

Aggiornamento Catalogo - Avviso LABORATORI didattici EXTRACURRICULARI LAB@Isola annualità 2026, annualità 2027 e 2028

PROPOSTA PROGETTUALE

DENOMINAZIONE OPERATORE
Avventure Educative di Antonio Serra

TITOLO LABORATORIO
Dai dati alle decisioni: uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale

AMBITO SELEZIONATO
Ambito 2: Educazione digitale

GRUPPO DI LAVORO PROFESSIONISTI/ESPERTI		AMBITO ESPERIENZA
Nome e Cognome	Antonio Serra	Informatica e didattica delle tecnologie digitali e dell'Intelligenza Artificiale

CARATTERISTICHE LABORATORIO	
N. STUDENTI	20
N ORE	30
Professionisti coinvolti	1



STRUTTURA ORGANIZZATIVA

Risorse Umane: Antonio Serra, informatico e professionista esperto in laboratori su tecnologia digitali, coding, Robotica Educativa e Intelligenza Artificiale, responsabile sia della gestione che delle attività didattiche del laboratorio.

Risorse Strumentali: verranno messe a disposizione tutte le attrezzature e i materiali di consumo necessari e idonei per lo svolgimento delle attività del laboratorio.

La struttura di **Avventure Educative di Antonio Serra** coincide con il profilo professionale (libero professionista), che garantisce la copertura di tutte le fasi del progetto compresa l'organizzazione logistica in coordinamento con la scuola.

DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE DELLE ATTIVITÀ

Il laboratorio mette in relazione il funzionamento degli **algoritmi** che regolano le piattaforme digitali con la pervasività dell'**Intelligenza Artificiale** nella vita quotidiana. Dopo aver esplorato come i sistemi digitali analizzano dati e suggeriscono contenuti, gli studenti progettano una piccola app o servizio digitale che utilizza criteri trasparenti e responsabili di selezione delle informazioni.

Utilizzando strumenti didattici di **Machine Learning** e semplici attività di programmazione, i partecipanti sperimentano direttamente come i risultati di un algoritmo dipendano dai dati utilizzati e dalle scelte progettuali. L'attività permette di comprendere come le scelte progettuali influenzino il comportamento degli utenti e la diffusione dei contenuti online, sviluppando pensiero critico, collaborazione e consapevolezza sul ruolo degli algoritmi nella vita quotidiana.

Le attività contribuiranno a rafforzare le capacità di **pensiero critico** e di **pensiero computazionale**.

OBIETTIVI, PUNTI DI FORZA E RISULTATI

OBIETTIVI

- Sviluppare negli studenti **consapevolezza critica sul funzionamento degli algoritmi e dei sistemi di Intelligenza Artificiale** presenti nelle piattaforme digitali di uso quotidiano.
- Comprendere come **dati, algoritmi e scelte progettuali** influenzino la selezione delle informazioni, la visibilità dei contenuti e i comportamenti degli utenti online.
- Promuovere un uso **sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali**, con particolare attenzione ai rischi legati a disinformazione, dipendenza dai social media e dinamiche di pressione sociale online.



- Favorire la comprensione delle **potenzialità e dei limiti dell'Intelligenza Artificiale**, sviluppando capacità di valutazione critica dei risultati prodotti dai sistemi automatici.
- Rafforzare **pensiero computazionale, capacità di problem solving e collaborazione**, attraverso attività di sperimentazione guidata e progettazione di semplici soluzioni digitali.
- Contribuire alla **riduzione del divario digitale**, aiutando gli studenti a superare la percezione della tecnologia come "scatola nera" incomprensibile.

PUNTI DI FORZA

- Approccio **laboratoriale e sperimentale**, che permette agli studenti di comprendere il funzionamento degli algoritmi attraverso esperienze dirette.
- Precedenti esperienze con i laboratori del programma **Tutti a Iscol@** - B1 e B2.
- Integrazione tra **educazione digitale, intelligenza artificiale e riflessione critica** sull'ecosistema dei **social media**.
- Utilizzo di **strumenti didattici di Machine Learning accessibili**, che consentono di esplorare i principi dell'IA senza richiedere competenze tecniche avanzate.
- Attività che rendono visibile il rapporto tra **qualità dei dati e risultati degli algoritmi**, aiutando a comprendere fenomeni come **bias, errori e manipolazione** dei contenuti.
- Forte dimensione **collaborativa**, basata su lavoro di gruppo, discussione e confronto tra pari.
- Percorso che favorisce il passaggio da una posizione di **semplice utente passivo a cittadino digitale consapevole**.

RISULTATI ATTESI

- Maggiore capacità degli studenti di **comprendere e interpretare il funzionamento degli algoritmi e dei sistemi di Intelligenza Artificiale**.
- Sviluppo di **atteggiamenti più consapevoli nell'uso dei social media e delle piattaforme digitali**.
- Migliore capacità di **riconoscere i meccanismi che influenzano la diffusione dei contenuti online** e il comportamento degli utenti.
- Rafforzamento delle competenze di **pensiero critico, pensiero computazionale e problem solving**.
- Produzione di **semplici prototipi di app o servizi digitali** progettati secondo criteri di trasparenza e responsabilità.
- Riduzione della distanza percepita tra studenti e tecnologie digitali, favorendo **fiducia, autonomia e partecipazione consapevole nell'ambiente digitale**.



STRUMENTAZIONE DA UTILIZZARE

A carico dell'Operatore Economico:

- **Strumentazione tecnica:** computer per il docente, software specifici, attrezzature specialistiche per le simulazioni.
- **Materiali didattici e di consumo:** Cancelleria, dispense, kit per gli studenti, materiali di consumo per esercitazioni pratiche.

A carico della Scuola:

- **Locali e aule:** Spazi idonei e conformi alle norme sulla sicurezza.
- **Dotazioni standard:** Connessione internet, LIM, computer per gli studenti.

CONTINUITA' CON ESPERIENZE LABORATORIALI EXTRAC. PRECEDENTI

Raccordo con progetti passati: questa proposta è l'evoluzione di laboratori su algoritmi e Intelligenza Artificiale già tenuti in passato. Il nuovo percorso affronta le nuove sfide poste da un uso passivo degli strumenti tecnologici e dell'Intelligenza Artificiale in mancanza di competenze specifiche.

Coerenza didattica: il laboratorio si pone come naturale evoluzione di percorsi di educazione e cittadinanza digitale, già proposti indipendentemente da molti istituti scolastici.

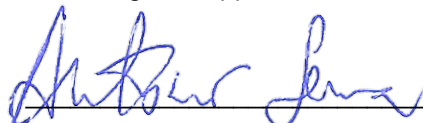
Solidità dell'esperienza: Antonio Serra ha iniziato a proporre e gestire laboratori di informatica nelle scuole da metà degli anni '90 con laboratori sulla multimedialità e ha proseguito fino ad ora aggiornando continuamente le tematiche e le competenze, dalla Robotica Educativa all'Intelligenza Artificiale, con l'obiettivo di rafforzare le competenze, l'autonomia e il senso critico degli studenti.

Evoluzione metodologica: il laboratorio riprende un format già testato più volte con successo, integrando le attività nate con la Robotica Educativa con le nuove piattaforme di sviluppo e simulazione didattica basate sull'Intelligenza Artificiale

LUOGO E DATA

Alghero, 12 marzo 2026

Il Legale Rappresentante



(Firmato digitalmente)

