

IC n.2 CAVOUR - istsc_amic81600p
Prot. 0007043 del 20/11/2023
V (Entrata)

IC Sturla e Scuola Digitale Liguria

presentano

DIDATTICA NELLA TECNOLOGIA PER LA DIDATTICA

L'intelligenza artificiale, l'animazione digitale, embodied interaction, la realtà virtuale; un convegno dove il presente incontra la tecnologia al servizio della didattica, dall'infanzia alle scuole superiori.

Un convegno su tematiche innovative e propedeutico all'avvio di corsi gratuiti e a numero chiuso.

In collegamento da Londra, Fabio Lanzillotta, artista digitale, nel team di realizzazione di Harry Potter, professore dell'accademia di belle arti di Bari

Scuola Digitale Liguria, il progetto regionale per l'innovazione didattica sul territorio
M. Cavallini Liguria Digitale, Project Manager Progetto Scuola Digitale Liguria, il progetto strategico di Regione Liguria che opera in tema di didattica innovativa digitale e di formazione

Una panoramica sui framework delle competenze digitali: supporto e sfida per la Scuola che guarda a domani.

A. Sugliano formatrice e ricercatrice nella comunicazione con tecnologie digitali, socio fondatore Epict

L'Università di Genova a supporto dello sviluppo delle competenze digitali nella Scuola
G. Adorni Dip. di informatica, bioingegneria, robotica e ingegneria dei sistemi - DIBRIS
Università Genova

Interventi tecnici

Tecnologie multisensoriali interattive per il supporto alla didattica: l'esperienza di Casa Paganini – InfoMus

Gualtiero Volpe

Casa Paganini – InfoMus

Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi (DIBRIS)

Università degli Studi di Genova

La letteratura scientifica ha recentemente evidenziato come la progettazione di attività didattiche nel corso delle quali gli allievi possano liberamente interagire, attraverso il movimento del corpo, con tecnologie capaci di rispondere loro in modo multisensoriale (ad esempio con immagini, suoni, stimoli tattili) possa produrre una migliore comprensione di concetti, che risultano particolarmente complessi da apprendere applicando metodologie

tradizionali. In tale contesto, questa presentazione illustrerà la ricerca scientifica condotta presso il centro di ricerca Casa Paganini – InfoMus (DIBRIS, Università degli Studi di Genova), orientata allo sviluppo di tecnologie multisensoriali interattive per il supporto alla didattica. In particolare, saranno discussi esempi di tecnologie per l'apprendimento della musica e della matematica, nonché per l'impiego in musei e centri della scienza. Tratto distintivo delle attività di Casa Paganini è la collocazione all'intersezione tra arte, scienza e tecnologia, con il coinvolgimento degli utenti - in questo caso insegnanti e allievi - nell'intero processo di progettazione e sviluppo tecnologico.

Cinema e didattica: gli effetti speciali digitali nel cinema contemporaneo

F. Lanzillotta

CG Artist, Technical Director e prototipazione Industriale, Prof. Accademia Belle Arti, Bari

Nell'ultimo decennio il mercato videoludico ha subito una costante espansione, le produzioni cinematografiche con l'avvento della computer grafica e di software altamente sofisticati hanno reso possibile l'impossibile, creando negli odierni film sequenze spettacolari. Gli effetti visivi comunemente abbreviati con VFX, sono vari processi con cui l'immagine o una sequenza live action, è creata e/o modificata utilizzando la computer grafica 3D e il Compositing lineare. La VFX (Visual Effect) sta dettando nuove regole nel mercato dell'intrattenimento, abbattendo notevolmente i costi e i tempi di produzione, consentendo alle case cinematografiche di creare sceneggiature sempre più articolate, e sfide ambiziose. Per soddisfare l'enorme richiesta di Visual Effect delle maggiori case di produzione: Disney, Sony, Marvel, Universal, Warner, DC Comics; le migliaia di compagnie di effetti visivi sparse in Europa e nel Mondo, reclutano incessantemente figure professionali per far fronte alla crescente richiesta sia nel mercato cinematografico che nelle produzioni di serie TV e spot pubblicitari.

Democratizzare l'Intelligenza Artificiale: Piattaforme Accessibili per Allievi e Insegnanti

G. Aleci

Prof. Di informatica ITIS Q. Sella Biella, formatore cyber security IFTS, formatore scuola futura

Introduzione:

Intelligenza Artificiale (IA) è una tecnologia in continua evoluzione che ha il potenziale per rivoluzionare il modo in cui apprendiamo, insegniamo e interagiamo con il mondo digitale. In questo seminario, esploreremo come le piattaforme accessibili e gli ambienti di coding possano democratizzare IA, rendendola accessibile anche agli allievi e agli insegnanti della

scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

Sviluppo:

Presentazione di piattaforme user-friendly per la creazione di chatbot, modelli di machine learning e deep learning.

Esempi di piattaforme gratuite o a basso costo per scopi educativi.

Ambienti di Coding per Allievi e Insegnanti.

Introduzione a ambienti di programmazione visuale e interattiva.

Dimostrazione di come insegnanti e allievi possono creare progetti IA senza competenze avanzate di programmazione.

IA non deve essere un campo riservato solo agli esperti. Grazie alle piattaforme e agli ambienti di coding accessibili, l' IA è ora alla portata di allievi e insegnanti di tutte le età e livelli di competenza. Questo seminario illustrerà le opportunità offerte da queste tecnologie ed evidenzierà come possano essere sfruttate in modo efficace nel contesto educativo. La democratizzazione dell'IA è un passo importante verso un'istruzione più innovativa e orientata al futuro.

Storia dell'arte e Tecnologia: the library at night, un caso studio

I.Fava

Prof.ssa di Storia dell'arte al Liceo Classico A.D'Oria di Genova, docente specializzata in didattica inclusiva.

Come si può, nella pratica quotidiana dell'insegnamento di una disciplina come la storia dell'arte, sollecitare la curiosità e la partecipazione attiva degli studenti? La sfida che ogni insegnante è tenuto a raccogliere nella complessità dell'esperienza didattica è mantenere saldi i principi cardine della propria disciplina innovando metodi, strumenti, pratiche. In tutto ciò il web e la tecnologia sono grandi alleati sempre a portata di mano. Il caso studio è relativo alla mostra *The Library at Night*

Per la prima volta in Italia e dopo il grande successo di pubblico riscosso in Canada, Francia, Russia, Brasile e Germania, ispirata all'omonimo libro di Alberto Manguel e curata dal regista Robert Lepage - Ex Machina, l'installazione immersiva in realtà virtuale porterà alla scoperta delle più grandi biblioteche al mondo esistenti e mai esistite.

ISTITUTO COMPRENSIVO - N. 2 CAVOUR

Codice Ente: istsc_amic81600p

Ai sensi dell'articolo 22 del c.d. Codice dell'Amministrazione digitale ((D.lgs. n.82/2005 e s.m.i), si attesta che il presente documento è copia informatica di documento originale analogico di 3 pagine tenuto presso l'AOO.