

# Cominciamo con l'AI

Lorena Valmori - Anna Rivoli - Elena Ghiddi -  
Simona Fregni - Carlo Affuso

# Informazioni generali

trasversale - educazione civica

seconda superiore tecnico/professionale/ liceo

6

/ eventualmente l'esperienza può  
continuare nel triennio facendo  
intervenire esperti di aziende per  
parlare della loro attività

# Big Ideas alla base del percorso

Quali concetti fondamentali dell'IA e/o del Supercalcolo vengono affrontati? Quali big ideas sono alla base del percorso?

L'IA interagisce con l'uomo, potenzia le capacità umane e aiuta a sintetizzare in modo veloce delle informazioni in base alla sua esperienza,

L'elaborazione della risposta può essere parziale o con errori e dipende da cosa l'IA ha imparato fino a quel momento

L'IA non ha giudizio sul valore assoluto di verità di quanto restituisce per questo è importante insegnare e imparare ad utilizzarla.

# Obiettivi e competenze

Obiettivi di apprendimento che si propone il percorso e competenze target

- Fornire agli studenti una comprensione di base delle modalità di addestramento dell'intelligenza artificiale, inclusi i concetti di dati, algoritmi e modelli.
- Comprendere gli aspetti etici relativi all'uso dell'IA: Questioni etiche e bias nei modelli di IA; Discussione sull'impatto sociale dell'IA; Prospettive future e tendenze emergenti

Perché l'attività progettata può essere rilevante per gli studenti?

Gli studenti devono acquisire la competenza digitale, una delle otto competenze chiave europee. È la competenza propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro.

# Contesto dell'attività

In quale contesto prevedete possa essere implementata l'attività (ore curricolari, PCTO, ...)

Curriculum verticale dell'Educazione Civica e Percorsi di Orientamento

# Descrizione dell'attività

Descrivete, utilizzando questa o più slide, le fasi previste per l'attività (introduzioni, spiegazioni, sotto-attività proposte, eventuale valutazione, ...)

- questionario sui prerequisiti
- Attività di brainstorming (attraverso l'uso di una bacheca digitale i ragazzi annotano ciò che sanno sull'intelligenza artificiale )
- Riflessione sull'attività
- gaming
- Differenza tra rete neurale e cervello biologico
- gaming : per capire i differenti tipi di A.I.

## Descrizione dell'attività (2)

## Descrizione dell'attività (3)

# Risorse e strumenti utilizzati

Nell'attività è previsto l'utilizzo di strumenti digitali o di Intelligenza Artificiale? Se sì, quali?

...