

AI-Teach Programma di formazione

AI-Teach - L'intelligenza artificiale per gli insegnanti delle scuole primarie

R1 – AI-Teach Programma di formazione

Se hai domande riguardo a questo risultato o al progetto da cui è originato, per favore contatta:

Roberta Accorroni

Istituto Comprensivo "F.Illi Trillini" Osimo

Via A. Moro, 72, 60027 Osimo AN

Email: roberta.accorroni@ictrillinosimo.edu.it

L'editing di questo risultato è stato completato nel Settembre 2024

Sito web: <https://www.aiteachproject.eu/>

AI-Teach è un partenariato di cooperazione Erasmus+ nell'ambito dell'istruzione scolastica.

Numero di progetto: 2023-1-IT02-KA220-SCH-000156301.

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono tuttavia al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia Nazionale Erasmus+ INDIRE. Né l'Unione Europea né l'amministrazione erogatrice possono esserne ritenute responsabili.

Questo risultato è stato creato dalla collaborazione di tutto il partenariato AI-Teach: Istituto Comprensivo "F.Illi Trillini" Osimo (IT)-Cordinatore, Learnable (IT), Technological Applications for Learning Empowerment and Thoughts SRL (IT), AKLUB CENTRUM VZDELAVANI A PORADENSTVI (CZ), Miedzynarodowa Szkola Podstawowa Edukacji Innowacyjnej w Lodzi (PL).

Questo risultato è distribuito con licenza creative commons attribution-noncommercial-share alike 4.0 international.



Questo programma di formazione è stato concepito per essere svolto nell'arco di cinque giorni ed è rivolto agli insegnanti della scuola primaria e agli educatori che non hanno alcuna esperienza precedente nell'alfabetizzazione all'IA. Il programma combina conoscenze teoriche e attività pratiche per preparare gli educatori a integrare efficacemente l'IA nelle loro pratiche di insegnamento. Copre una serie di argomenti, dai concetti di base dell'IA alle considerazioni etiche e alla narrazione digitale con l'IA.

Il programma è flessibile e può essere adattato alle esigenze specifiche di ogni scuola, garantendo che tutti i partecipanti traggano il massimo beneficio dalla formazione.

Livello EQF: 6

Giorno 1: Introduzione all'IA nell'istruzione

1 ora | Accoglienza e giochi per rompere il ghiaccio

- **Tipo di attività:** Attività interattive/di gruppo
- **Risultati di apprendimento:**
 - Favorire un ambiente di apprendimento collaborativo.
 - Migliorare le capacità di team building.
- **Contenuti:** I partecipanti prenderanno parte a vari giochi per rompere il ghiaccio, progettati per creare un rapporto e un'atmosfera di apprendimento accogliente.

1 ora | Giochi sui concetti di base dell'IA

- **Tipo di attività:** Interattivo/laboratoriale
- **Risultati di apprendimento:**
 - Comprendere i principi di base dell'intelligenza artificiale.
 - Avvicinarsi ai concetti di Intelligenza Artificiale attraverso la gamification.
- **Contenuti:** Introduzione ai concetti fondamentali dell'IA attraverso giochi interattivi che dimostrano come i sistemi di IA pensano e imparano.

1 ora | Questionario di valutazione delle competenze & Brainstorming

- **Tipo di attività:** Discussione di gruppo e valutazione
- **Risultati di apprendimento:**
 - Valutare le conoscenze e le competenze iniziali in materia di IA.
 - Identificare le aree chiave da sviluppare su cui concentrarsi.
- **Contenuti:** I partecipanti faranno un brainstorming sulla loro attuale comprensione dell'IA e completeranno un questionario di valutazione delle competenze per misurare le loro conoscenze iniziali.

2 ore | Workshop di gruppo sulle attività Unplugged dell'intelligenza artificiale

- **Tipo di attività:** Laboratorio/Attività pratiche

- **Risultati di apprendimento:**
 - Utilizzare i concetti dell'IA senza l'uso del computer.
 - Sviluppare capacità di problem solving e di pensiero critico.
- **Contenuti:** Attività pratiche che dimostrano i principi dell'IA senza bisogno di strumenti digitali, favorendo una comprensione più profonda dell'IA attraverso compiti fisici e interattivi.

Giorno 2: Fondamenti teorici e applicazioni pratiche

2 ore | Introduzione all'IA e all'apprendimento automatico nell'istruzione

- **Tipo di attività:** Lezione/Laboratorio
- **Risultati di apprendimento:**
 - Acquisire una conoscenza di base dell'IA e dell'apprendimento automatico.
 - Esplorare il ruolo dell'IA in ambito educativo.
- **Contenuti:** Una panoramica teorica sull'IA e sull'apprendimento automatico, seguita da esempi pratici di come queste tecnologie possono essere integrate in classe.

2 ore | Strumenti di intelligenza artificiale per l'istruzione e integrazione di Teachable Machine

- **Tipo di attività:** Lezione/Laboratorio
- **Risultati di apprendimento:**
 - Imparare a conoscere i vari strumenti di IA applicabili all'istruzione.
 - Comprendere l'integrazione di PoseBlocks e Teachable Machine nelle attività in classe.
- **Contenuti:** Esplorazione dettagliata di strumenti di IA come Teachable Machine e PoseBlocks, con istruzioni passo-passo su come utilizzarli nelle attività didattiche.

3 ore | STEAM & AI: briefing prelaboratorio e workshop in classe

- **Tipo di attività:** Laboratorio/Applicazione pratica
- **Risultati di apprendimento:**
 - Applicare i concetti di IA in un contesto scolastico reale.
 - Migliorare le competenze interdisciplinari attraverso attività STEAM.
- **Contenuti:** Preparazione per una sessione di laboratorio di IA incentrata su STEAM, seguita dall'implementazione pratica di progetti di IA in una classe.

Giorno 3: Considerazioni pratiche sull'IA e sull'etica

1 ora | Introduzione all'apprendimento automatico per ragazzi (ML4K) e a Scratch

- **Tipo di attività:** Lezione/Laboratorio
- **Risultati di apprendimento:**
 - Comprendere le basi di ML4K e Scratch.
 - Esplorare come implementare progetti di codifica utilizzando l'IA.
- **Contenuti:** Introduzione a ML4K e Scratch, con nozioni fondamentali ed esercizi pratici di codifica per illustrare i concetti di IA.

2 ore | Workshop in classe e lavoro pratico di gruppo

- **Tipo di attività:** Laboratorio pratico
- **Risultati di apprendimento:**
 - Condurre lezioni di IA e coding utilizzando ML4K e Scratch.
 - Sviluppare competenze pratiche nell'insegnamento dei concetti di IA agli studenti.
- **Contenuti:** Laboratorio pratico in classe, con lezioni di codifica e lavori pratici di gruppo per applicare le conoscenze sull'intelligenza artificiale.

2 ore | Aspetti etici dell'IA e sessione di brainstorming

- **Tipo di attività:** Discussione di gruppo/laboratorio
- **Risultati di apprendimento:**
 - Discutere le considerazioni etiche relative all'IA nell'istruzione.
 - Promuovere il pensiero critico riguardo all'impatto dell'IA sulla società.
- **Contenuti:** Esplorazione delle implicazioni etiche dell'IA, seguita da una sessione di brainstorming per discutere le potenziali sfide e soluzioni.

Giorno 4: Storytelling digitale con l'intelligenza artificiale

1,5 ore | ChatGPT per lo storytelling digitale

- **Tipo di attività:** Lezione/Laboratorio
- **Risultati di apprendimento:**
 - Imparare a usare ChatGPT per creare storie digitali.
 - Integrare gli strumenti di intelligenza artificiale in progetti creativi in classe.
- **Contenuti:** Istruzioni sull'uso di ChatGPT per la narrazione digitale, compresi esercizi pratici sulla creazione di storie coinvolgenti con l'IA.

2 ore | Workshop in Classe

- **Tipo di attività:** Laboratorio pratico
- **Risultati di apprendimento:**
 - Applicare i concetti dell'IA in attività di narrazione con giovani studenti.
 - Sviluppare metodi didattici innovativi utilizzando l'IA.
- **Contenuti:** Laboratori pratici in classe, incentrati sull'utilizzo dell'IA per la narrazione e i progetti creativi.

2 ore | Lettura di gruppo della bozza del manuale e workshop sul tutor basato sull'intelligenza artificiale AskLea

- **Tipo di attività:** Discussione di gruppo/laboratorio
- **Risultati di apprendimento:**
 - Fornire feedback sui materiali didattici.
 - Esplorare l'uso di tutor basati sull'intelligenza artificiale per migliorare l'apprendimento degli studenti.
- **Contenuti:** Sessione di lettura e feedback di gruppo sulla bozza del manuale, seguita da un workshop sull'utilizzo di AskLea, un tutor basato sull'intelligenza artificiale.

Giorno 5: L'intelligenza artificiale nell'istruzione del futuro

1,5 ore | Come l'intelligenza artificiale potrebbe salvare l'istruzione: Chat-GPT vs altre soluzioni

- **Tipo di attività:** Lezione/Laboratorio
- **Risultati di apprendimento:**
 - Comprendere il potenziale dell'IA nel trasformare la didattica.
 - Confrontare vari strumenti educativi basati sull'IA.
- **Contenuti:** Esame del potenziale dell'IA per rivoluzionare l'istruzione, compreso un confronto tra Chat-GPT e altre soluzioni di IA (ad esempio Gemini).

1 ora | Valutazione delle competenze post formazione e conclusione

- **Tipo di attività:** Valutazione/Discussione
- **Risultati di apprendimento:**
 - Valutare l'efficacia della formazione.
 - Riassumere i punti chiave e pianificare implementazioni future.
- **Contenuti:** Valutazione finale delle competenze e delle conoscenze dei partecipanti, seguita da una discussione sulle conclusioni e sui passi successivi.