

Progetto: "CREATIVITA' DIGITALE"

Data di inizio: 17.02.25

Data di fine: 04.06.25

Durata (ore): 210

Obiettivi:

Il Progetto Creatività Digitale mira a sviluppare competenze digitali avanzate e a promuovere competenze di cittadinanza attiva e consapevole negli studenti della Scuola Primaria. E' diretto ad incentivare la partecipazione attiva degli studenti nella società, stimolando la consapevolezza sociale e incoraggiandoli a lavorare a gruppi durante le attività pratiche e a condividere le loro conoscenze digitali con i compagni.

Per gli alunni delle classi terza e quarta Primaria è prevista l'attivazione dei seguenti corsi:

1. LABORATORIO DI CODING (80 ORE)

Il corso, strutturato in otto Edizioni da 10 ore ciascuna, offre un'immersione graduale nelle fondamenta del Coding, volendo fornire una solida base di conoscenze e competenze di programmazione, incoraggiando la risoluzione dei problemi. Il corso prevede un taglio pratico che possa garantire un'interazione tra formatore e studenti che si concretizza, in ultimo, con un'applicazione concreta della formazione tramite esempi e giochi interattivi.

Altri obiettivi specifici:

- Introdurre i **fondamenti del coding** in modo graduale e accessibile.
- Fornire una solida base di **competenze** nella **programmazione a blocchi**.
- Familiarizzare con ambienti di **programmazione visuale** come Scratch o Blockly.
- Sviluppare il **pensiero logico** e la **capacità di risolvere problemi** attraverso il codice.
- Comprendere e applicare concetti base di programmazione come loop, condizioni e variabili.
- Stimolare l'**apprendimento attivo** tramite esercitazioni pratiche, giochi ed esempi interattivi.

2. LABORATORIO DI TINKERING (44 ORE)

Il corso, realizzato in quattro Edizioni da 11 ore ciascuna, è pensato per stimolare la creatività e la capacità di risoluzione dei problemi attraverso un approccio pratico e laboratoriale.

Gli studenti sono coinvolti in un ambiente dinamico, dove possono sviluppare competenze chiave legate alla scienza, alla tecnologia e al digitale. Il percorso si apre con un'introduzione ai fondamenti del Tinkering e del pensiero scientifico, per poi passare alla realizzazione di semplici circuiti elettrici utilizzando batterie, LED e cavi.

Grazie materiali semplici, come carta, cartoncino, plastilina, matite e forbici, gli studenti costruiranno trottolo colorato e osserveranno i principi di Newton del movimento rotatorio,

dell'inerzia e della stabilità, misurandone velocità e durata e verranno introdotti al concetto di scomposizione della luce.

A seguire, è prevista un'introduzione a Internet e al funzionamento della rete, con spiegazioni pratiche e manuali su come collegare un computer al modem e sulla funzione dei principali componenti hardware (RAM, processore, hard disk).

Altri obiettivi specifici:

- Stimolare **creatività** e **problem solving** attraverso attività pratiche e laboratoriali.
- Avvicinare gli studenti ai **fondamenti della scienza**, dell'**elettricità** e del **pensiero sperimentale**.
- Sviluppare competenze di **base** legate al **Tinkering**, alla **fisica** (movimento, inerzia, luce) e al digitale.
- Introdurre i concetti essenziali di **rete** e **hardware informatico** attraverso esempi concreti.

Per gli alunni delle classi quarta e quinta Primaria è prevista l'attivazione dei seguenti corsi:

3.CORSO DI DIGITAL STORYTELLING (56 ORE)

Il Digital Storytelling è un'ottima strategia di comunicazione, la cui forza risiede nell'unione di due elementi fondamentali: saper raccontare, arricchendo la narrazione e chiarendo i concetti, in modo da dare personalità al testo, e saper trasmettere le emozioni al lettore attraverso le infinite possibilità offerte dalle tecnologie digitali.

Il corso si concentra sul affinamento delle abilità di narrazione digitale guidando gli studenti nell'arte di creare e condividere storie significative attraverso gli strumenti digitali.

Il programma, strutturato in quattro Edizioni da 11 ore ciascuna per gli studenti della classe quarta e una Edizione da 12 ore per quelli della classe quinta, prevede un'introduzione agli strumenti di Digital Storytelling, dall'identificazione dei personaggi, della struttura, della storia e degli elementi narrativi alla creazione di contenuti: dalla sceneggiatura alla creazione dello storyboarding con tecniche di scrittura per il media digitale alla fotografia e composizione visuale con utilizzo di immagini e foto per arricchire la narrazione.

Altri obiettivi specifici:

- Introdurre gli studenti agli strumenti base del **Digital Storytelling**.
- Sviluppare la capacità di **costruire** una **narrazione strutturata**, con personaggi, ambientazione ed elementi narrativi.
- Stimolare la creatività nella **scrittura** per i media digitali, dalla sceneggiatura allo storyboard.
- Promuovere l'**uso consapevole di immagini**, fotografie e suoni per arricchire la narrazione.
- Favorire l'**espressione orale** attraverso tecniche di registrazione vocale e narrazione audio.
- Realizzare semplici **progetti digitali (video, storie interattive, podcast)** e condividerli in attività di presentazione e feedback.

4. CORSO IMPARARE A CONOSCERE L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE (30 ORE)

Il corso con l'obiettivo di fornire, agli studenti dell'ultimo anno della Scuola Primaria, strumenti di base per comprendere il concetto di Intelligenza Artificiale e distinguerla dall'intelligenza umana, esplora il potenziale dell'AI in connessione alla tecnica di narrazione e dello storytelling creativo come strumento didattico nel contesto scolastico, per arricchire il processo di creazione narrativa. L'obiettivo è analizzare come l'IA possa supportare gli studenti nello sviluppo di competenze narrative, creative e digitali, automatizzando compiti ripetitivi, fornendo feedback personalizzato e stimolando la creatività attraverso la generazione di idee e contenuti, facilitando la realizzazione di storie multimodali (testo e immagini).

Altri obiettivi specifici:

- Analizzare l'efficacia dello **storytelling integrando** la narrazione tradizionale con l'**AI** come metodologia didattica per lo sviluppo della comprensione, dell'espressione e della creatività negli studenti della Scuola Primaria.
- Sperimentare la tecnica del **Caviardage** per creare poesie o **brevi testi narrativi**.
- Sviluppare la capacità di **analisi** e **sintesi testuale**.
- Stimolare la **creatività** e l'**espressione personale** attraverso la manipolazione del linguaggio.
- Esplorare le **potenzialità dell'IA** (Gemini, Google AI Studio, Canva, Storywizzard) come strumento di **supporto** alla **creazione narrativa**, facilitando la generazione di idee, la stesura del testo e la creazione di immagini.

Viale Castrense, 8 | 00182 Roma
CF 16526531005

Tel 0670702121 | cuoreimpresasociale@legalmail.it | info@cuoreimpresasociale.it
www.cuoreimpresasociale.it