

Il Progetto

Titolo: Didattica futuro pensiero computazionale e le IA

Area di riferimento: Tecnologia

Responsabile Progetto: Cairo Andrea

Gruppo di Progetto: Cairo Andrea, Zorza Maria Elisabetta

Elementi in ingresso /Analisi dei bisogni

Obiettivi

- Consolidare le competenze informatiche di base
- Sviluppare il pensiero computazionale per la risoluzione di problemi
- Migliorare i flussi di programmazione didattica grazie agli strumenti messi a disposizione delle IA
- Promuovere pratiche didattiche innovative

Risultati attesi

- Conoscere il funzionamento di base delle IA
- Saper formalizzare semplici algoritmi per la risoluzione di problemi algebrici
- Saper realizzare risorse e materiale didattico utilizzando le diverse piattaforme e servizi di IA

Destinatari

Tutti i docenti (nessun prerequisito)

L'azione

Percorso da attuare

- Concetti di base sul funzionamento del PC (hardware e Software)
 - Il pensiero computazionale (la formalizzazione e la risoluzione di problemi)
 - Gli algoritmi ed i linguaggi di programmazione
 - Le Intelligenze artificiali e l'automazione dei lavori del futuro
 - Le diverse tipologie di IA e la formalizzazione dei prompt
- Uso responsabile delle IA

Metodologie

- Utilizzo della Google workspace for education
- Piattaforme di IA (chatGPT, Claude, Adobe Firefly, Leonardo AI, Canvas, etc.)
- Piattaforme di programmazione a blocchi per algoritmi e machine learning (scratch, pictoblox, etc...)

Modalità di verifica e valutazione

Monitoraggio in itinere

- Monitoraggio dei progressi nello sviluppo delle competenze informatiche
- Partecipazione alle attività pratiche proposte

Verifica e valutazione finale

- Valutazione di progetti sulla realizzazione di risorse con il supporto delle IA

Modalità di documentazione

- Prodotti digitali realizzati con il supporto delle IA (Documenti, presentazioni, moduli, audio e video didattici)

Le risorse

Soggetti coinvolti

Docenti

Materiali e mezzi necessari

- Utilizzo della Google workspace for education
- Piattaforme di IA (chatGPT, Claude, Adobe Firefly, Leonardo AI, Canvas, etc.)
- Piattaforme di programmazione a blocchi per algoritmi e machine learning (scratch, pictoblox, etc...)

Tempi di realizzazione

Anno scolastico 24/25

Spazi necessari

Laboratorio Informatico (Aula PC)