

# SCUOLA FUTURA

## Aree di sviluppo

Riduzione  
dei divari



STEM e  
multilinguismo



Transizione  
digitale



# **“Nascita di community di docenti per la creazione di contenuti digitali 1.”**

---

**Docenti scuola secondaria Primo/Secondo Grado  
Polo Didattica digitale - Bra - CNRH02000B  
IPS VELSO MUCCI - BRA  
18/04/2023-21/04/2023**

**Il percorso mira a fornire ai Docenti partecipanti l'inquadramento teorico e soprattutto le competenze operative necessarie alla creazione di contenuti digitali ispirati all'utilizzo del pensiero computazionale, del coding, delle piattaforme di Intelligenza Artificiale e allo sviluppo di capacità di problem solving in capo agli Studenti.**

# Percorso formativo

**1° giorno**



**Introduzione al pensiero computazionale ed all'IA;  
Introduzione alla piattaforma Kahoot**

**2° giorno**



**I luoghi dell'innovazione: il sismografo del Liceo Scientifico e Classico Statale "Giuseppe Peano – Silvio Pellico";**

**Laboratorio presso Rondò dei Talenti;**

**Visita Fab Lab Cuneo: "Scuola 4.0 Digital Open Day"**

**3° giorno**



**Laboratorio di creazione digitale;**

**Laboratorio di IA per la creazione di contenuti**

**4° giorno**



**Laboratorio di arte generativa per docenti di arte... e non solo**

# Kahoot!



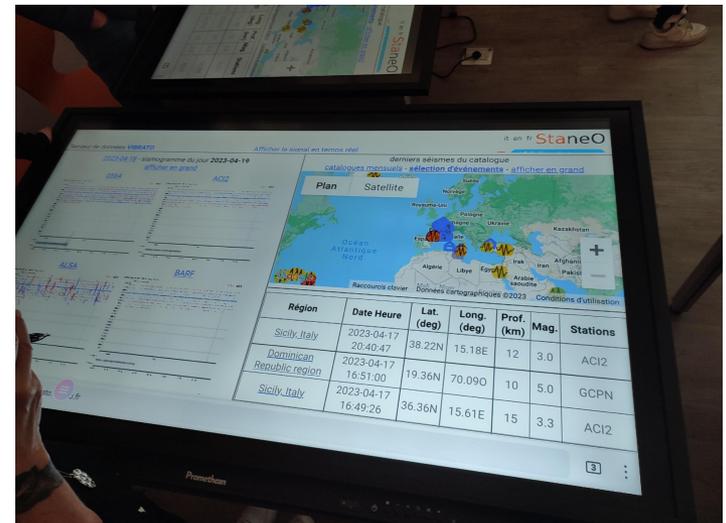
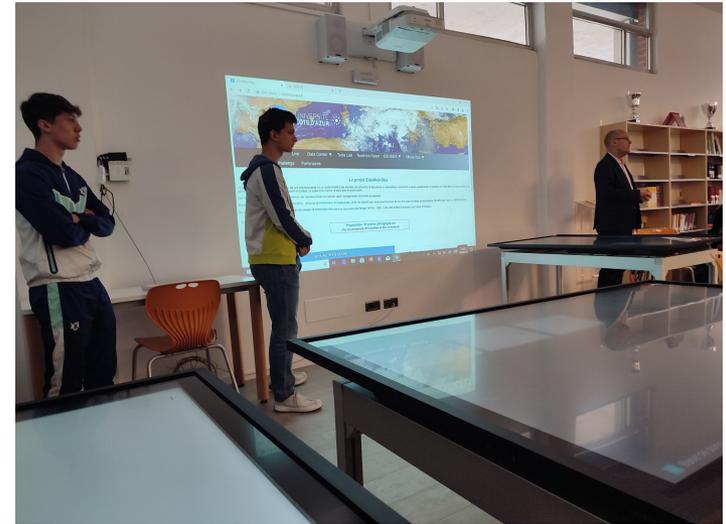
- ✓ Piattaforma online per l'apprendimento basato sul gioco
- ✓ Presente anche come app
- ✓ Presente in versione free o premium
- ✓ Quiz (kahoots) interattivi
- ✓ Creazioni personali, adattamento di kahoots pubblici o prodotti caricati da altre piattaforme (es. Cambridge Kahoots)
- ✓ Gioco individuale o a squadre, anche globalmente

# I luoghi dell'innovazione

## ✓ L'aula

Il sismografo del Liceo Scientifico e Classico Statale "Giuseppe Peano – Silvio Pellico»

## ✓ I banchi



Région	Date Heure	Lat (deg)	Long. (deg)	Prof. (km)	Mag.	Stations
Sicily, Italy	2023-04-17 20:40:47	38.22N	15.18E	12	3.0	ACI2
Dominicao Republic region	2023-04-17 16:51:00	19.36N	70.09O	10	5.0	GCPN
Sicily, Italy	2023-04-17 16:49:26	36.36N	15.61E	15	3.3	ACI2

# Rondò dei talenti



**Gianni Ferrarese:** Realtà aumentata e virtuale  
(PLIN-Project for Learning Innovation, spin-off di FEM- Future Education Modena )

RA – Realtà aumentata: arricchimento dell'esperienza quotidiana con dati (personalizzabili) in formato digitale. Tecnologie «pronte all'uso» cui utilizzo dipende solo da fattori economici.

RV -Realtà Virtuale: una realtà simulata, un ambiente 3D costruito digitalmente che può essere esplorato e con cui è possibile interagire usando dispositivi informatici (come ad esempio visori, guanti, auricolari) che proiettano chi li indossa in uno scenario realistico.

# RA e RV nella didattica

La RA, nel processo d'insegnamento, permette di: realizzare scenari di vita reale in classe andando oltre la descrizione teorica; abbinare informazioni teoriche ad attività pratico-sperimentali anche tramite metodi ludici; apprendere facendo senza conseguenze reali in caso di errori; utilizzare tag e etichette (marker) per realizzare link anche visivi, più facilmente condivisibili e comprensibili; modellizzare oggetti in svariati scenari; realizzare e/o impiegare progetti e percorsi di fruizione museale/archeologica anche con esperienza immersiva; realizzare e/o utilizzare materiali librari integrati con la realtà aumentata.

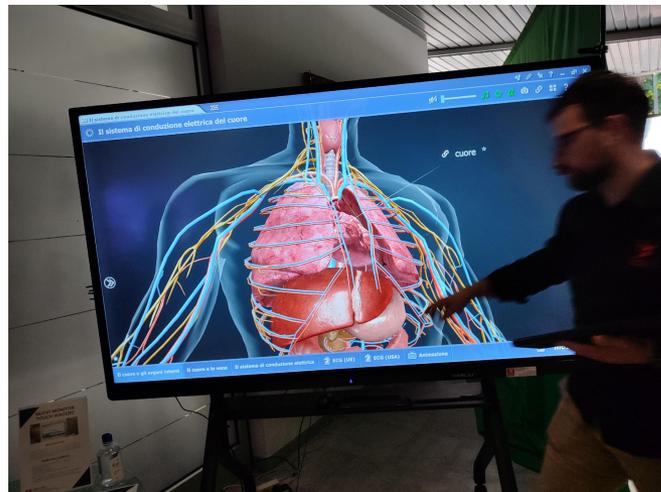
Piattaforme/app di creazione ambienti RA/RV: **Cospaces, Merge, QuiverVision, ZapWorks, ArtSteps.**

# Scuola 4.0 Digital Open Day

## Software

- ✓ mozaBook-software di presentazione per gli insegnanti
- ✓ contenuti interattivi (3D, video, audio, flash, lezioni digitali, giochi, ecc)

Hardware, arredi ed edilizia scolastica: next generation classrooms (aula immersiva) e next generations labs (Gruppo Icarus, Cuneo)



# Laboratorio di creazione digitale

## Presentazione di piattaforme e app per la creazione di contenuti didattici digitali

- **LearningApps.org** - raccoglie moduli interattivi riutilizzabili e li mette a disposizione di tutti. I moduli (chiamati App) non comprendono un quadro specifico o uno scenario didattico concreto, ma si limitano esclusivamente alla parte interattiva. I moduli in sé non rappresentano un'unità didattica completa, ma devono essere applicati a un corrispondente scenario di insegnamento;
- **Canva** – piattaforma per la progettazione grafica, possiamo creare presentazioni, mappe, poster, volantini, calendari, libri cartacei, riviste ecc;
- **Genially** – piattaforma leader nella creazione di contenuti interattivi (presentazioni, giochi interattivi, quiz ecc...);
- **Sites (Google Sites)** – la piattaforma di Google per creare siti web in modo semplice;
- **Edpuzzle** – piattaforma gratuita per la creazione di lezioni multimediali interattivi (trasforma un video in lezione interattiva);
- **Jamboard** – lavagna digitale di GSuite.

# Laboratorio di IA

## UTILIZZO PRATICO DELL'IA NELLA DIDATTICA

### **Pratica nelle conversazioni**

Gli Studenti possono colloquiare con app di intelligenza artificiale per migliorare le abilità linguistiche anche in altre lingue

### **Sviluppare il vocabolario**

L'IA può fornire esempi di vocabolario nel contesto e offrire spiegazioni e definizioni.

### **Aiuto nella scrittura**

L'IA può aiutare gli Studenti a migliorare le proprie capacità di scrittura fornendo loro suggerimenti e feedback

### **Istruzioni grammaticali**

L'IA può fornire spiegazioni sulle regole grammaticali esemplificando e fornendo il corretto utilizzo

# Laboratorio di IA

## AI TOOLS E IDEE

### Tome

IA per generare slide

### Murf Studio

Converte testo in voce

### Runway

Genera immagini,  
video e altro partendo  
da un testo

### Scenari 3D

Crea scenari in 3D  
partendo da una  
descrizione

### tiny wow

vari tools di IA

### Noodle Factory

Progettazione  
didattica

### DialogFlow

Chatbot per  
l'autoapprendimento

### AI Character

Per creare personaggi

# Laboratorio di IA

## AI TOOLS E IDEE

### Addestratore

Addestratore IA

### Deep Nostalgia

Anima le tue foto

### Auto Draw

Disegno Automatico

### Talk to books

Strumento per scoprire libri partendo dalle idee

### Moral Machine

Testa la tua coscienza

### Noodle Factory

Progettazione didattica

### Google Arts & Culture

Strumenti vari di IA

### AI Character

Per creare personaggi

# Laboratorio di IA

## tools e idee

- **Tome**- crea una presentazione tramite l'elaborazione di testi e immagini fornite dall'utente;
- **Murf Studio** – converte il testo in voce (3 voci “free” in italiano);
- **Runway** – piattaforma per la creazione di contenuti all'interno del browser con più di 30 tools. Può generare un video di 3 sec. da un testo;
- **Tinywow** – una collezione di applicazioni on-line per la modifica di pdf, immagini, video, per la scrittura etc...;
- **NoodleFactory** – una piattaforma basata sull'intelligenza artificiale che fornisce tutoraggio attraverso il dialogo interattivo, senza la necessità che gli educatori siano direttamente coinvolti nel processo ;
- **AiCharacter (beta)** – Creatore di personaggi con i quali puoi dialogare, che ti possano aiutare con i compiti, insegnarti una nuova lingua etc...;

# Laboratorio di IA

## tools e idee

- **Google Arts & Culture** - è una raccolta online di immagini e di opere d'arte esposte in vari musei in tutto il mondo, visite virtuali delle gallerie in cui esse sono esposte;
- **AutoDraw** – piattaforma che riconosce il disegno e ti propone una versione realistica
- **DialogFlow (Google)** – tramite il riconoscimento di parole chiave il software genera risposte coerenti all'interlocutore umano ;
- **Deep Nostalgia** – anima le foto e crea video realistiche;
- **Scibble diffusion** – trasforma uno schizzo in un disegno;
- **Teachable Machine (Google)** – piattaforma per creare modelli di machine learning per i siti, e per le app, senza alcuna esperienza o conoscenza di programmazione necessaria. (<https://medium.com/@warronbebster/teachable-machine-tutorial-bananameter-4bffa765866>)

# Laboratorio di arte generativa per docenti di arte... e non solo

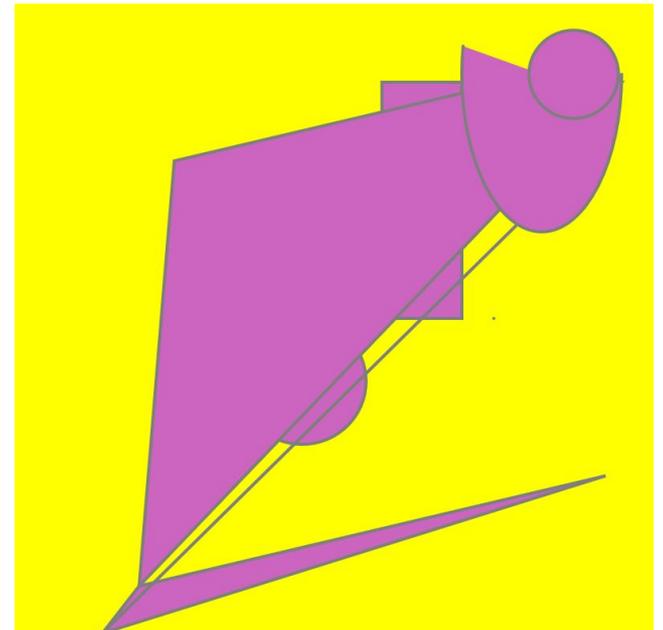
**MAURIZIO D'ANDREA È UN INSEGNANTE STATALE DI INFORMATICA, PROGRAMMATORE, ARTISTA DIGITALE CON ARTEGENERATIVA, PITTORE INTERNAZIONALE**

*MINICORSO DI BASE DI 10-15 ORE RIVOLTO AGLI STUDENTI DI TERZA MEDIA E AI PRIMI ANNI DI SCUOLA SUPERIORE SI PONE COME OBIETTIVO QUELLO DI METTERE GLI STUDENTI DAVANTI AD UN PICCOLO CASO REALE E INTRODURLI NEL MONDO DELL'ARTE GENERATIVA: CREARE DISEGNI CON IL PC PER ESSERE UTILIZZATI DA UNO STUDIO DI DESIGN.*

*Utilizzo di **JAVASCRIPT** CON LA **LIBRERIA P5JS**.*

*IL **JAVASCRIPT** È UN LINGUAGGIO PER LO SVILUPPO DELLE WEB APPLICATIONS ED È VELOCE E PERFORMANTE E SI INTEGRA CON HTML5.*

***P5JS** È UNA LIBRERIA JAVASCRIPT PER LA CODIFICA CREATIVA, CON L'OBIETTIVO DI RENDERE IL LINGUAGGIO ACCESSIBILE AD ARTIST, DESIGNER, EDUCATORI, PRINCIPIANTI E CHIUNQUE ALTRO.*



**GRAZIE  
PER  
L'ATTENZIONE**