Dati Generali

N.Inserimento:

2024000060

Anno Scolastico:

2024-2025

Durata:

Annuale

Ruolo:

Figura Strumentale

Area Funzioni Strumentali - Staff:

- Ricerca, formazione e didattica

Codice attività progetto:

A03 - Didattica

Struttura del progetto:

Progetto unione di più sottoprogetti

Riferimento progetti esistenti:

NO

Dati PTOF

Descrizione breve del progetto:

L'idea di fondo legata alle attività inserite nel progetto trae radice dalle riflessioni esplicitate all'interno del "Team dell'Innovazione" nei precedenti anni scolastici. In particolare, le attività proposte diventano un'occasione di promozione e sensibilizzazione in tema di educazione all'immagine con tecnologie digitali (AI e coding) per secondarie di I e II grado, per lo sviluppo di competenze scientifiche e umanistiche. Tali attività sono finalizzate alla conoscenza, alla comprensione e all'utilizzo del linguaggio cinematografico e audiovisivo e prevede la realizzazione di opere audiovisive. Il progetto, inoltre, offre percorsi di "Art of Coding" (linguaggio di programmazione p5js) su sintassi, spazialità, elementi grafici e arte generativa e "AI per l'educazione all'immagine e all'audiovisivo" su IA per analisi, creazione e gestione di immagini e video. Il progetto accresce le competenze digitali di docenti e studenti e prevede la produzione di contenuti artistici digitali e audiovisivi attraverso la programmazione e il pensiero computazionale. Il fine è quello di far comprendere il presente, con particolare riferimento al territorio, agevolando le esperienze laboratoriali ma anche seminariali, valorizzando un apprendimento creativo e professionalizzante e aumentando le competenze in ambito lessicale e le "soft skills". In generale, attraverso il supporto di formatori esterni, le proposte mirano ad attuare forme di didattica innovativa, favorendo attività di confronto fra pari e/o con esperti e migliorando le capacità logiche e di relazione. Le esperienze di riferimento possono essere legate alle Idee di Avanguardie Educative. L'azione ha un ampio impatto territoriale e rilevanza pluri-regionale, coinvolgendo 5 istituti scolastici provenienti da 3 regioni italiane (Emilia-Romagna, Friuli Venezia Giulia, Piemonte). Le scuole aderenti alla rete con capofila ISIS Malignani di Udine sono: ITE Bodoni, IC V Udine, IC Govone, Istituto Mucci. Linee specifiche di azione: 1) "Art of Coding" - Attività sperimentali relative bando cinemascuola (Rete di scuole con capofila ISIS Malignani). Percorso interdisciplinare che favorisce lo sviluppo di competenze chiave e la connessione di competenze scientifico-tecnologiche e umanistico-espressive, alla scoperta della programmazione e del pensiero computazionale (con l'utilizzo di OpenProcessing e del linguaggio di programmazione p5js, realizzato dal Media Lab del MIT). 2) "Educazione all'immagine e all'audiovisivo utilizzando strumenti AI" - Attività sperimentali relative bando cinemascuola (Rete di scuole con capofila ISIS Malignani). L'attività promuove le conoscenze di base teorico-pratiche dell'IA per l'analisi, la creazione, la gestione di immagini e video e l'acquisizione delle conoscenze di base per la progettazione e l'applicazione di attività di computer vision in classe (output finale: brevi video AI-based).

Obiettivi:

OB01

OB02

OB03

OB06

OB08

OB09

OB14

OB15

Piorità e traguardi desunti dal RAV:

Creare le condizioni affinché gli allievi rinnovino e mantengano la loro motivazione rispetto ai percorsi di studio caratterizzanti il loro indirizzo, attraverso il potenziamento delle attività di laboratorio, elemento attrattivo dell'istituto in tutti i suoi indirizzi

Miglioramento dei risultati INVALSI di italiano come competenza trasversale tra le discipline

Risultati attesi:

Mettere a sistema attività di innovazione già in corso all'interno dell'istituto attraverso azioni di condivisione tra pari (docenti e studenti). Si individuano i seguenti obiettivi di processo: 1) Implementare la diffusione di attività didattiche finalizzate alla promozione di competenze; 2) Mettere al centro lo studente: valorizzare e stimolare le potenzialità/competenze di ogni studente nei diversi ambiti con particolare attenzione alle "soft skills"; 3) Sviluppare attività didattiche per gruppi verticali e/o trasversali che promuovano l'inclusione utilizzando anche le potenzialità delle tecnologie; 4) Promuovere le competenze chiave trasversali – imparare ad imparare, spirito di iniziativa, competenze sociali e civiche, consapevolezza ed espressione culturale e quelle presenti nelle indicazioni Europee per il cittadino del futuro; 5) Consolidare l'impiego di metodologie cooperative nella pratica didattica quotidiana; 6) Progettare esperienze/prove di realtà per gruppi di interesse non necessariamente coincidenti con una singola classe e toccando tematiche che coinvolgono discipline diverse; 7) Tenere traccia delle sperimentazioni attuate nell'istituto; 8) Costruire documentazione dei percorsi didattici sperimentali realizzati all'interno dell'istituto ed in collaborazione con altre scuole/enti.

Destinatari:

Progetto in rete

Risorse materiali - laboratori:

Con collegamento ad Internet

Informatica

Multimediale

Matematica

Stampa 3D

Laboratorio SMART

Risorse materiali - biblioteche:

Informatizzata

Risorse materiali - aule:

Magna

Proiezioni

Laboratori e officine attrezzate

Risorse professionali:

Interne ed esterne

Approfondimento:

FASI: I destinatari sono coinvolti nelle seguenti fasi: 1) webinar con partecipazione di ospiti esterni 2) formazione docenti su AI, Coding e Visual Arts; 3) Supporto da remoto (per ogni classe partecipante); 4) laboratori in presenza di approfondimento delle tematiche affrontate; 5) evento finale. Tempi di svolgimento: tutto l'anno

Inviato da brocato maria il Sab, 05/10/2024 - 22:18

Source URL (modified on 05/10/2024 - 22:27): <https://www.malignani.ud.it/progetto/bando-cinema-la-scuola-coding-e-ai-innovare-leducazione-allimmagine-ed-allaudiovisivo>