



Brick Education



Azioni di potenziamento
delle competenze
STEM e multilinguistiche

Investimento 3.1
Nuove competenze e nuovi linguaggi

LINEA DI INTERVENTO "A"



Società Cooperativa Sociale "CRISALIDE"

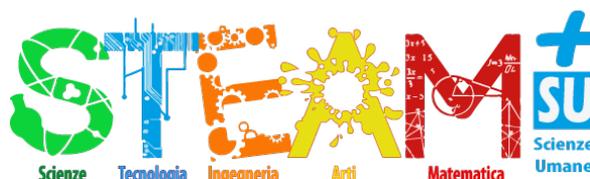
Sede Legale: Via Europa n. 228 - 24069 Luzzana (BG)

P.I. e C.F. 02650240167

Sede Operativa: Via Papa Giovanni XXII, 27 – San Paolo d'Argon, 24060 (BG)

Cell: 329/8885363- Tel: 035/941919

info@brickeducation.it



Brick Education è una realtà sviluppata dal 2015 da Crisalide Consulenza Pedagogica, attiva nel campo dell'educazione fin dal 1998.

Una risorsa del territorio quindi ideale per allestire percorsi di apprendimento **STEAM+SU**: **Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti** (letteratura, teatro, musica, design) **Matematica + Scienze Umane** (Pedagogia, filosofia e sociologia che supportano le competenze sociali e trasversali, le soft skills) sia per i nostri allievi/e sia per i docenti.

Gli allievi sono portati a porsi interrogativi sulla realtà, sul mondo che li circonda osservandone i fenomeni, facendo ipotesi e creando delle soluzioni concrete a problemi ispirati alla vita reale. Sono incoraggiati ad assumere un **atteggiamento sistematico e sperimentale**, ricorrere alla creatività e a fare nuovi collegamenti tra le idee. Giocano con concetti di estetica, impegnano i sensi e le energie emotive.

Il **metodo euristico** della scoperta attiva permette di accompagnare gli allievi a scoprire per gradi, individualmente o in team, informazioni e competenze presenti nei loro curriculum. Attraverso sessioni cicliche di confronto, costruzione, riflessione che mantengono il coinvolgimento attivo e costante nei lavori di ricerca e interpretazione.

È **allenare l'Apprendere ad apprendere**, è riuscire padroneggiare le conoscenze acquisite e utilizzarle negli apprendimenti successivi, rinforzando l'autonomia.

È **permettere l'errore** e accompagnare gli allievi ad analizzare le informazioni che l'errore stesso fornisce avviandosi verso nuove strade che portano alla soluzione del problema o il miglioramento del progetto. Includere l'errore come parte preziosa del processo di apprendimento e non percepirlo come fallimento.

È **esplorare i talenti** e le intelligenze **divergenti** degli allievi.

È **allestire un'ambientazione di apprendimento innovativo**.

Intendiamo adempiere a promuovere la loro **crescita individuale** e collettiva, il potenziamento delle capacità e delle competenze digitali che consentono di:

- trovare il miglior equilibrio possibile tra persona, realtà e ambiente digitale;
- perseguire i propri obiettivi di vita anche sapendo attingere risorse dal supporto del mondo digitale;
- realizzare le proprie aspirazioni;
- soddisfare i propri bisogni e curiosità;
- far fronte con successo a difficoltà e problemi della vita quotidiana sfruttando al meglio e in modo critico le risorse digitali a disposizione.
- orientare ad una scelta il più possibile libera e consapevole al potenziale del mondo digitale.
- (vedi DigComp 2.2)

Parità di genere - 1000 max

Descrivere come il progetto intende perseguire gli obiettivi di parità di genere.

I progetti Brick Education per le **STEAM** furono selezionati dal **Ministero delle Pari Opportunità** negli anni a ridosso della pandemia (2020/21) proprio per il supporto offerto alle allieve per rivolgere l'ottima funzionalità del pensiero femminile al servizio della ricerca scientifica e tecnologica, sfatando pregiudizi di ogni tipo.

In questi percorsi PRO-A-PRO, gruppi misti di allievi e allieve, sono giunti a riconoscere le diversità reciproche come potenzialità a disposizione del gruppo e della ricerca scientifica. Diversità funzionali presenti non solo nelle differenze di genere ma anche nelle diverse funzionalità individuali.

Crediamo infatti che più che raccontare o insegnare loro **l'integrazione e l'inclusione** sia molto più proficuo e di auspicio per cambiamenti futuri, far **vivere loro nella pratica cosa significa lavorare con gli "altri da me" perseguendo un obiettivo di "bene comune"**.

Anche in questo progetto vogliamo utilizzare l'originale approccio PRO-A-PRO che significa attivare PROCessi di Apprendimento tramite il fronteggiamento di PROblemi e la PROgettazione di strategie di soluzione. Approccio centrato sugli allievi che in maniera collaborativa affrontano situazioni da risolvere o progetti da sviluppare.

Affrontando compiti di realtà, sperimentazione, ricerca, innovazione e scambio di idee eserciteranno il pensiero creativo, computazionale e critico praticando così l'inclusione di diversità e originalità delle intelligenze individuali che cooperano.



Dettagliare le azioni formative per il coding, pensiero computazionale e robotica - 1000 max

Coding: L'insegnamento del coding si concentra sulla creazione di istruzioni che consentono ai computer di eseguire azioni specifiche. Attraverso linguaggi semplici unplugged, visuali, a blocchi e/o testuali realizzeranno progetti pratici che comprendono la creazione di giochi, videogiochi, animazioni, applicazioni.

Pensiero Computazionale: Il pensiero computazionale insegna agli studenti a decomporre problemi complessi in passaggi più semplici, sviluppando la capacità di analisi critica e la creazione di algoritmi, promuovendo il ragionamento logico e la risoluzione strutturata dei problemi.

Robotica: progettazione, costruzione e programmazione di robot utilizzando kit e piattaforme programmabili. Queste attività promuovono competenze ingegneristiche, elettroniche e informatiche, incoraggiando la creatività e il lavoro di squadra nel risolvere sfide legate alla costruzione e al controllo dei robot.

Dettagliare le azioni previste per informatica e Intelligenza artificiale - 1000 max

Analizzeremo l'intelligenza artificiale attuale, esplorando le sue applicazioni principali e affrontando le sfide etiche che questi sistemi ci presentano. Infine, sperimentando applicazioni interattive come disegno, scrittura, creatività, risoluzione di problemi, coding e faremo esperienze pratiche per comprendere meglio il funzionamento dell'Intelligenza Artificiale.

Una parte del percorso sarà infatti dedicato alla scrittura assistita dall'IA. Gli studenti avranno accesso a strumenti e risorse interattive, impareranno i fondamenti dell'IA applicata alla scrittura e avranno l'opportunità di creare contenuti originali utilizzando modelli di linguaggio avanzati. Attraverso esempi pratici, esercitazioni e progetti creativi, questo progetto sviluppa le abilità di scrittura, incoraggia la creatività e offre una prospettiva innovativa sull'uso dell'IA nel campo della comunicazione. Gli studenti avranno l'opportunità di sperimentare, esplorare e sviluppare nuove competenze nel contesto dell'intelligenza artificiale, preparandoli per un futuro in cui la tecnologia e la scrittura convergono in modo sempre più sinergico.

Dettagliare le azioni previste per Competenze Digitali e di Innovazione - 2500 max

I percorsi Brick Education sono allestiti in modo da facilitare l'acquisizione di diverse capacità specifiche dell'ambito tecnico-scientifico: poniti dubbi e risolti; pensiero computazionale e competenze digitali; ricerca, analizza e interpreta i dati; impara e usa il coding; valuta e condividi informazioni di carattere scientifico all'interno della classe; problem solving individuale e in team; competitività nella giusta dimensione; espressione di mutuo aiuto.

Brick Education si distingue per il **suo approccio mirato all'orientamento nelle materie STEM** (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Attraverso metodologie innovative e orientate al futuro, incoraggiamo gli studenti a esplorare attivamente le discipline STEM. L'impiego dell'**embodied cognition** sottolinea l'importanza dell'esperienza **pratica** nell'apprendimento scientifico e tecnologico, consentendo agli studenti di interagire direttamente con i concetti fondamentali. Integrando il **pensiero creativo** e il **problem solving**, incentiviamo gli studenti a trovare soluzioni originali per le sfide tecniche e scientifiche. Il **cooperative learning**, incoraggia la collaborazione e il confronto di idee tra i giovani che si avvicinano alle discipline STEM. Inoltre le neuroscienze applicate all'apprendimento scientifico e tecnologico consente agli studenti di comprendere meglio il funzionamento del mondo intorno a loro. Il nostro impegno nell'affrontare gli errori come opportunità di apprendimento supporta gli studenti nell'esplorazione e nell'affinamento delle loro competenze STEM. Questo orientamento specifico e integrato verso le materie STEM definisce il nostro approccio pedagogico, fornendo agli studenti le basi solide e l'entusiasmo necessario per affrontare sfide scientifiche e tecnologiche in modo efficace e innovativo.

Elenchiamo in ordine alfabetico i principali fondamenti scientifici ai quali ci siamo riferiti, e ai quali diamo di continuo i nostri contributi, per la costruzione del progetto **Brick Education STEAM+SU**. Dove possibile elenchiamo i nomi dei ricercatori e dei professori con i quali interagiamo per rimanere sempre aggiornati.

- Apprendimento Metacognitivo
- Apprendimento Significativo
- Competenze trasversali
- Cooperative Learning
- Embodied Cognition Annamaria Borghi
- Fronteggiamento ERRORE
- Fronteggiamento PROBLEMA, problem solving
- Imparare ad Imparare
- Learning by doing
- Neuro Pedagogia Debora Di Jorio, Alberto Oliverio
- Neuro Educazione Debora Di Jorio, Alberto Oliverio
- Pedagogia del GIOCO Massimiliano Andreoletti; Anna Ragosta
- Pedagogia Videogame Manuela Cantoia
- Pensiero COMPUTAZIONALE
- Pensiero CONVERGENTE
- Pensiero CREATIVO Giovanni Corazza
- Pensiero DIVERGENTE Giovanni Corazza
- Saper Sapere
- Soft Skills

Le azioni previste sono in sintesi: (copia incolla i le attività che trovi nei paragrafo ELENCO ATTIVITÀ progetti nella lista “ATTIVITÀ IMPLEMENTABILI IN QUESTO CORSO” relative ai corsi che la scuola ha deciso di attivare. Completale poi con quelle nel seguente elenco)

Laboratori Pratici: per stimolare la creatività, applichiamo concetti di matematica, ingegneria, architettura, biologia e animazione stop-motion, offrendo agli studenti un'esperienza pratica e concreta.

Corsi: dedicati alla programmazione e all'intelligenza artificiale (IA), utilizzando linguaggi di programmazione, risorse web, kit specifici. Mirati alla creazione di contenuti digitali e sull'elaborazione di algoritmi per risolvere problemi, dare competenze critiche di fronte al mondo online e ai social, offrendo competenze avanzate nel panorama digitale.

Workshop: su argomenti specifici come la creazione di app, la progettazione di videogiochi o la produzione di contenuti multimediali. Queste sessioni pratiche consentono agli studenti di applicare direttamente le loro conoscenze in contesti concreti.

Hackathon: sessioni nelle quali gli studenti lavorano insieme per risolvere problemi specifici attraverso l'uso di tecnologie digitali. Promuovono la collaborazione, la creatività e la risoluzione dei problemi reali in un tempo prefissato. Stimolano una competizione sana riconoscendo il merito degli studenti nelle discipline digitali e innovative.

Progetti Interdisciplinari: che integrano le discipline STEM, connettendo programmazione e robotica all'architettura, biologia, storia, matematica... Questi progetti multidisciplinari mirano a sviluppare competenze digitali in contesti diversificati, accrescendo l'interdisciplinarietà dell'apprendimento.

Cooperative learning: favoriamo un ambiente di apprendimento collaborativo attraverso modelli di peer education. Gli studenti più esperti guidano i loro compagni in progetti STEM, creando un terreno fertile per lo scambio di conoscenze e lo sviluppo di competenze tra pari.

Elenco attività/progetti:

01. Bricky dimmi cosa fare!

DESTINATARI: INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA 1°GRADO.

MATERIALE: DEVICE E RISORSE SCOLASTICHE, KIT BRICK EDUCATION COMODATO D'USO GRATUITO PER LA DURATA DEL CORSO, RISORSE GRATUITE DAL WEB.

COMPETENZE: LOGICA, MATEMATICA, GEOMETRIA, ORIENTAMENTO VISUOSPAZIALE, LINGUISTICA, SOFT SKILLS.

Approccio al coding senza utilizzo di schermi o senza internet. Si possono svolgere in classe o in palestra ma anche all'aperto. Dal testo regolativo al pensiero computazionale risolvendo insieme enigmi e percorsi o progettando soluzioni condivise.

ATTIVITÀ IMPLEMENTABILI IN QUESTO CORSO:

- **Brick education:** esploriamo con i mattoncini la matematica, la geometria e l'architettura.
- **Pixel Brick Art:** codifiche analogiche di disegni e realizzazioni 3D.
- **Bricky&Crissy scienziati:** fare esperimenti e saperli raccontare utilizzando il metodo scientifico (osservazione, sperimentazione, misura, induzione, verifica e conferma).
- **CodyRoby & CodyWay:** progettare istruzioni per risolvere situazioni problematiche.
- **WhalesBOT e BlueBot:** il coding semplice per istruzioni direzionali, kit di robotica programmabili senza l'ausilio di schermi, monitor o PC.

02. Bricky dimmi cosa fare: digitale!

DESTINATARI: INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA 1°GRADO.

MATERIALE: DEVICE E RISORSE SCOLASTICHE, KIT BRICK EDUCATION COMODATO D'USO GRATUITO PER LA DURATA DEL CORSO, RISORSE GRATUITE DAL WEB.

COMPETENZE: LOGICA, MATEMATICA, GEOMETRIA, ORIENTAMENTO VISUOSPAZIALE, CODING, TECNOLOGIA, SOFT SKILLS, CREATIVITÀ.

Approcci di coding, come trasformare il linguaggio computazionale e il testo regolativo in istruzioni e comandi per creare applicazioni su un computer, tablet o smartphone. Il nostro approccio stimola gli allievi a cercare, provare, creare.

Tramite sessioni di debugging, upgrade e revisioni del proprio codice scopriranno come risolvere problemi, riscrivere in modo elegante le sequenze, "guardare" cosa c'è dentro un file.

ATTIVITÀ IMPLEMENTABILI IN QUESTO CORSO:

- **Xcratch con Bricky&Crissy** programmare, sprite, sfondi, movimenti, routine, loop, condizioni, variabili...
- **GBL:** attività game based learning di coding ad astrazione progressiva (Kidlo Coding).
- **Cody Bricky online:** programmazione.
- **Teachable Machine:** Addestrare modelli di machine learning senza scrivere codice, utilizzando una semplice interfaccia web per caricare dati e allenare il modello.
- **OctoStudio (M.I.T.)** ideazione e realizzazioni di app per smartphone e tablet.

03. Game BRICK Learning

DESTINATARI: PRIMARIA, SECONDARIA 1°GRADO.

MATERIALE: DEVICE E RISORSE SCOLASTICHE, KIT BRICK EDUCATION COMODATO D'USO GRATUITO PER LA DURATA DEL CORSO, RISORSE GRATUITE DAL WEB.

COMPETENZE: DESIGN, LOGICA, MATEMATICA, GEOMETRIA, ORIENTAMENTO VISUOSPAZIALE, CODING, TECNOLOGIA. LINGUISTICA. PENSIERO DIVERGENTE, CREATIVITÀ.

Con l'ingaggio dell'appeal dei giochi e dei videogiochi realizzeremo dapprima semplici animazioni e pian piano si passerà a programmare veri e propri **videogiochi** andando a carpire i segreti per creare giochi accattivanti a difficoltà progressiva.

Le formule matematiche, di logica, di geometria e movimenti sugli assi cartesiani verranno vissute nella concretezza e nella loro utilità ed efficacia nella realizzazione di sequenze di codice.

La progettazione di giochi digitali su computer o dispositivi mobili e la creazione di giochi fisici o interattivi che richiedono la programmazione e l'interazione con oggetti reali, offre un'ampia varietà di competenze: dalla programmazione al design, e offre la possibilità di sviluppare progetti creativi che combinano il mondo digitale con quello fisico.

ATTIVITÀ IMPLEMENTABILI IN QUESTO CORSO:

- **Mario Luigi e Peach:** realizzazione di giochi interattivi con pupazzi elettronici che tramite coding e PC si muovono su percorsi fisici creati con mattoncini da costruzione.
- **CoSpaces:** creazione spazi di gioco in realtà virtuale e realtà aumentata.
- **Bricky&Crissy Deck:** creazione di regole di gioco (testo regolativo, coding) e realizzazione dei relativi mazzi di carte originali.
- **Poket Monster:** tornei di sfida tra originali mostriciattoli ideati e realizzati dai partecipanti.
- **OctoStudio (M.I.T.)** ideazione e realizzazione di giochi per smartphone e tablet.

05. Corto Circuito

DESTINATARI: INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA 1°GRADO

MATERIALE: DEVICE E RISORSE SCOLASTICHE, KIT BRICK EDUCATION COMODATO D'USO GRATUITO PER LA DURATA DEL CORSO, RISORSE GRATUITE DAL WEB.

COMPETENZE: IDRAULICA, ELETTRICITÀ, GRAVITÀ, VELOCITÀ, CODING, MECCANICA, TECNOLOGIA, INGEGNERIA, LOGICA, MATEMATICA, GEOMETRIA, ORIENTAMENTO VISUOSPAZIALE, SOFT SKILLS.

Capire il concetto di percorso idraulico e di circuito elettrico. Realizzare con apposito materiale studiato percorsi, circuiti, circuiti elettrici funzionanti (a basso voltaggio). Concetti di circuito chiuso e aperto, corto circuito.

LE ATTIVITÀ IMPLEMENTABILI IN QUESTO CORSO SONO:

- **Bricky Idraulico:** realizzazione di percorsi a dinamica idraulica.
- **Crissy elettricista:** circuiti elettrici, pile, led, interruttori.

04. Brick*BOT

DESTINATARI: PRIMARIA, SECONDARIA 1°GRADO

MATERIALE: DEVICE E RISORSE SCOLASTICHE, KIT BRICK EDUCATION COMODATO D'USO GRATUITO PER LA DURATA DEL CORSO, RISORSE GRATUITE DAL WEB.

COMPETENZE: ROBOTICA, FISICA, CODING, TECNOLOGIA, INGEGNERIA, LOGICA, MATEMATICA, STORIA, ARCHEOLOGIA, GEOMETRIA, SOFT SKILLS.

Questo corso ha come obiettivo quello di rendere interessante e divertente l'apprendimento della robotica e del relativo coding grazie a progetti pratici dei quali i ragazzi colgono immediatamente il valore.

Si fronteggeranno i problemi quotidiani e svilupperanno progetti attraverso la costruzione di robot sicuri e adatti al lavoro da risolvere. La robotica al servizio dell'uomo, della sua sicurezza, del suo lavoro, del suo vivere quotidiano.

LE ATTIVITÀ IMPLEMENTABILI IN QUESTO CORSO SONO:

- **BrickBOT:** ingranaggi, trasmissioni del moto, trasformazione del moto, sensori, input/output, motori, velocità.
- **Robotica sociale:** problem solving, assistenti domestici, rilevatori di velocità, cargo intelligenti, bus automatici, rover spaziali.
- **Parco Dinosauri:** studio dei dinosauri e loro ricostruzione, per i più grandi anche in forma robotica.
- **Unboxing:** esplorazione di kit robotici innovativi.
- **BlueBot online** challenge di problem solving robotica.
- **WhalesBOT:** problem solving robotico

06. La fabbrica dei racconti

DESTINATARI: INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA 1°GRADO.

MATERIALE: DEVICE E RISORSE SCOLASTICHE, KIT BRICK EDUCATION COMODATO D'USO GRATUITO PER LA DURATA DEL CORSO, RISORSE GRATUITE DAL WEB.

COMPETENZE CODING, ROBOTICA, MATEMATICA, MECCANICA, INGEGNERIA, LOGICA, ORIENTAMENTO VISUOSPAZIALE, SOFT SKILLS.

Storytelling: La capacità di narrare se stessi e i propri processi di apprendimento/lavoro. Utilizzo di risorse digitali gratuite e kit dedicati. Imparare a fare animazioni per creare storie animate in linea o con possibilità di iterazione con lo spettatore: **storytelling, interactive fiction, ESCAPE ROOM digitali educative, fumetti.**

- **Brick Stop Motion:** Pc, app gratuite dal web, telecamere e kit di mattoncini appositamente creati per costruire stage dove animare le proprie avventure.
- **Supermegagulp:** creazione di fumetti animati attraverso il linguaggio del coding, sprite, animazione grafica e interazione con l'utente.
- **OctoStudio (M.I.T.)** ideazione e realizzazione di animazioni interattive con tablet o mobile.
- **BotTheatre:** rappresentazione teatrale utilizzando attori robot programmabili con semplice coding anche unplugged per i più piccoli
- **Robotronic:** creazione di automi e meccanismi funzionanti che raccontano episodi di storie conosciute o originali.

7. Open the box

DESTINATARI: SECONDARIA 1°GRADO.

MATERIALE: DEVICE E RISORSE SCOLASTICHE PER NAVIGARE ONLINE.

COMPETENZE: CODING, TECNOLOGIA, LOGICA, SOFT SKILLS, LINGUISTICA, PENSIERO CRITICO.

percorsi pratici e immediati per scoprire risorse e riconoscere rischi online e nei social networks con particolare attenzione al mondo femminile: siti attendibili, fake news, cultura dei MEME, immagini contraffatte, Intelligenza Artificiale.

Qualsiasi lavoro affronteranno nel loro futuro, sarà necessario abbiano sviluppato una solida capacità critica per agire in sicurezza nel web.

LE ATTIVITÀ IMPLEMENTABILI IN QUESTO CORSO SONO:

- **Analisi di Risorse Online:** insegnare agli studenti come valutare la credibilità delle risorse online, identificare fake news, fonti attendibili, siti web di disinformazione e mis e comprendere la cultura dei meme e delle immagini contraffatte.
- **Esercitazioni su Fake News:** creare esempi di fake news e chiedere agli studenti di individuare gli elementi che le rendono non attendibili, incoraggiando la discussione sui metodi per verificarne l'autenticità.
- **Cultura dei MEME e delle Immagini:** organizzare un laboratorio creativo in cui gli studenti creano MEME o immagini digitali, discutendo l'impatto che possono avere e come possono veicolare messaggi distorti o fuorvianti.
- **Immagini Contraffatte:** mostrare esempi di immagini contraffatte o manipolate e coinvolgere gli studenti in attività di confronto e analisi per identificarne le modifiche.
- **Role-play e Discussione Etica:** organizzare un role-play in cui gli studenti interpretano diverse parti coinvolte nella diffusione di contenuti online, seguito da una discussione etica sulle responsabilità nell'uso della tecnologia.
- **Sviluppo di Soft Skills:** promuovere la comunicazione efficace e la collaborazione attraverso attività di gruppo che coinvolgono la ricerca, la verifica delle fonti e la presentazione dei risultati.
- **Sicurezza Online:** introdurre concetti di codifica e sicurezza informatica attraverso giochi o attività interattive che insegnano ai ragazzi come proteggere le proprie informazioni online.
- **Progetto di Sensibilizzazione:** chiedere agli studenti di sviluppare progetti creativi (come video, poster o presentazioni) che sensibilizzino sui rischi online, promuovendo al contempo l'uso consapevole della tecnologia.

8. Google Workspace

DESTINATARI: SECONDARIA 1°GRADO.

MATERIALE: DEVICE E RISORSE SCOLASTICHE PER NAVIGARE ONLINE.

COMPETENZE: CODING, TECNOLOGIA, LOGICA, SOFT SKILLS, LINGUISTICA, PENSIERO CRITICO.

Utilizzo della suite in uso nella scuola: classroom, drive, email, documenti, fogli, presentazioni, disegni, blog scolastici e tutte le risorse relative.

Attività pratiche e subito utilizzabili: accedere col proprio account, creare, condividere, inviare, ricercare materiale e informazioni.

9. Intelligenza Artificiale

DESTINATARI: SECONDARIA 1°GRADO.

MATERIALE: DEVICE E RISORSE SCOLASTICHE PER NAVIGARE ONLINE.

COMPETENZE: CHATBOT, PROMPT DESIGN, TOOLS E APP CON I.A. GENERATIVA, LINGUISTICA, PENSIERO CRITICO.

Non si tratta più ormai di discutere SE utilizzare l'I.A. in classe ma di COME E QUANDO. Nelle classi della secondaria è necessario guidare ed educare gli studenti all'utilizzo di questa nuova tecnologia prima che ne siano sopraffatti e la utilizzino senza senso critico. Esploreremo dapprima la storia delle creazioni artificiali, dall'antichità al cinema e alla letteratura, immergendoci nel mondo degli automi e delle creature artificiali. Analizzeremo l'intelligenza artificiale attuale, esplorando le sue applicazioni principali e affrontando le sfide etiche che questi sistemi ci presentano. Infine, sperimentando applicazioni interattive come disegno, scrittura, creatività, risoluzione di problemi, coding e faremo esperienze pratiche per comprendere meglio il funzionamento dell'Intelligenza Artificiale.

Una parte del percorso sarà infatti dedicato alla scrittura assistita dall'IA. Gli studenti avranno accesso a strumenti e risorse interattive, impareranno i fondamenti dell'IA applicata alla scrittura e avranno l'opportunità di creare contenuti originali utilizzando modelli di linguaggio avanzati. Attraverso esempi pratici, esercitazioni e progetti creativi, questo progetto sviluppa le abilità di scrittura, incoraggia la creatività e offre una prospettiva innovativa sull'uso dell'IA nel campo della comunicazione. Gli studenti avranno l'opportunità di sperimentare, esplorare e sviluppare nuove competenze nel contesto dell'intelligenza artificiale, preparandoli per un futuro in cui la tecnologia e la scrittura convergono in modo sempre più sinergico. Con un approccio coinvolgente e accessibile, questo progetto offre un'esperienza educativa dinamica e stimolante per tutti gli studenti desiderosi di esplorare il potenziale della scrittura assistita dall'IA.

ATTIVITÀ IMPLEMENTABILI IN QUESTO CORSO:

- **Esercitazioni Interattive:** svolgere attività pratiche di scrittura assistita dall'IA utilizzando strumenti disponibili online, incoraggiando gli studenti a sperimentare con criticità diversi modelli.
- **Creazione di Contenuti Originali:** assegnare ai partecipanti compiti di scrittura, come la redazione di articoli, storie o poesie assistiti dall'IA, esplorando il modo in cui l'IA può ampliare la creatività.
- **Discussione Etica:** esplorare le implicazioni etiche dell'uso dell'IA nella scrittura, incoraggiando una discussione critica sui vantaggi e sui possibili dilemmi.
- **Presentazioni e Condivisione:** invitare gli studenti a presentare i loro lavori e a condividere le loro esperienze nell'utilizzo dell'IA per la scrittura, incoraggiando il feedback costruttivo.
- **Progetto Collaborativo:** classe divisa in team per concretizzare un progetto collaborativo che coinvolga la scrittura assistita dall'IA per risolvere problemi o creare contenuti innovativi.
- **Valutazione e Riflessione:** Concludere con una fase di valutazione, incoraggiando gli studenti a riflettere sulle loro esperienze, sull'apprendimento e sulle prospettive future nell'uso dell'IA nella scrittura.

10. Bricky Joué

DESTINATARI: PRIMARIA, SECONDARIA 1°GRADO.

MATERIALE: DEVICE E RISORSE SCOLASTICHE, KIT BRICK EDUCATION COMODATO D'USO GRATUITO PER LA DURATA DEL CORSO, RISORSE GRATUITE DAL WEB.

COMPETENZE: CODING, TECNOLOGIA, LOGICA, SOFT SKILLS, MUSICA, PENSIERO CRITICO.

Bricky Joué è un percorso coinvolgente che combina la creatività musicale con la tecnologia. Nel panorama sempre più interconnesso e digitale di oggi, l'espressione musicale diventa accessibile grazie a strumenti innovativi come app, risorse web e strumenti digitali innovativi a tastiera intercambiabile. esplorare il mondo della musica in modo intuitivo e divertente.

ATTIVITÀ IMPLEMENTABILI IN QUESTO CORSO:

- **Esplorazione dei suoni:** sperimentare la creazione di suoni attraverso vari strumenti virtuali utilizzando appositi programmi e strumenti musicali digitali, imparando i concetti di ritmo e melodia.
- **Composizione musicale semplice:** melodie di base e composizioni musicali utilizzando gli strumenti digitali
- **Apprendimento ludico:** giochi interattivi che insegnano elementi musicali di base come note, scale e ritmo, rendendo divertente l'apprendimento della teoria musicale.
- **Produzione musicale:** Utilizzo avanzato degli strumenti e delle funzionalità delle risorse software e hardware per produrre brani musicali completi, incoraggiando gli studenti a esplorare la produzione musicale.
- **Remix e mashup:** sperimentare il remixaggio di brani esistenti o creare mashup usando i diversi strumenti e campioni disponibili.
- **Collaborazione musicale:** gli studenti possono collaborare alla creazione di brani musicali, imparando l'importanza del lavoro di squadra e dello scambio creativo.

CONTATTI

info@brickededucation.it

cell 328/8885363

amministrazione@cooperativacrisalide.it

035/941919

CREDITS



Infanzia

Gorle, Grassobbio, Monasterolo del Castello, Ranzanico, S. Paolo d'Argon, Spinone al Lago.

Istituti Comprensivi

Alzano Lombardo: primaria Alzano capoluogo, Alzano sopra, Nese.
Azzano San Paolo: primaria Grassobbio e Azzano.

Albano S. Alessandro: primaria, secondaria di I grado.

Santa Lucia (BG): secondaria di I grado e primaria.

Donadoni (BG): secondaria di I grado.

Bonate Sotto e Madone, secondaria di I grado.

Calcinate: Mornico al serio.

Casazza: primaria e secondaria di primo grado; primaria Gaverina Terme.

Chiuduno-Bolgare: primaria Bolgare, secondaria di I grado di Bolgare, Chiuduno e genitori.

Covo: primaria Fara Olivana.

Faloppio (CO): Camnago, Gaggino, Paré, Gironico.

Grumello del Monte: secondaria di I grado di Grumello e Telgate.

Nembro: primaria Viana, Crespi, Capoluogo e Selvino.

Martinengo: secondarie Martinengo e Ghisalba.

Mozzo: primaria Curno.

Lovere: primaria Capitano.

Seriante: primaria Cerioli e Buonarroti.

Stezzano: primaria.

Terno d'Isola: primaria Terno e Chignolo.

Trescore Balneario: primaria Trescore, Entratico, Zandobbio; secondaria di I grado.

Urgnano: primaria.

Secondarie di II grado

Liceo Artistico Statale Manzù di Bergamo e genitori.

Liceo Artistico Statale Decio Celeri di Lovere.

Scuola d'arte Fantoni di Bergamo.

Istituto Istruzione Superiore Rigoni Stern.

Liceo Federici di Trescore Balneario.

Istituto Lorenzo Lotto di Trescore Balneario.

Liceo Linguistico Falcone di Bergamo e genitori.

I.T.C. B. Belotti di Bergamo.

Liceo Scientifico Mascheroni di Bergamo.

A.B.F. di Bergamo, Albino, Clusone e Trescore.

C.F.P. Sistema.

Formazione Docenti e consulenza Pedagogica

I.C. di: Alzano Lombardo; Faloppio (CO); Masate (MI); Nembro; Trescore Balneario; Urgnano; Ambito 3.

Parrocchie di: Berzo S.F., Borgo di Terzo, Cenate Sopra, Cenate Sotto, Costa di Mezzate, Endine, Luzzana, Montello, Pedrengo, Vigano S.M.