

SCHEDA DI PROGETTAZIONE

TEMA/ARGOMENTO DEL PROGETTO: CREAZIONE NARRAZIONE PER IMMAGINI CON L'UTILIZZO DI BING
--

PIANO IDENTIFICATIVO	
Durata dell'attività	15 minuti
A chi è rivolta l'iniziativa	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> prima infanzia (0-5 anni) scuola primaria (5-10 anni) <input type="radio"/> scuola secondaria di primo grado (11-13 anni) <input type="radio"/> scuola secondaria di secondo grado (14-18 anni) <input type="radio"/> studenti universitari, conservatori e accademie <input type="radio"/> adulti <input type="radio"/> anziani <input type="radio"/> famiglie <input checked="" type="checkbox"/> pubblico potenziale: insegnanti scuola primaria
Spazio del progetto <i>(Selezionare una o più voci)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> aula <input type="radio"/> laboratorio <input type="radio"/> istituti di cultura (biblioteche, musei, archivi...) <input type="radio"/> spazio urbano (città, piazza, monumento ecc.) <input type="radio"/> spazio virtuale (piattaforma e-learning, dropbox...) <input type="radio"/> altro (<i>specificare</i>)
Linguaggi	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Immagini <input checked="" type="checkbox"/> Video <input type="radio"/> Sonoro <input type="radio"/> Animazioni <input type="radio"/> Teatro <input type="radio"/> Cinema <input type="radio"/> Danza <input type="radio"/> altro (<i>specificare</i>)
Tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> Ambienti collaborativi <input checked="" type="checkbox"/> App di IA <input checked="" type="checkbox"/> Computer, proiettore.....
Obiettivi del progetto	Trasmettere le potenzialità di Bing per sviluppare una narrazione per immagine con il fine ultimo di svilupparla con i propri alunni.

SCHEDA DI PROGETTAZIONE

--	--

Breve descrizione del progetto: Partendo dal documento DigComp 2.2, nello specifico dal primo punto dell'area 5.2, progettiamo un intervento formativo, indirizzato agli insegnanti di scuola primaria, finalizzato all'acquisizione delle competenze base nell'utilizzo dell'applicazione di Image Creator.

PRIMA fase: L'intervento formativo si apre ponendo l'accento sull'importanza di formulare un prompt efficace. Si prosegue fornendo "Consigli per l'uso" affinché tutti pongano le giuste domande, nelle modalità giuste, alle piattaforme di IA.

SECONDA fase: Si avvia una narrazione in cui il protagonista è un orso polare che si è perso a Venezia il giorno di Natale. Si procede proponendo agli interlocutori un'attività interattiva per aiutare il nostro orso a far ritorno al Polo nord. Le implementazioni derivanti dalle possibili successive vignette evidenziano l'individualizzazione e la personalizzazione dell'insegnamento, altro punto a favore dell'intelligenza artificiale.