

**ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE
"JULIA-FALCONE"
ACRI (CS)**

Scheda di progetto a. s. 2024 - 2025

ANAGRAFICA

Titolo del Progetto: Laboratorio di Open Source ed Intelligenza Artificiale Generativa

COERENZA CON I DOCUMENTI D'ISTITUTO	PTOF 2022/25	<p>Priorità fissate per il servizio di istruzione e formazione nel triennio di riferimento Pianificazione ampliamento offerta formativa</p>
	RAV Sezione	<p><u>ESITI</u> _</p> <p><u>RISULTATI SCOLASTICI - RISULTATI NELLE PROVE STANDARDIZZATE NAZIONALI</u></p> <p><u>PRIORITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Innalzamento dei risultati scolastici con particolare riferimento alle discipline di indirizzo ● Adozione di strategie per il miglioramento delle competenze degli studenti soprattutto in Matematica, attraverso lo svolgimento di un percorso di autovalutazione, secondo cui la partecipazione alle prove standardizzate è una delle tappe per autovalutarsi e migliorarsi. <p><u>TRAGUARDI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Miglioramento degli esiti, in termini di competenze, nelle valutazioni intermedie e finali ● Innalzamento dei risultati nelle prove standardizzate in Italiano e Matematica. <p><u>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</u></p> <p><u>PRIORITÀ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Promuovere l'acquisizione di competenze di cittadinanza attiva e ispirate alla legalità. <p><u>TRAGUARDI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Attraverso l'elaborazione del curricolo di cittadinanza, promuovere negli alunni la consapevolezza del proprio ruolo civico-sociale, individuale e collettivo, in termini di acquisizione di competenze di cittadinanza attiva,

		digitale, ecosistemica e costituzionale.
	PdM	<p><u>OBIETTIVI DI PROCESSO</u></p> <p><u>Curricolo, progettazione e valutazione</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Privilegiare modalità di intervento per classi aperte o per gruppi di studenti con le medesime criticità. ● Progettazione di specifici percorsi per risolvere le problematiche relative agli esiti delle prove standardizzate nazionali. <p><u>AMBIENTE DI APPRENDIMENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diffondere pratiche innovative, basate sulla didattica attiva e laboratoriale, per favorire l'innalzamento degli esiti nelle competenze di base ● Generalizzare la pratica di didattiche innovative (in coerenza con il PNSD) <p><u>Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Istituzione di un gruppo di lavoro (Referenti INVALSI, Unità di valutazione e miglioramento) con l'incarico di monitorare e valutare l'andamento del percorso di miglioramento. ● Migliorare la professionalità docente attraverso una specifica formazione nell'ambito della didattica per competenze e un potenziamento e consolidamento delle competenze digitali. <p><u>OBIETTIVI DI PROCESSO</u></p> <p><u>Curricolo, progettazione e valutazione</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diffondere pratiche innovative, basate sulla didattica attiva e laboratoriale, per favorire l'innalzamento degli esiti nelle competenze di base <p><u>Ambiente di apprendimento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Promozione di ambienti di apprendimento significativi e flessibili, all'interno dei quali gli alunni costruiscano

		il proprio sapere insieme agli altri sperimentando la cooperazione, il rispetto, la responsabilità e la consapevolezza dell'interdipendenza
--	--	---

DESCRIZIONE DEL PROGETTO ED ATTIVITA' PREVISTE

L'open source e l'intelligenza artificiale generativa rappresentano un binomio potente per rivoluzionare l'educazione. L'open source, con la sua filosofia di condivisione e collaborazione, offre alle scuole l'opportunità di accedere a strumenti didattici di alta qualità e di personalizzarli in base alle proprie esigenze. Questo approccio non solo democratizza l'accesso alla tecnologia, ma stimola anche lo spirito critico e la creatività degli studenti, invitandoli a esplorare e modificare il codice sorgente.

Dall'altro lato, l'intelligenza artificiale generativa apre nuove frontiere per la creazione di nuovi contenuti.

L'integrazione di queste tecnologie trasforma ogni classe in un vero e proprio laboratorio creativo. Gli studenti, armati di un computer e di una rete, possono dare vita a progetti artistici di ogni tipo. Ad esempio, immaginiamo un corso di storia: gli studenti potrebbero creare illustrazioni dettagliate di epoche storiche, visualizzando battaglie, invenzioni o monumenti.

Le competenze acquisite attraverso l'utilizzo di queste tecnologie sono sempre più richieste nel mondo del lavoro. Gli studenti impareranno a utilizzare strumenti digitali in modo creativo e innovativo, sviluppando competenze trasversali come il problem solving, la comunicazione visiva e la collaborazione. Inoltre, familiarizzeranno con concetti fondamentali dell'intelligenza artificiale, preparandoli ad affrontare le sfide del futuro.

Inoltre, è fondamentale garantire l'accesso equo a queste tecnologie, evitando di creare un divario digitale tra gli studenti, proprio per questo le tecnologie utilizzate sono tutte di tipo Open Source. In conclusione, l'integrazione dell'open source e dell'intelligenza artificiale generativa nelle scuole rappresenta una rivoluzione nel modo di insegnare e apprendere. Queste tecnologie offrono agli studenti un'opportunità unica di sviluppare competenze creative, critiche e digitali, preparandoli a diventare i cittadini attivi e consapevoli del futuro.

Attività Previste:

- **Introduzione all'open source:** Spiegazione dei principi fondamentali, vantaggi e svantaggi, e confronto con il software proprietario.
- **Assembliamo un computer:** Illustrazione delle diverse componenti di un computer e laboratorio di assemblaggio.
- **Installazione di Linux:** Installazione sui computer assemblati user-friendly come Ubuntu o Mint, personalizzazione dell'ambiente desktop e configurazione di base.
- **Introduzione all'intelligenza artificiale generativa di immagini:** Concetti di base, esempi di applicazioni, e differenze tra i vari modelli (Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion).
- **Pratica con strumenti open source:** Utilizzo dei modelli Stable Diffusion per la generazione di immagini

OBIETTIVI

- **Sviluppo della creatività e dell'immaginazione:** Incoraggiare gli studenti a pensare in modo creativo, a esplorare nuove idee e a esprimere se stessi attraverso l'arte digitale.
- **Potenziamento delle competenze digitali:** Equipaggiare gli studenti con le competenze necessarie per utilizzare efficacemente gli strumenti digitali e per navigare nel mondo digitale in modo consapevole.
- **Promozione del pensiero computazionale:** Stimolare lo sviluppo del pensiero computazionale, ovvero la capacità di risolvere problemi e progettare soluzioni utilizzando la logica e gli algoritmi.
- **Preparazione al futuro:** Equipaggiare gli studenti con le competenze richieste nel mondo del lavoro, dove la creatività digitale e l'intelligenza artificiale svolgono un ruolo sempre più importante.
- **Sviluppo di una mentalità collaborativa:** Promuovere la collaborazione tra studenti, insegnanti e comunità open source, favorendo lo scambio di idee e la creazione di progetti condivisi.

In sintesi, l'obiettivo finale è quello di creare un ambiente di apprendimento stimolante e coinvolgente, dove gli studenti possano sviluppare le loro potenzialità creative e diventare i cittadini digitali del futuro.

DESTINATARI

Classi II e III Periodo Serale

DOCENTI COINVOLTI

Prof. Nunziato Cassavia

METODOLOGIA

Lezione Partecipata
Didattica laboratoriale
Learning by doing
Cooperative learning

TEMPISTICA

Periodo di attuazione previsto:
--

Tutto l'anno

Ore complessive di effettiva docenza previste:

20

ACRI,

I DOCENTI

Prof. Nunziato Cassavia

Acri, 3/10/2024

Visto:

Il Dirigente scolastico

Prof.ssa Maria Brunetti

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ex Dlgs 39/93