

L'Intelligenza Artificiale per un fine educativo e inclusivo

Il libro consigliato

Palla dove vai?

(Cristina Petit, AntonGionata Ferrari)

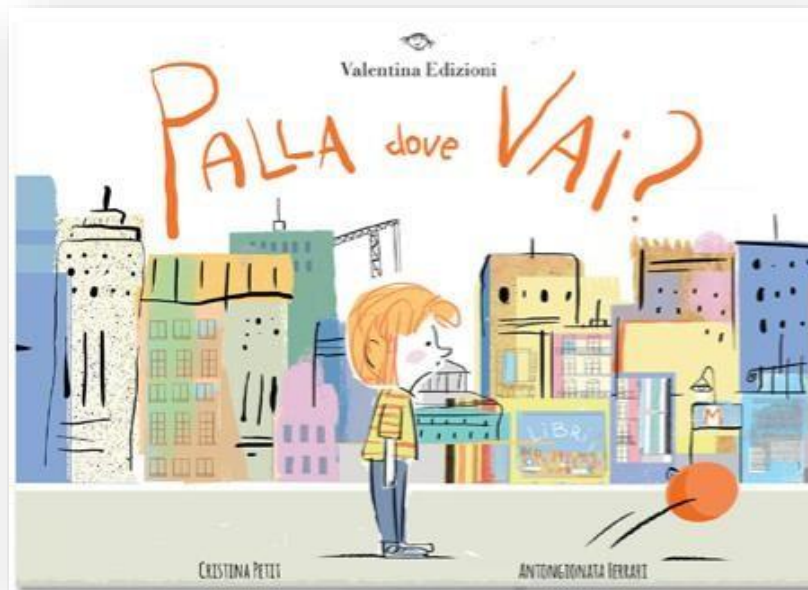
Un bambino perde la sua palla e la rincorre, pagina dopo pagina, passando per ambienti diversi: tra i palazzi della città, in metropolitana, al museo, al parco, nel bosco, al lago, incontrando personaggi fantastici fino a scoprire il vero senso del suo incredibile viaggio... la palla è attratta da una forza invisibile alla quale nessuno può resistere.

Una grande storia coinvolgente ed emozionante che dà la possibilità di viaggiare con la fantasia ma che alla fine ci riconduce sempre dove ci porta il cuore.

Una volta letta la storia e compreso il messaggio attraverso il libro illustrato, il bambino ha la possibilità di ripercorrere e approfondire i contenuti attraverso un'app che sfrutta le incredibili opportunità offerte dalla tecnologia.

Il laboratorio

Collegandoci con un computer alla LIM della scuola, saremo in grado di far interagire i bambini con un Avatar che sarà in grado di approfondire tematiche importanti relative al mondo e all'ambiente che ci circonda e a rispondere a qualsiasi loro curiosità.



L'Intelligenza Artificiale per un fine educativo e inclusivo

Il progetto nasce dall'idea di dare la possibilità ai bambini di esplorare la trama e ogni suo più piccolo dettaglio, aguzzando l'ingegno e divertendosi. Grazie a un'app che unisce animazione a intelligenza artificiale, i bambini saranno coinvolti nella storia grazie alla possibilità di **interagire con un Avatar e di diventare anche loro piccoli/grandi protagonisti**.

In ogni momento, potranno cliccare su:



Avatar: un amico simpatico a cui fare tante domande e con cui dialogare e interagire per davvero! Un'opportunità offerta da innovativi sistemi di intelligenza artificiale, un modo nuovo per interagire con il libro.



Caccia al tesoro: per cercare piccoli dettagli nascosti nella storia, per educare i bambini a soffermarsi sulle immagini, affinare lo sguardo per trovare quel piccolo particolare che spesso può fare la differenza nella vita.



Gioco: per superare piccoli enigmi e procedere nella storia. Piccole sfide che alimentano la curiosità dei Bambini e stimolano il ragionamento creativo



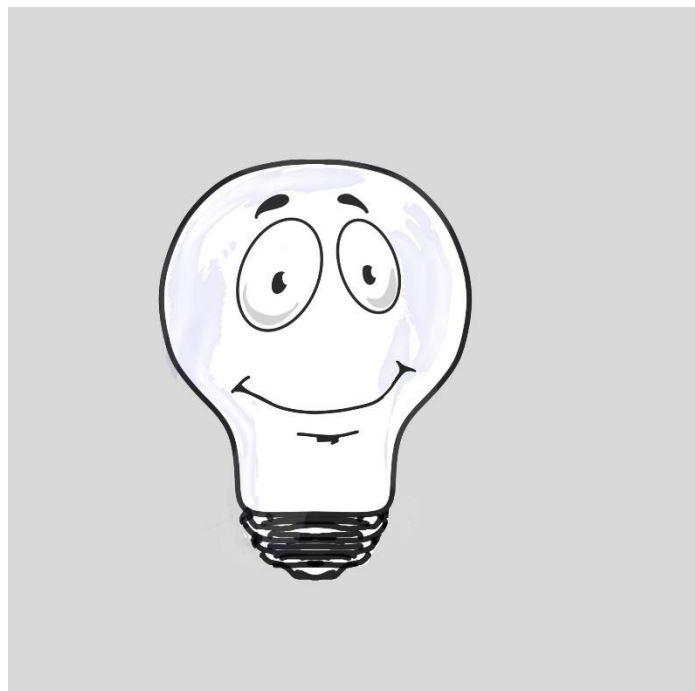
Lo sai che?: per approfondire alcune tematiche, come il funzionamento del ciclo dell'acqua e il rispetto per l'ambiente, per conoscere meglio la natura e gli animali, ma anche per scoprire il mondo dell'arte e i suoi pittori.



Registra: per consentire al piccolo lettore di diventare il narratore. Il bambino potrà leggere il libro e riascoltarsi: un modo per allenare la capacità di analisi, sintesi e di narrazione favorendo lo sviluppo nell'organizzazione del pensiero e dell'esposizione orale.



Colori: per dare la possibilità al bambino di personalizzare i colori della storia, per stimolare la sua Creatività e consentirgli di creare un libro unico, personale e insostituibile.



Il progetto è nato da un team in cui l'editore ha lavorato insieme all'autrice, all'illustratore, a una pedagogista e a una società specializzata nell'intelligenza artificiale di ultima generazione. Tutti hanno collaborato a stretto contatto per realizzare un libro divertente, stimolante e coinvolgente ma che avesse anche un fine educativo, didattico e inclusivo.



SCARICABILE DA:



Un mondo da scoprire pensato per TUTTI!

L'app è stata progettata nel rispetto degli stili di apprendimento e dei tempi di attenzione di ogni bambino, prevede anche la possibilità di audiodescrizione, sottotitoli e altre facilitazioni grafiche. E' inoltre disponibile in due lingue: Italiano e Inglese!

L'Intelligenza Artificiale per un fine educativo e inclusivo

Il libro si presta allo sviluppo di **laboratori nelle scuole** dove poter utilizzare l'app per approfondire argomenti importanti che vengono proposti dalla storia facendo interagire i bambini con il nostro avatar.

Per questo motivo è nato il progetto



Un Avatar incontra i bambini nelle scuole

Il laboratorio è stato già sperimentato in diverse scuole milanesi (ultima materna, 1° e 2° elementare) con risultati entusiasmanti.



L'Intelligenza Artificiale per un fine educativo e inclusivo

Grazie all'Avatar, in ogni ambientazione del libro, si potranno approfondire interessanti argomenti...

Nella grande CITTA'

- Il funzionamento dei semafori e delle indicazioni stradali
- L'importanza di mantenere pulita la propria città
- Gli elementi di una città: i mezzi di trasporto, i negozi, i grattacieli...

Nel BOSCO IMMAGINIFICO

- I mostri più famosi (le streghe, i lupi, gli scheletri e i fantasmi)
- La luna e la sua magia

Nel BOSCO

- Caratteristiche degli animali del bosco (picchio, orso, cervo, scoiattolo, lumaca, formicaio)
- la funzione degli alberi nel bosco (le indicazioni dei sentieri e il significato dei cerchi dei tronchi)

Nella METRO

- Il funzionamento della metropolitana
- Come si leggono le mappe della metropolitana
- Le persone che viaggiano e i loro mestieri



Nel PARCO

- L'importanza degli alberi per l'ossigeno
- Come si semina e si curano le piante
- L'importanza del sole e della sua energia
- Aneddoti sugli animali del parco (formiche, api, ragni, libellule, coccinelle,..)

Nel MUSEO

I pittori e le loro tele più famose (da Van Gogh, a Monet, a Leonardo, a Klimt, a Kandinskij ma anche artisti moderni come Bansky)

Nel FARO

- Il funzionamento e l'importanza dei fari
- Le nuvole e il funzionamento del ciclo dell'acqua
- I pirati, i vascelli e i bucanieri più famosi

In fondo al MARE

- le diverse tipologie di pesci (squalo, palla, pagliaccio, medusa, cavalluccio, polipo)
- cosa si incontra in fondo al mare (alghe, stelle marine, conchiglie, coralli)
- le conseguenze della plastica nel mare



Dopo la lettura del libro, il laboratorio consentirà di stimolare e sviluppare alcune capacità dei bambini:

1. **CONOSCENZA** – approfondimenti su contenuti di argomenti di interesse come l'importanza di tenere pulito l'ambiente, il ciclo dell'acqua, l'energia solare, il funzionamento dei semafori, gli animali marini e terrestri, etc
2. **INGEGNO** – risoluzione di piccoli enigmi nel rispetto di tutte le tempistiche di apprendimento
3. **MEMORIA** – sviluppo della memoria ricordando alcune sequenze (immagini, suoni, parole...)
4. **ATTENZIONE** – sviluppo delle capacità di analisi e dell'attenzione attraverso la ricerca di alcuni particolari (elementi nascosti in ogni ambiente della storia)
5. **CREATIVITÀ** – personalizzazione dei colori delle illustrazioni
6. **NARRAZIONE** – ricostruzione ed esposizione del racconto: ogni bambino diventerà narratore della storia
7. **LINGUA** – lettura e ascolto del libro e degli approfondimenti dell'Avatar in Inglese (con sottotitoli in lingua)

