

Venerdì 3 maggio

# Sperimentare l'innovazione

Palazzo del Governatore, Parma



# SALUTI ISTITUZIONALI

Michele Guerra Sindaco di Parma (video messaggio)

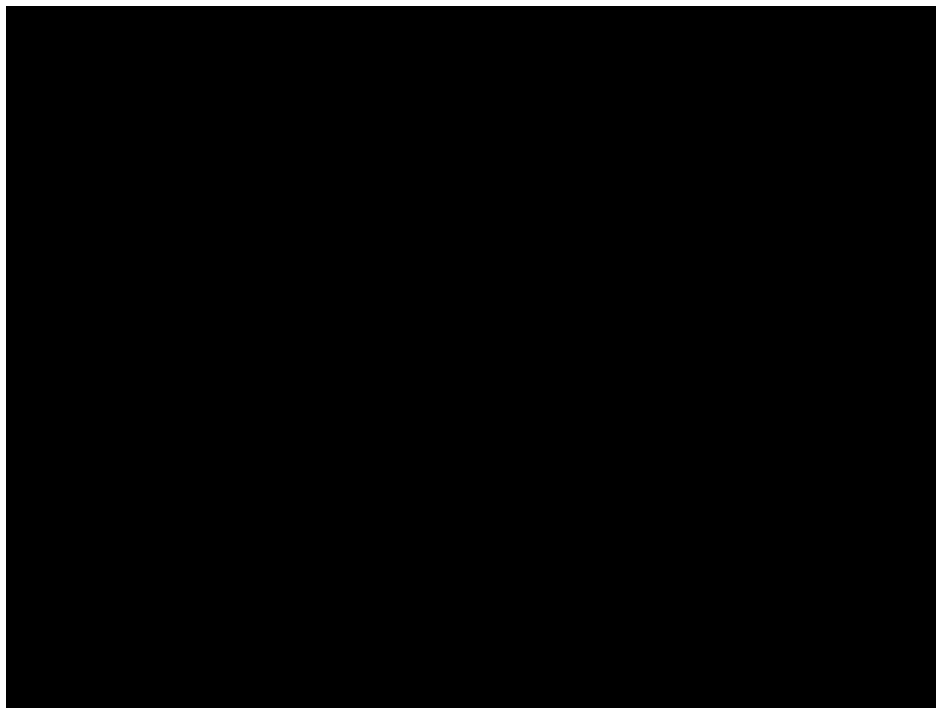
Franco Magnani Presidente Fondazione Cariparma

Maurizio Bocedi Dirigente Ufficio IX ambito territoriale di Parma

Beatrice Aimi Assessora alla Comunità Giovanile del Comune di Parma

Caterina Bonetti Assessora ai Servizi Educativi e Transizione Digitale del Comune di Parma





## Michele Guerra Sindaco di Parma (video messaggio)

# CHIARA PALU'

Dirigente Scolastico IC Micheli

Obiettivi raggiunti e  
funzionalità del progetto



# CHIARA PALU' Dirigente Scolastico IC Micheli

IL PROGETTO: favorire il successo scolastico contrastando la dispersione e la povertà educativa

- Sperimentare metodologie didattiche innovative per favorire l'apprendimento e accrescere le competenze (digital & soft skills);
- Promuovere le discipline STEAM e l'educazione digitale;
- Orientare gli studenti alle professioni del futuro e alle opportunità offerte dal territorio;
- Contribuire a ridurre lo skills mismatch e il GAP tra scuola e imprese;
- Rafforzare la formazione dei docenti nell'ambito della sperimentazione e innovazione didattica;
- Promuovere l'apertura pomeridiana della scuola oltre l'orario scolastico;

# CHIARA PALU' Dirigente Scolastico IC Micheli

## AZIONI SVOLTE:

- N.2 anni di co-progettazione e svolgimento attività 2022-2024
- N.5 scuole collaborative in rete
- N.5 team multidisciplinare misto (docenti dei diversi Istituti Scolastici, educatori digitali) – impegnato 4 ore/settimana, coordinato da un project manager esperto di community engagement e orientato da una supervisione scientifica – quale luogo di confronto, scambio e condivisione nonché di coordinamento organizzativo.
- N.381 insegnanti coinvolti nella valutazione dei bisogni formativi
- N.6 percorsi formativi per i docenti (40 ore tot.) per l'acquisizione o il potenziamento delle conoscenze e competenze (tecniche e trasversali) in riferimento alle metodologie didattiche innovative e alle strategie di apprendimento nonché alla costituzione di una community attorno al costituendo centro di sperimentazione e innovazione didattica quali: podcasting come strumento didattico, intelligenza artificiale, storytelling, realtà immersiva e strumenti digitali per la cura e il benessere della persona.

# CHIARA PALU' Dirigente Scolastico IC Micheli

## AZIONI SVOLTE:

- N. 44 laboratori esperienziali ed innovativi STEAM per studenti (da 16 ore cad.) quale esito della co-progettazione con gli Istituti Scolastici
- N.5 momenti informativi/formativi (20 ore tot.) dedicato ai genitori degli studenti su tematiche sensibili quali : Cyber Security e uso consapevole dei social, utilizzare le tecnologie in modo consapevole, come proteggersi dai rischi online e il gioco d'azzardo, l'esposizione sui Social, ruolo dei genitori come terza parte incomoda nel rapporto adolescenti
- **N.2000 ore svolte da 5 formatori digitali esterni presenti nelle 5 scuole in rete**

# CHIARA PALU' Dirigente Scolastico IC Micheli

## AZIONI SVOLTE:

- Documentazione del progetto attraverso un percorso di ricerca e valutazione dell'impatto affidato a UNIBO per la pubblicazione dell'esito della ricerca e la realizzazione di un documentario. I risultati saranno valutati sia con un questionario di gradimento da sottoporre a studenti e docenti, sia con l'analisi degli apprendimenti da valutare prima e dopo la frequenza ai laboratori esperienziali.
- Costruzione di contenuti digitali con studenti in rete al progetto, per le Sale Bianche del MOdE, il museo digitale afferente al Sistema Museale di Ateneo (SMA) dell'Università di Bologna che raccoglie, cataloga ed espone testimonianze materiali e immateriali, espressione della cultura educativa.



# CASCO LEARNING

Aspetti Innovativi



# CASCO LEARNING

## Utilizzo di strumenti tecnologici innovativi.

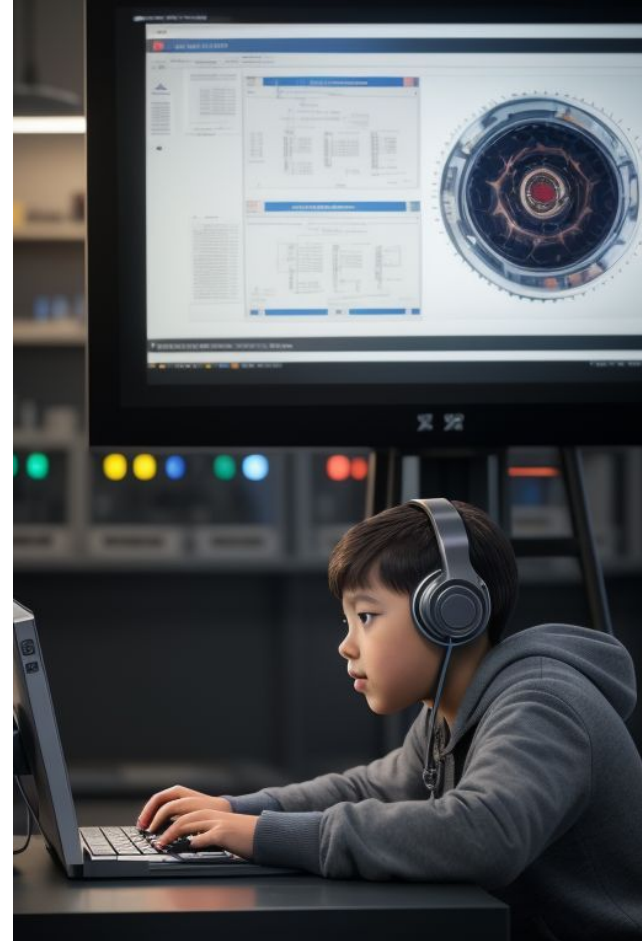
Sono stati introdotti strumenti e risorse digitali innovativi per supportare l'apprendimento, includendo l'adozione di metodologie didattiche attive e collaborative e Laboratori esperienziali STEAM.



# CASCO LEARNING

**Stretto raccordo tra gli Istituti Scolastici e gli ambienti di apprendimento innovativi.**

Grazie al contributo flessibile di un team multidisciplinare di formatori tecnici esterni e all'appoggio delle scuole, si è potuto costruire momenti formativi specifici dedicati all'innovazione e al digitale.



# CASCO LEARNING

**Parole chiave per l'innovazione digitale.**

Attraverso un'analisi delle proposte formative richieste sia agli studenti e al corpo docenti, è stato possibile implementare tools e strumentazioni dedicate ad ogni percorso specifico (robotica, virtuale, IA, digital storytelling).



# UNIBO

Intervento su esiti e  
valutazione impatto



# UNIBO

**Introduzione** (Chiara Panciroli)

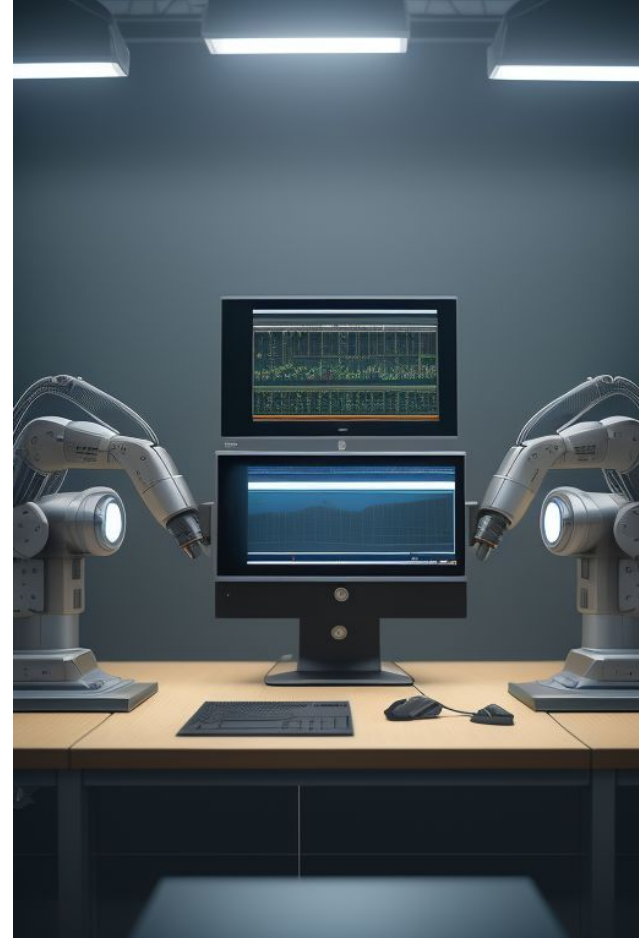
**Avvio del monitoraggio e prospettive di indagine**

(Salvatore Messina, Matteo Adamoli, Maria Cristina Garbui)

**Attività di osservazione in classe** (Laura Corazza, Elisa Farinacci, Giorgia Mauri)

**Rielaborazione dell'esperienza nella Sale del MOdE** (Anita Macauda e Veronica Russo)

**Intervento di riflessione** (Pier Cesare Rivoltella Professore Ordinario di Didattica e Tecnologie dell'Educazione Università di Bologna)



# Robotica educativa, il mio compagno robot

IC Micheli



# Robotica educativa, il mio compagno robot

IC Micheli



WATCH VIDEO



o [Youtube Link](#)



# Ricostruisci la scuola con LEGO e Coding

IC Sorbolo-Mezzani



# Collaborazione e cooperazione

per creare una macchina  
immaginaria comune  
e le sue istruzioni di  
montaggio.

IC Sorbolo-Mezzani



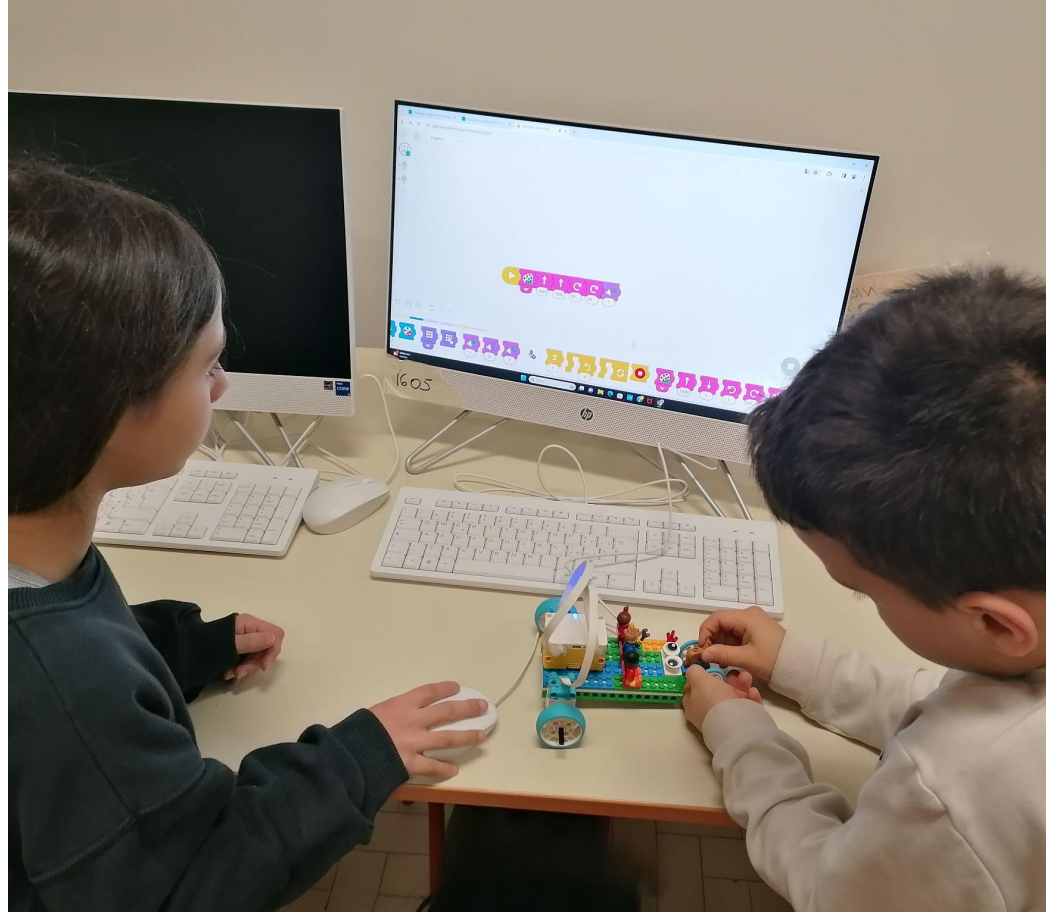
Seguire  
**istruzioni preimpostate**  
per costruire una macchina e  
programmare il movimento.

IC Sorbolo-Mezzani



Utilizzare le nozioni apprese  
per costruire in gruppo una  
**macchina originale  
autoprodotta e  
auto-programmata.**

IC Sorbolo-Mezzani





## IC Sorbolo-Mezzani

# Metaberto: la scuola immersiva

Liceo Scientifico Musicale  
Sportivo Bertolucci





## Liceo Scientifico Musicale Sportivo Bertolucci



# Poesia e Graphic Novel con IA

Liceo Romagnosi





# Poesia e Graphic Novel con IA

Liceo Romagnosi

## STORYBOARD NOVEL IA

Personaggio principale PROTAGONIS

- Maschio
- Giovane
- Umano
- Cattivo
- Animato da spirito di vendetta

Luogo e scenografia:

- bosco
- notte
- rovine di un castello

prompt: insert an empty landscape without that it is set at night with a full moon



# Poesia e Graphic Novel con IA

Liceo Romagnosi

## Il bacio del futuro

Un cavaliere dell'anno 2093 si scontra a colpi di spada all'interno di un immenso castello contro un altro cavaliere dall'armatura dorata per ottenere il bacio del vero amore della principessa che è tenuta in ostaggio.



# Poesia e Graphic Novel con IA

Liceo Romagnosi

Testo poesia con IA:

Prompt:

**Scrivi una poesia breve con un gatto, un ombrello sulla luna**

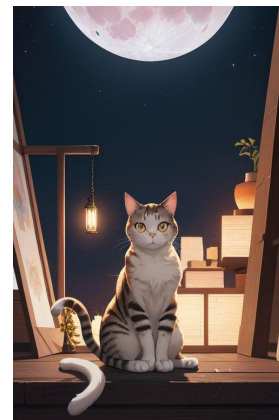
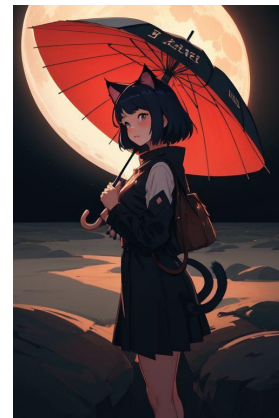
Un gatto silenzioso, sulla schiena un mantello nero, guarda la luna, un tondo perfetto, un faro nel cielo terso.

Sotto di lui, la città dorme, un mare di luci calde, e il gatto sogna, con gli occhi socchiusi, di avventure mai salde.

Un balzo improvviso, un guizzo nel buio della notte, e l'ombrello della luna si apre, un sipario di stelle rotte.

Il gatto sorride, un ghigno malizioso e fiero, mentre la luna arrossisce, un blush di fuoco e mistero.

Sotto di loro, la città si sveglia, un brusio di vita che cresce,  
e il gatto si dilegua, un fantasma tra le ombre che freme.



# Passi di comunicazione digitale

Liceo Scienze Umane  
Sanvitale



# Percorso Orientamento Intelligenza Artificiale

Fattoruso Alessia, Bignone Simona, Uras Jessica  
LSU A. Sanvitale

Liceo Scienze Umane Sanvitale



LICEO DELLE SCIENZE UMANE  
ALBERTINA SANVITALE  
Indirizzi: scienze umane • economico-sociale



ISTITUTO COMPRENSIVO  
"SORBOLO E MEZZANI"



LICEO  
BERTOLUCCI



LICEO CLASSICO  
E LINGUISTICO  
GIAN DOMENICO  
ROMAGNOSI  
PARMA 1980



Comune di Parma

In collaborazione con  
**casco**  
LEARNING



Con il contributo di

FONDAZIONE  
CARIPARMA

# COME ABBIAMO LAVORATO?

## Creazione di una chatbot



Sanvibot

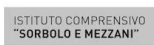
Abbiamo iniziato il nostro percorso parlando dell'uso dell'intelligenza artificiale e dei rischi che essa potrebbe portare. Dopo aver assunto maggior consapevolezza abbiamo iniziato a lavorare su quello che era il nostro obiettivo: creare una chatbot che fosse utile agli studenti del primo anno del nostro liceo, o addirittura a chi è ancora alle scuole medie e deve scegliere la scuola da frequentare. La chatbot, chiamata da noi Sanvibot è quindi in grado, attraverso domande preselezionate, di rispondere a tutti i dubbi che si possono avere sulla scuola.

## Liceo Scienze Umane Sanvitale

Venerdì 3 maggio

# Sperimentare l'innovazione

Palazzo del Governatore, Parma



## Video Sperimentare l'Innovazione



# Fine prima parte

Si prosegue dopo la pausa  
con:

**“Prospettive future Aluisi  
Tosolini dialoga con Pier  
Cesare Rivoltella”**

>15 min.<





# Grazie.

Vi aspettiamo oggi pomeriggio  
al Liceo Bertolucci per vedere  
dal vivo i risultati dei laboratori

Via Toscana, 10A - Parma  
dalle 14:30 alle 18:00

