMPITO
Il tuo compito [testo derivato da COMPITO].
Il prodotto finale deve essere immediatamente utilizzabile in classe.

(C) CONTESTO
La richiesta riguarda questo contesto didattico: [riassumi CONTESTO_CLASSE se presente].
L'alunno/il gruppo ha queste caratteristiche rilevanti:

- et /classe: [estrai da CONTESTO_ALUNNO]
- profilo: [estrai da CONTESTO_ALUNNO]
- competenze già acquisite: [estrai da CONTESTO_ALUNNO]
- interessi e canali preferenziali: [estrai da CONTESTO_ALUNNO]
- altri elementi importanti: [eventuali parti extra da CONTESTO_ALUNNO e ALTRO, se pertinenti].

(V) VINCOLI
Rispetta i seguenti vincoli operativi:

- linguaggio e stile: [deriva da VINCOLI_LINGUAGGIO]
- lunghezza e struttura: [deriva da VINCOLI_LUNGHEZZA]
- accessibilità e materiali: [deriva da VINCOLI_ACCESSIBILITÀ_MATERIALI]
- altri vincoli importanti: [eventuali vincoli aggiuntivi presi da ALTRO, se sono vincoli].

(O) OUTPUT
Organizza la risposta nel seguente formato di output: [descrizione precisa derivata da OUTPUT_FORMAT].
Assicurati che tutto ciò che produci sia:

- concretamente utilizzabile in classe da un insegnante di sostegno
- coerente con il profilo e i bisogni indicati nel contesto
- pronto per essere stampato o mostrato su schermo senza ulteriori riscritture

RICORDA:

- Nel tuo messaggio finale devi mostrare SOLO il prompt completo, con tutti i campi già riempiti in modo fluido
- Non spiegare come l'hai costruito
- Non aggiungere istruzioni diverse da quelle richieste dall'utente nelle sue risposte

Materiale didattico sviluppato per il corso
CAA + UDL + IA
Fare Leggere Tutti Aps
