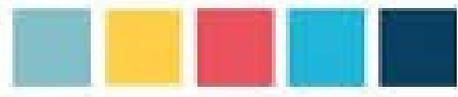


	R				
	O				
#	b	r	A	I	n
	O	t	i	C	S

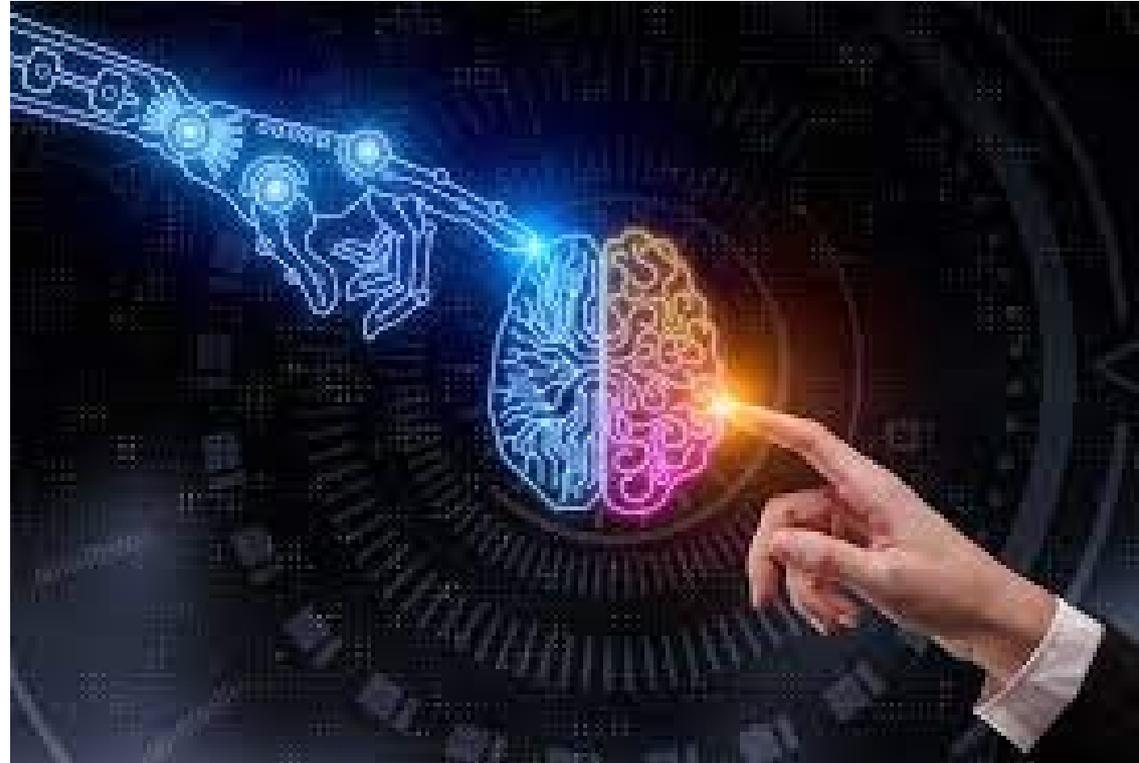


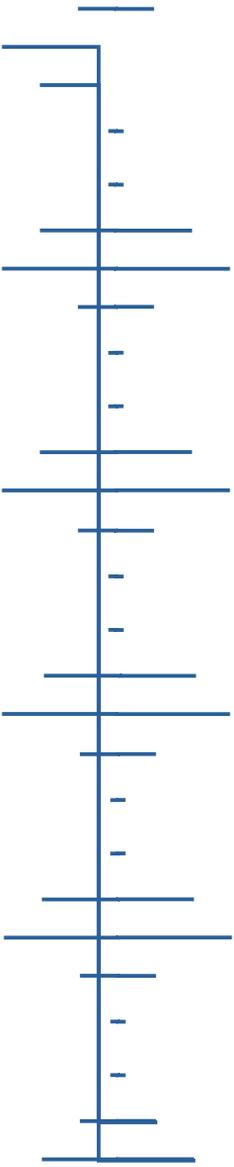
SCUOLA digitale



Rete Metodologie Didattiche Innovative
Artificial Intelligence Based

I.A. e le materie umanistiche

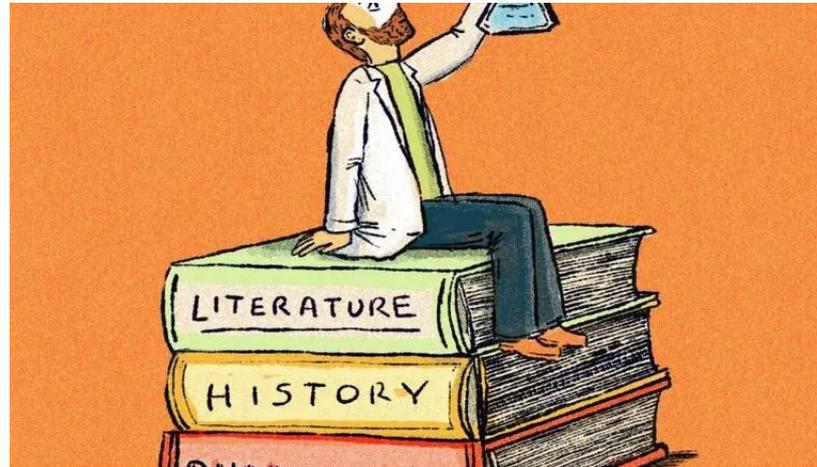




COME EVOLVERÀ L'EDUCAZIONE NELL'ERA DELLA I.A.?

- Sia la Commissione europea nel **piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027)** che la **Strategia italiana per l'Intelligenza Artificiale**, pubblicata dal Ministero dello Sviluppo economico, hanno evidenziato le stesse necessità:
- c'è bisogno di riprogettare il curriculum delle scuole affinché includa gli apprendimenti nel campo dell'Intelligenza Artificiale e dei dati e di prevedere investimenti per favorire l'aggiornamento delle competenze di studenti e corpo docente.

- Potenziali percorsi e aperture per la didattica delle materie umanistiche attraverso l'uso della IA.

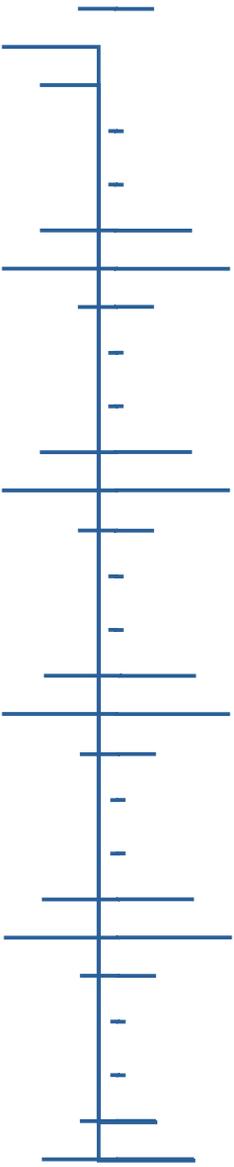


BRAINSTORMING



I.A. NELLA LETTERATURA E NEL CINEMA





PRIMA FASE:

- IMPATTO I.A. NELLO STUDIO DELLE MATERIE UMANISTICHE
-
- SECONDA FASE:
- IL LAVORO FATTO IN CLASSE

STORIA

Attraverso gli assistenti vocali è possibile conoscere eventi del passato e riflettere sulle loro conseguenze a breve e lungo termine (attualizzazione).



PROPOSTA DI LAVORO

EVENTO

- Gli anni della guerra fredda

CONSEGUENZE A BREVE TERMINE

- divisione del mondo in due blocchi (cortina di ferro)
- equilibrio del terrore fondato sulla dissuasione atomica
- guerra non combattuta ma guerra di spie e guerra ai margini delle sfere d'influenza
- la conquista dello spazio

CONSEGUENZE A LUNGO TERMINE

- situazione dell'Europa orientale , spazio fragile e conteso, oggetto di dispute che hanno segnato il '900 e che continuano a segnare tristemente il presente. La guerra fredda non è mai finita.

ITALIANO

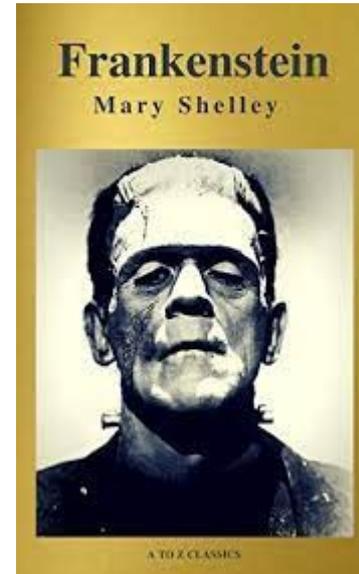
ESERCIZIO DI SCRITTURA CREATIVA



SHELLEY



- Shelley, l'intelligenza artificiale che scrive storie horror



ESERCIZIO DI SCRITTURA CREATIVA

Scrivere un breve racconto partendo da un incipit dato dall'insegnante e usando i suggerimenti automatici dello smartphone.





Pillole di italiano e storia in MP3

- Selezionare pillole di conoscenze riguardo nuclei tematici (sia d'italiano che di storia e di educazione civica)
- Produrre file mp3 in cui i ragazzi raccontano questi argomenti (facendoli leggere da assistenti vocali o leggendoli loro stessi)
- Questi file sono rivolti ai compagni stessi della classe o ai ragazzi della futura quinta

EDUCAZIONE CIVICA

- REGOLAMENTO EUROPEO:
- **Digital Life** Codice etico UE sull'intelligenza artificiale



CITTADINANZA DIGITALE

Importanza di sviluppare competenze di cittadinanza digitale dove reale e virtuale si fondono.

