



## **"Nel Cuore del Viaggio: la Scuola come Avventura di Crescita e Scoperta"**

A cura di Elena Bagini, docente e formatrice Rete Barbiiana 2040

---

**"La Scuola è un viaggio"** è una metafora che suggerisce come il percorso scolastico sia simile a un'avventura: un cammino di crescita, scoperta, apprendimento.

Ogni giorno rappresenta una tappa dove si acquisiscono nuove conoscenze, si affrontano sfide e si sviluppano competenze. Come in ogni viaggio ci possono essere momenti di difficoltà, ma anche grandi soddisfazioni, scoperte che arricchiscono il bambino- ragazzo preparandolo per il futuro.

La scuola, quindi, non è solo un luogo di istruzione, ma un'esperienza formativa che plasma il carattere e la visione del mondo, un ambiente in cui si sviluppano valori come la responsabilità, la collaborazione e il rispetto; attraverso le relazioni con compagni e insegnanti si impara a confrontarsi con diverse prospettive, a gestire le proprie emozioni a costruire la propria identità. Ogni esperienza vissuta a scuola contribuisce a formare non solo bagaglio culturale, ma anche la capacità di affrontare la vita con consapevolezza e senso critico gettando le basi per il futuro cittadino **"il cittadino sovrano"**.

In allegato **"Buon viaggio!"**, testo in scrittura collettiva, prodotto dagli alunni di classe 4B durante la fase d'accoglienza, un percorso ricco di scoperte, sfide e crescita personale e collettiva.

Il documento descrive un progetto educativo innovativo che combina l'uso del cartaceo e del digitale per esplorare il significato della parola OMBRA attraverso un approccio filosofico e transdisciplinare.

Con la metodologia PATHS le alunne e gli alunni hanno utilizzato un approccio filosofico per sviluppare il pensiero critico e le abilità metacognitive.

I bambini hanno poi esplorato in modo immersivo il significato della parola "ombra" attraverso attività di gruppo, esperimenti scientifici, ricerca azione live, arte e narrazione.

Le attività hanno promosso la collaborazione tra alunni e l'uso della creatività per presentare le loro scoperte ed in ultimo ci sono stati momenti di riflessione e autovalutazione per consolidare l'apprendimento.



OMBRA



**OMBRA**  
una parola  
immersiva

Dentro il mondo delle parole: esperienza immersiva didatticamente significativa di contaminazione tra cartaceo e digitale con l'uso del web e dell'AI generativa come "ambiente" di apprendimento.

## 1^ PAROLA IMMERSIVA: **OMBRA**

**PAROLA D'ORDINE** "Non darsi limiti di tempo, il testo si forma cammin facendo, discutendo, approfondendo e aggiustando."

### **DIARIO DI BORDO**

"Decido di applicare, come avvio del laboratorio, la metodologia PATHS e proporre il percorso **Paths per parole.**" Elena

IND  
IRE

**PATHS**

a Philosophical Approach to THinking Skills

Il progetto **PATHS – A Philosophical Approach to THinking Skills** nasce dalla collaborazione tra l'Indire e la **Direzione Generale per gli Ordinamenti Scolastici e il Sistema Nazionale di Istruzione del Ministero dell'Istruzione**, in linea con il documento ministeriale del 2017 **Orientamenti per l'apprendimento della Filosofia nella società della conoscenza**. ("Progetto PATHS: un aggiornamento sullo stato dell'arte della ... - Indire")

La sperimentazione parte dall'idea che le **potenzialità formative della filosofia**, soprattutto se messe in dialogo con le altre discipline, possano contribuire a sviluppare nello studente il pensiero critico e un personale punto di vista capace di aiutarlo ad affrontare la complessità della realtà contemporanea.

La filosofia può essere strumento per una **scuola equa e inclusiva** e, anche dove non sia prevista dagli ordinamenti scolastici, può aiutare a far acquisire strumenti che aiutano il confronto con il pensiero degli altri.

**PATHS Le parole:** è una proposta didattica che muove dall'analisi del linguaggio ordinario (partendo dalle parole che sono usate maggiormente dagli studenti e che sono dunque più vicine alla loro quotidianità) discutendo poi il significato assegnato ai termini di uso comune restituendo poi, in plenaria, il lavoro svolto in gruppo. – Indire-

## Giovedì, 12 settembre '24- primo giorno di scuola

Oggi iniziamo il laboratorio i maestri ci annunciano che inizieremo il percorso Paths con una nuova parola.

I maestri formano sei quartine, siamo 24 alunne e alunni.

Ogni gruppo , dopo aver deciso i ruoli, riceve un foglio bianco, ci è richiesto di confrontarci, scegliere un nome per il gruppo scrivendo il perché della scelta.

Ecco il risultato:

Gruppo ...

Motivazione

Cavalli	Perché sono belli
Stitch	Perché è un personaggio amabile
Serendipità	Perché faremo nuove scoperte
Panda	Perché sono carini
Falchi argentati	Perché sono animali possenti
Turbo max	Perché amiamo la velocità

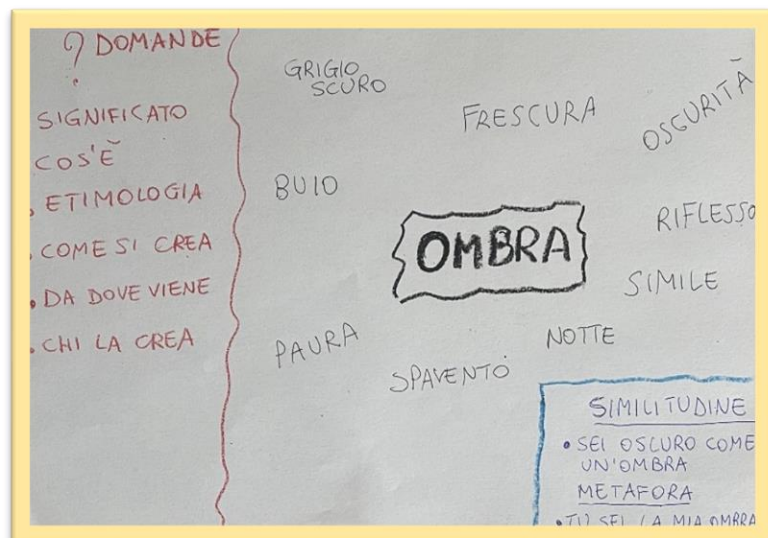
La maestra scrive sulla lavagna la parola **OMBRA** , noi dobbiamo scrivere, sul retro del foglio, 3 parole/idea, 2 domande e 1 similitudine o metafora riferite alla parola data.

*Thinking routine:3,2,1 ... ponte , uno strumento per promuovere il pensiero critico e le abilità metacognitive e per stimolare un apprendimento attivo.*

*Le neuroscienze sostengono che l'apprendimento significativo avviene quando c'è la vera comprensione pertanto andiamo in profondità nella parola ombra per scoprire la sua densità semantica.*

Si torna tutti insieme per socializzare il lavoro svolto in gruppo, attraverso un brainstorming creiamo alla lavagna la mappa.

Tutti i gruppi trovano le tre parole e le domande, un gruppo trova una similitudine ed un gruppo trova una metafora.





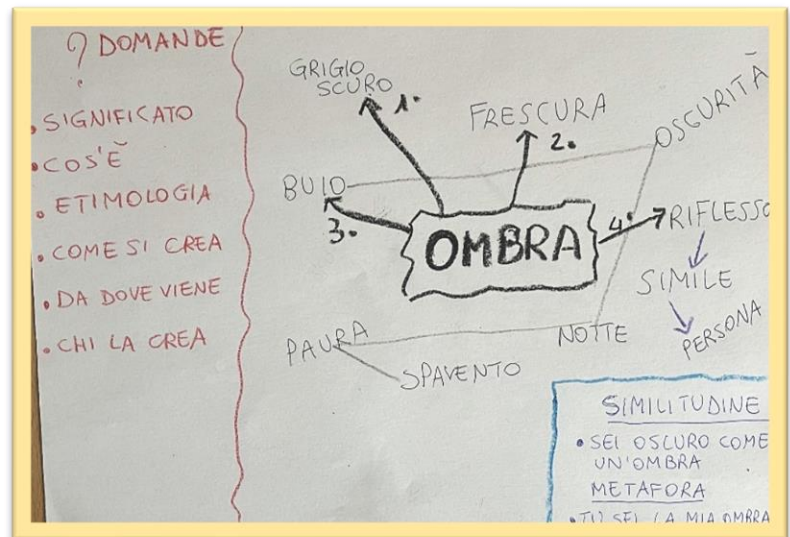
Si inizia a lavorare sulle parole scritte per cercare somiglianze di significato, classifichiamo gli elementi/ parola, per costruire sottoinsiemi a cui dare un' etichetta. Ci è chiesto sempre di spiegare il perché dell'appartenenza di un elemento ad un determinato sottoinsieme.

Per l'etichetta ben due volte procediamo con una votazione democratica, decidiamo che nessuno può astenersi e che il diritto di voto è solo per gli alunni e le alunne.

Nascono quattro campi semantici

- ombra: colore
- ombra: forma
- ombra: oscurità
- ombra: azione

All'interno dei campi semantici con le frecce vengono messe in relazione le parole spiegando sempre il perché.



*Compilazione del diario di bordo. Narrazione (racconto dell'esperienza), - Metacognizione.*

## Venerdì 13 settembre '24

Siamo tutti insieme in agorà.

I maestri ci dicono che hanno preparato sei documenti, uno per gruppo, contenenti la parola OMBRA. La maestra ci presenta tutto il materiale senza dare indizi sulla sfumatura di significato della parola di lavoro.

Ecco i documenti di lavoro:

### 1. Mito della caverna di PLATONE

C'era una volta una caverna lunga, stretta e buia. Solo l'entrata era illuminata da una splendida luce. Nel fondo di questa caverna c'erano degli uomini che stavano lì da sempre, fin dalla loro nascita. Non avevano mai visto ciò che c'era fuori dalla caverna, non avevano mai visto il mondo: erano tenuti prigionieri, legati con pesanti catene, e non potevano fare alcun movimento né tanto meno cambiare di posto. Non potendo neanche girare la testa, potevano solo guardare dritto davanti a loro.

Dall'altra parte della caverna c'era un grande fuoco. Tra il fuoco e i prigionieri c'era un muretto dietro il quale camminavano molti uomini in fila indiana. Ciascuno di loro portava un oggetto: statuette di uomini, di alberi, di animali, di case... oggetti diversi sia per forma sia per grandezza. Passando davanti al fuoco, gli oggetti proiettavano la loro ombra sulla parete di fronte ai prigionieri i quali, non potendo girare la testa, credevano che quelle ombre fossero oggetti reali.

Un bel giorno, uno dei prigionieri riuscì a liberarsi dalle catene e finalmente poté alzarsi e vedere le statue che proiettavano le ombre. Man mano che si avvicinava all'uscita della caverna provava un grande dolore agli occhi che, essendo abituati alla penombra, erano accecati dal sole.

Nonostante si sentisse smarrito e impaurito, l'uomo continuò con grande sforzo a percorrere la strada in salita, verso l'uscita. Pian piano si abituò alla luce e cominciò a distinguere in maniera sempre più chiara, lo straordinario mondo che esisteva fuori dalla caverna e di cui non aveva mai sospettato l'esistenza!

Una volta fuori, l'uomo si rese conto che non era facile, all'improvviso, distinguere la realtà dalle ombre, cioè la verità dalla finzione! L'uomo cercò di guardare il cielo ma, ancora una volta, la luce del sole, troppo forte per i suoi occhi abituati al buio, lo costrinse a guardare in basso, dove c'era un laghetto in cui si riflettevano gli alberi, le nuvole e gli uccelli. L'uomo credette, così, che quei riflessi fossero elementi reali... Scesa la notte, l'uomo poté finalmente alzare gli occhi verso il cielo, poiché la luce della luna era più delicata di quella del sole... Scoprì così le stelle e ne rimase incantato! Capì allora che la realtà non poteva essere soltanto quella che aveva visto nel laghetto ma reali erano anche tutte le meraviglie di quel cielo infinito!

Venne l'alba, e con essa la luce tenue del sole, che permise all'uomo di guardare il cielo senza temere il dolore agli occhi. Nel vedere la natura attorno a lui, dimenticò tutte le cose riflesse nell'acqua del laghetto e si meravigliò della bellezza degli alberi reali, degli uccelli reali, delle nuvole reali, dell'orizzonte e del mare e capì che solo quella era la vera realtà!

Infine, l'uomo, ormai abituato alla luce, riuscì a guardare direttamente verso il sole e... rimase senza fiato! Non aveva mai visto niente di più bello! A quel punto cominciò a ragionare e a rendersi conto che era il sole a determinare le stagioni e a governare tutta la natura!

Pieno di entusiasmo per aver finalmente compreso la verità, l'uomo tornò nella caverna per raccontare ciò che aveva scoperto ai suoi compagni, ancora prigionieri. Avrebbe tanto voluto liberarli dalle catene, portarli fuori dalla caverna e guidarli finalmente verso la luce e la conoscenza...

L'uomo scese nella caverna e raccontò tutto ciò che aveva visto; i suoi compagni, proprio come aveva temuto, si offesero molto nel sentirsi dire che tutto ciò che

conoscevano erano solo delle ombre! Alcuni, addirittura, si arrabbiarono veramente tanto e lo cacciarono via in malo modo, scegliendo di continuare a vivere nell'unica realtà che conoscevano: quella delle ombre.

## 2. L'ombra

Un'ombra è un'area buia creata quando qualcosa blocca la luce.

I corpi si dividono in opachi, trasparenti e traslucidi. I corpi opachi sono oggetti che non permettono alla luce di passarci attraverso quando la luce li colpisce viene bloccata o assorbita e questi oggetti proiettano un'ombra netta( es. muro, libro, albero...), i corpi trasparenti sono oggetti che permettono alla luce di passarci attraverso completamente così possiamo vedere chiaramente dall'altra parte (es. una bottiglia di plastica, il vetro di una finestra ...) e i corpi traslucidi sono oggetti che permettono alla luce di passarci attraverso solo parzialmente non possiamo vedere chiaramente dall'altra parte perché la luce viene diffusa in tutte le direzioni ( es. il vetro smerigliato, la carta da forno, la carta velina...)

## 3. Albo illustrato “L'amico scomparso” di Ghandour

### 4. Peter Pan cerca la sua ombra

Peter Pan, il ragazzo che non vuole crescere, arriva nella stanza dei bambini Darling a Londra insieme alla sua fedele amica , la fata Trilly. Durante una delle sue visite precedenti la sua ombra si era staccata da lui ed era rimasta nella casa dei Darling. Peter è Ehi deciso a riaverla, ritorna di notte per cercarla, entra furtivamente nella stanza cercando di non svegliare i fratelli. Alla fine, Peter trova la sua ombra nascosta in un cassetto, cerca di riattaccarla al suo corpo, ma senza successo, prova a incollarla con del sapone, ma la soluzione non funziona. Wendy si sveglia e, vedendo Peter alle prese con la sua ombra, si offre di aiutarlo, cuce l'ombra ai piedi di Peter risolvendo il suo problema. Peter felicissimo, in segno di gratitudine, invita Wendy e i suoi fratelli ad andare con lui Nell'isola che non c'è – Neverland.

**5. NOTAN ART** Qual è lo spazio positivo? Oppure quello negativo? “Magari positivo è bianco e negativo è nero?” ha detto una bambina. Anzi, ho spiegato, dipende dal soggetto. Così abbiamo iniziato la lezione del Notan, una parola giapponese che parla dell'armonia tra luce e ombra, spazio negativo e positivo.

## 6. Le parole ombra

Le parole ombra sono termini che pur avendo un significato corretto nel contesto tendono a oscurare, a rendere meno chiaro il messaggio principale perché non sono specifici precisi e possono confondere il lettore o l'ascoltatore specialmente quando la chiarezza è fondamentale.

Torniamo a quartine ogni gruppo riceve un documento, per prima cosa dobbiamo ricercare la parola OMBRA e comprendere il suo significato nel contesto, confrontandoci, ascoltando e partecipando.

I maestri ci raccomandano di non fare l'analisi del testo, ma comprendere il significato di "ombra" che l'autore o l'autrice danno nel testo.

Siamo divisi in quartine, abbiamo capito il significato della parola ombra scritta nei nostri documenti.

Ora inizia il lavoro più difficile, ma anche più bello: dobbiamo creare un compito di realtà per presentare il significato della parola ombra alla classe intera.

Ogni gruppo deve trovare un modo per presentare la propria idea di ombra (canzone, poesia, testo, disegno, teatro, intervista ...) e realizzarlo.

Concordato il compito, inizia il lavoro di progettazione.

*Compilazione del diario di bordo.*

### Lunedì, 16 settembre '24

Suddivisi in quartine diamo avvio alla realizzazione dell'elaborato.

Documento di lavoro	Compito di realtà
<b>1. MITO DELLA CAVERNA</b> Testo narrativo filosofico	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pieghevole – biografia di Platone</li><li>• Rappresentazione teatrale del mito</li></ul>
<b>2. L'OMBRA</b> Testo informativo scientifico	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esperimenti scientifici – laboratorio luce-ombra</li></ul>
<b>3. ALBO ILLUSTRATO " L'AMICO SCOMPARSO"</b> Testo narrativo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Misuriamo la nostra ombra nei diversi momenti della giornata;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratorio: Sole e ombre;</li> <li>• Scultura “ Ombra della sera” e presentazione della scultura etrusca</li> </ul>
<p><b>4. Peter Pan cerca la sua ombra</b> Testo narrativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di un gioco didattico digitale “ Ombre e names” (nomi in inglese)</li> </ul>
<p><b>5. Notan art</b> Testo informativo artistico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Composizioni artistiche in Notan art</li> <li>• Informazioni sulla Notan art</li> </ul>
<p><b>6. Le parole ombra</b> Testo informativo linguistico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di un gioco con le parole ombra</li> </ul>



Quando un gruppo finisce il proprio lavoro, va ad aiutare i gruppi che hanno ancora lavoro da fare scegliendo a seconda delle proprie abilità e passioni.

*Compilazione del diario di bordo.*

### **Martedì, 17 settembre '24**

Ogni gruppo prova a esporre/presentare il proprio prodotto.

Dopo le prove, la classe si riunisce in agorà e inizia la restituzione dei lavori alla classe intera e ai maestri.

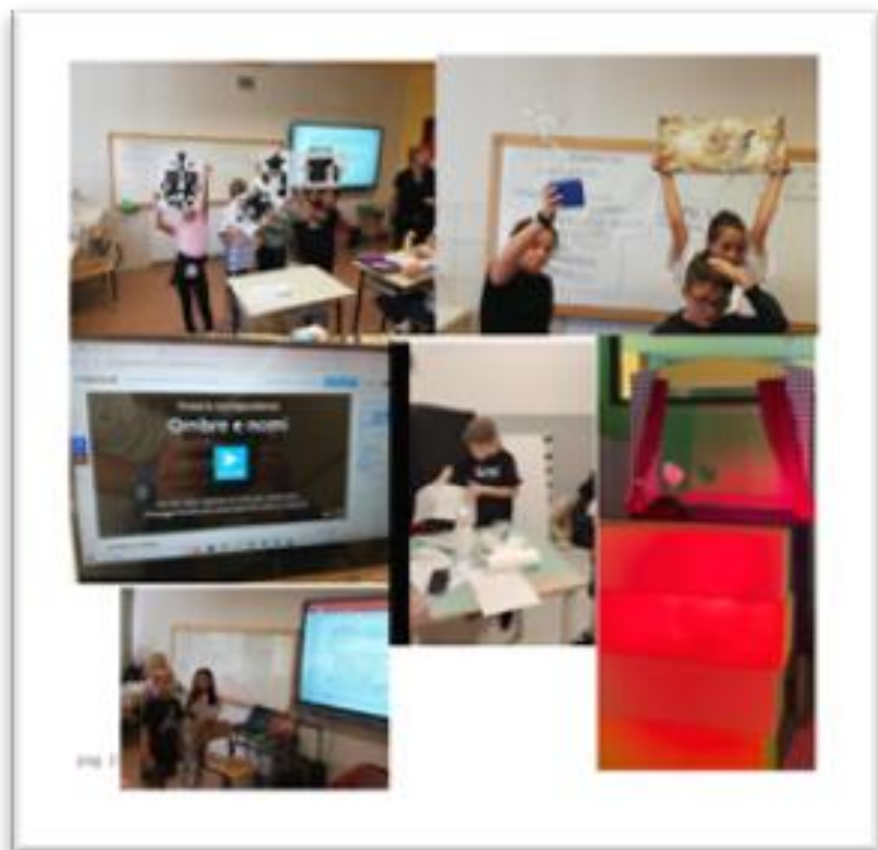
Ogni gruppo presenta il proprio materiale di lavoro e poi l'artefatto prodotto.

Dopo ogni presentazione i compagni devono esprimere una valutazione argomentandola e poi parte l'applausometro.

Terminata la restituzione torniamo a quartine ed ogni gruppo ha a disposizione il materiale altrui per giocare, leggere, osservare i vari elaborati da vicino.

Gli elaborati vengono appesi in aula o posizionati sul banco ludoteca a disposizione di tutti.

*Compilazione del diario di bordo.*




## Mercoledì, 18 settembre '24 - Giorno delle domande e risposte

Oggi riprendiamo le domande del primo giorno e cerchiamo le risposte.

1. Qual è il significato della parola OMBRA?
2. Qual è l'etimologia della parola OMBRA?
3. Cos'è l'OMBRA?
4. Come si crea l'OMBRA?
5. Da dove viene l'OMBRA?
6. Chi crea l'OMBRA?

Decidiamo di rispondere in questo modo:

- Domande n. 3-4-6 sappiamo rispondere perché il gruppo degli esperimenti scientifici ci ha fornito la risposta: " L'ombra è un'area buia creata quando un corpo opaco blocca la luce della fonte luminosa".
- Domanda n. 1 ricerchiamo il significato sul dizionario Treccani online: La parola ombra ha un significato ampio legato alla proiezione oscura causata da un oggetto che blocca la luce, specialmente quella solare. In senso figurato può indicare una presenza velata o qualcosa di misterioso, inquietante o persino un ricordo o una figura sfuggente.
- Domanda n. 2 chiediamo aiuto all'intelligenza artificiale.  La parola ombra deriva dal latino umbra che significa oscurità, buio
- La domanda n. 5 ci è poco chiara, pertanto, chiediamo spiegazione al gruppo che la riformula: da dove viene la parola ombra?  
La domanda n.5 equivale alla n. 2.

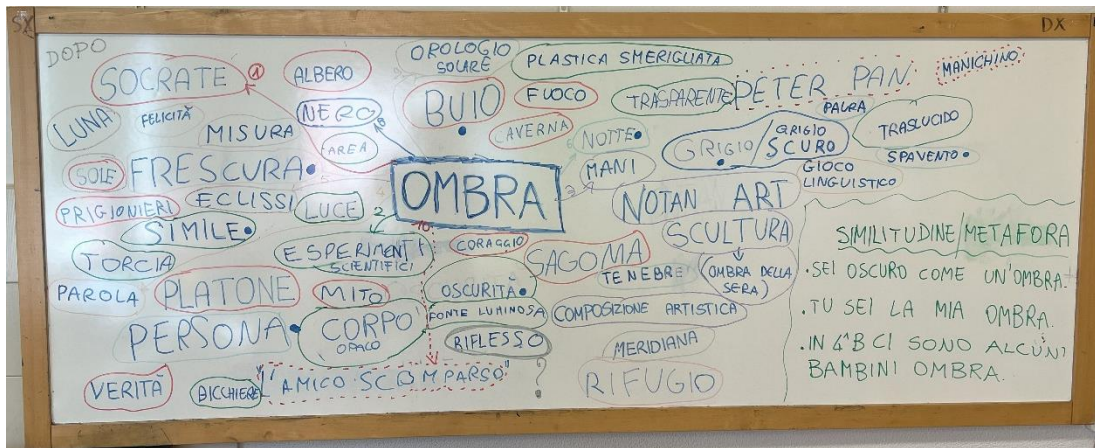
*Compilazione del diario di bordo*

## Giovedì, 19 settembre '24

A conclusione del lavoro, la maestra ci ripropone la *Thinking routine:3,2,1 ... ponte*, uno strumento per promuovere il pensiero critico e le abilità metacognitive e per stimolare un apprendimento attivo.

La maestra scrive sulla lavagna la parola OMBRA, noi dobbiamo scrivere, sul retro del foglio, 3 parole/idea, e 1 similitudine o metafora riferite alla parola; ecco perché questa attività si chiama **ponte** perché collega la nostra conoscenza iniziale con quella finale.

Riportiamo poi tutte le parole alla lavagna creando le relazioni e i gruppi semantici.



Quindi iniziano le osservazioni:

- decidiamo di mettere un bollino blu alle parole che inizialmente non c'erano e di costruire una mappa con le informazioni apprese.
  - a differenza della prima mappa non abbiamo più domande mentre abbiamo trovato un'altra metafora e alcuni proverbi o modi di dire:
- In 4^B ci sono alcuni bambini ombra.
  - Avere paura della propria ombra: avere timore di tutto
  - Restare nell'ombra: non farsi riconoscere
  - Vivere nell'ombra: vivere senza apparire all'altro

La mappa è enorme, siamo soddisfatti e orgogliosi del lavoro, in una settimana di immersione abbiamo quintuplicato le parole.

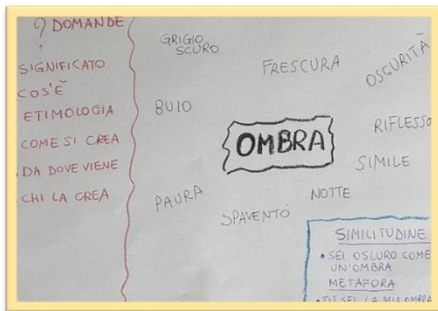
Creiamo i campi semantici:

1. OMBRA: la finta verità, teatro
2. OMBRA: conoscenze scientifiche (cos'è, come si forma...)
3. OMBRA: i diversi colori, gradazioni del nero
4. OMBRA: la forma e la misura che cambia
5. OMBRA: in arte (Notan art, pittura, scultura e fotografia)
6. OMBRA: importanza (frescura, rifugio per gli animali)
7. OMBRA: la meridiana, orologio solare
8. OMBRA: il movimento del sole, i punti cardinali
9. OMBRA: le parole ombra che oscurano il testo
10. OMBRA: geografia astronomica, l'eclissi di sole e di luna
11. OMBRA: spavento e paura, emozioni



Quante parole e conoscenze andremo a mettere nel nostro bagaglio lessicale!

**PRIMA**



**DOPO**



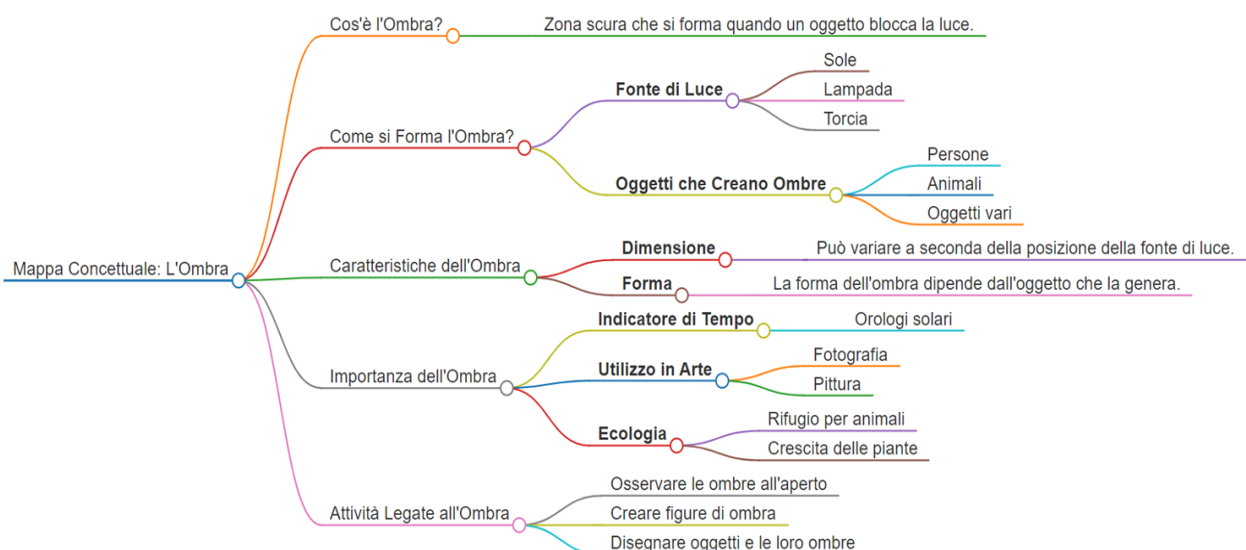
Resta isolata la parola RIFLESSO, presente sia nella mappa iniziale che finale.  
*Compilazione del diario di bordo*

**Venerdì, 20 settembre '24**

Partendo dalle domande che ci ha posto l'insegnante di sostegno, non sempre presente al laboratorio, decidiamo di costruire una mappa.

**OMBRA: Domande guida**

1. Cos'è un'ombra
2. Come si forma
3. Caratteristiche dell'ombra
4. Importanza dell'ombra
5. Attività svolte legate all'ombra

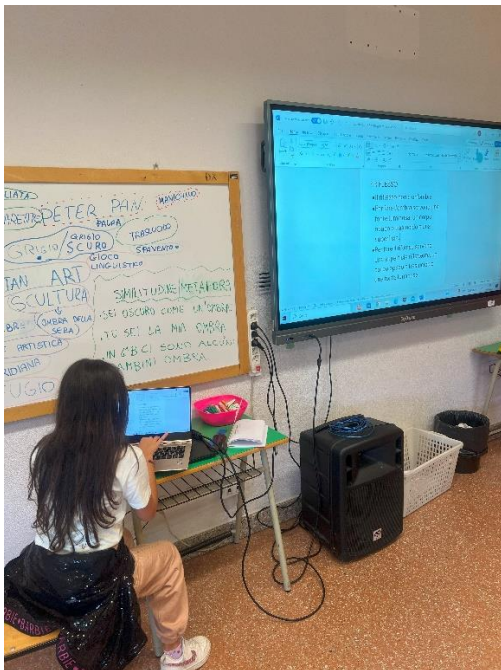




Ritorniamo alla parola RIFLESSO (nel laboratorio non viene eliminata nessuna parola); alcuni di noi pensano che ombra e riflesso siano la stessa cosa, altri credono siano due cose diverse.

Diamo inizio alla **ricerca - azione live:**

- ❖ alcuni cercano i significati delle due parole sul dizionario cartaceo;
- ❖ altri cercano sul dizionario online;
- ❖ altri ancora cercano sul web immagini con riflessi e ombre;
- ❖ alcuni bambini vanno alla ricerca di uno specchio e preparano l'esperimento scientifico;
- ❖ Matilde prende nota alla lavagna digitale.



Al termine dell'attività, tutti capiamo che ombra e riflesso sono due parole distinte.

OMBRA: la luce viene bloccata da un corpo e si crea una zona scura.

RIFLESSO: la luce rimbalza su una superficie riflettente ( specchio, acqua...) e fa vedere l'immagine del corpo.

***Atteso imprevisto di una nostra compagna: il riflesso ha anche un altro significato.***

Per esempio, quando tocco una pentola calda, la mia mano si sposta immediatamente senza che sia io a decidere di spostarla.

Dopo una discussione capiamo che il riflesso è una reazione immediata del nostro corpo senza che noi dobbiamo pensarci, ci aiuta a proteggerci e a evitare incidenti, come chiudere gli occhi se arriva qualcosa vicino al viso.

*Compilazione del diario di bordo*

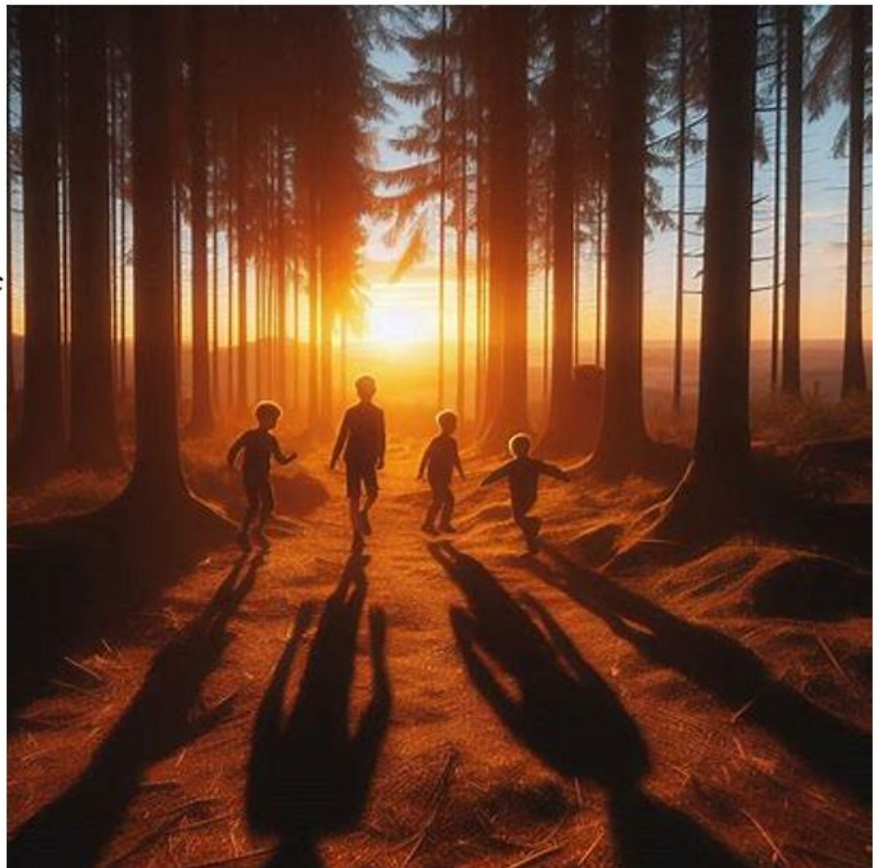
**Lunedì e martedì, 23-24 settembre '24**

***Atteso imprevisto: Maestra inventiamo una storia sulle ombre?***

La maestra prepara l'inizio e noi, in modo collaborativo, scriviamo la storia fantastica intitolata "I bambini ombra", decidiamo di chiedere all' AI un aiuto principalmente per le immagini.

# I BAMBINI OMBRA

Racconto scritto dalle  
alunne e dagli alunni  
di 4B con l'aiuto  
dell'intelligenza  
artificiale generativa  
di immagini



## I BAMBINI OMBRA

In un piccolo villaggio immerso nella foresta, gli abitanti parlano di strani avvistamenti: bambini che appaiono solo al tramonto, giocando tra gli alberi e scomparendo appena si fa buio.

Nessuno sa chi siano questi bambini né da dove vengano e li chiamano

**"I bambini ombra".**

Fabrizio e Lara, due amici del cuore, sono affascinati dalla storia dei bambini ombra che i nonni raccontano loro e decidono di indagare.

Una sera vedono con i loro occhi le figure di bambini trasparenti che giocano nella foresta e vogliono approfondire il mistero. I due investigatori, seguendo i bambini



ombra, scoprono nella foresta un passaggio segreto, lo imboccano e arrivano ad un bivio. Poiché è buio pesto e non vedono più le ombre i due decidono di separarsi: Fabrizio segue il percorso che conduce a una torre antica disabitata e Lara, seguendo il sentiero, arriva in un tenebroso cimitero abbandonato.

La bambina si fa coraggio ed entra, girovagando trova una bara con la scritta *"Alzami"*.

Senza alcuna paura alza il coperchio ed immediatamente viene risucchiata all'interno e scivola fino alle segrete della torre dove ritrova Fabrizio; i due amici si incontrano, si abbracciano e insieme continuano la ricerca, ma senza alcun risultato.







Si è fatto tardi, devono tornare a casa, lungo il tragitto i due incontrano nonna Pina che rivela loro un' antica leggenda di un gruppo di bambini scomparsi molti anni prima e consegna ai due bimbi una mappa speciale che ha custodito in un posto segreto per ottant' anni.

Secondo la leggenda, questi bambini sono in grado di muoversi dal mondo reale a un mondo parallelo, diventando ombre.

Fabrizio e Lara scoprono, dal racconto della nonna, che i bambini ombra sono intrappolati tra i due mondi a causa di un antico maleficio, per liberarli devono trovare, in un solo giorno, i dieci cubi

magici di pietra olivina.

Arrivati a casa i due amici osservano attentamente la mappa, la studiano , colgono e decifrano indizi importanti.

All'alba si svegliano e partono, seguendo la mappa si avventurano nella foresta, affrontano vari pericoli : pungiglioni velenosi nascosti tra i rovi , trappole coperte da rami intrecciati e foglie, pipistrelli e serpenti assassini, piante carnivore e vegetazione che emette gas velenosi ed incontrano vari ostacoli: paludi e terreno impervio che rendono difficile il passaggio e zone dove il tempo scorre diversamente, creando confusione e disorientamento.



I due detective superano i pericoli e gli ostacoli grazie alla mappa.

Al tramonto, trovano i dieci cubi: alcuni incastonati tra i rami, altri dentro il fango della palude e gli ultimi due nascosti dentro la bocca della pianta carnivora.



Senza esitare li assemblano e costruiscono una chiave fatata.

Il tempo a disposizione sta per scadere, Fabrizio e Lara corrono alla torre, si fanno coraggio scendono fino alle segrete dove ci sono i bambini ombra imprigionati, non appena inseriscono la chiave nella serratura delle prigioni l'incantesimo si rompe.

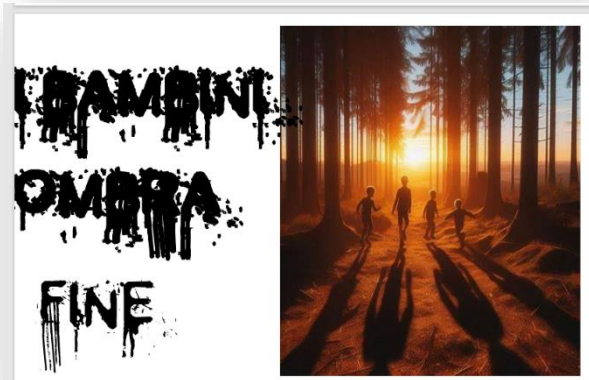
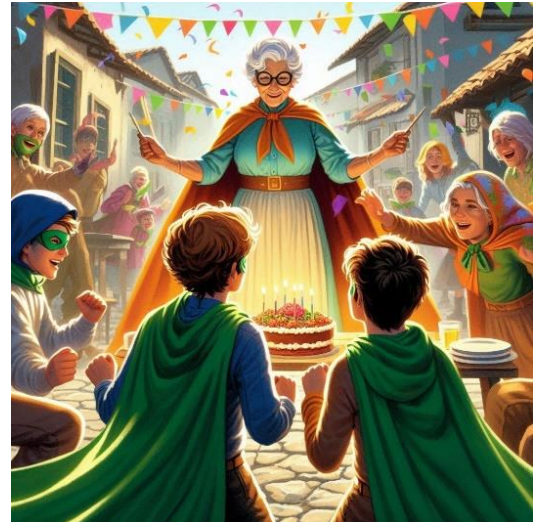


I bambini ombra si materializzano completamente tornando al villaggio con sembianze normali.

Il villaggio festeggia il ritorno dei bambini e celebra Fabrizio e Lara come supereroi.

Durante i festeggiamenti nonna Pina si avvicina ai due amici e rivela loro di essere stata una delle bambine ombra che riuscì a sfuggire all'incantesimo e che per anni ha atteso

l'arrivo dei prescelti che potessero liberare i bimbi ombra.



Ora abbiamo costruito un libro che terremo in aula e una presentazione.



Alcuni di noi propongono di trasformare la presentazione in un video, altri di creare un copione per il teatro ((Kamishibai, teatro dei burattini o teatro di figura), altri ancora di fare un film.

Cosa faremo? Sarà una scelta democratica, ma dovremo fare i conti con il materiale a disposizione.

Sicuramente il testo andrà arricchito con sequenze descrittive, sequenze narrative di azione e dovranno essere inseriti i dialoghi.

Inoltre, dovremo pensare alla scenografia e alla colonna sonora.

*Compilazione del diario di bordo*



Mercoledì, giovedì e venerdì 25, 26 e 27 settembre '24

*Atteso imprevisto: Maestra, mentre aspettiamo che Indire ci mandi "Platone", l'intelligenza artificiale preparata dai ricercatori, che diventerà nostro compagno di viaggio in agorà potremmo usare Copilot o Chatgpt.*

Inizia una discussione poi la maestra ci dice che continueremo ad esplorare questa tecnologia insieme, riflettendo criticamente sui suoi punti di forza e di debolezza.

Da soli non possiamo utilizzare questi chatbot, la legge italiana dice che è vietato l'uso di chatbot, come Gemini, Copilot, ChatGPT... ai minori di 13 anni per tutelare i più piccoli da potenziali rischi associati all'utilizzo di piattaforme online.



Siamo molto interessati all'AI, perciò, la maestra ci propone di addestrare un machine learning e di creare un nostro chatbot. Tutti siamo d'accordo!

Iniziamo dalla parola CHATBOT, deriva da due parole inglesi: CHATTER= chiacchierare, conversare e ROBOT= autonoma, con una crasi ( fusione di due parole) è nata la parola chatbot inventata da Michael Mauldin nel 1994.

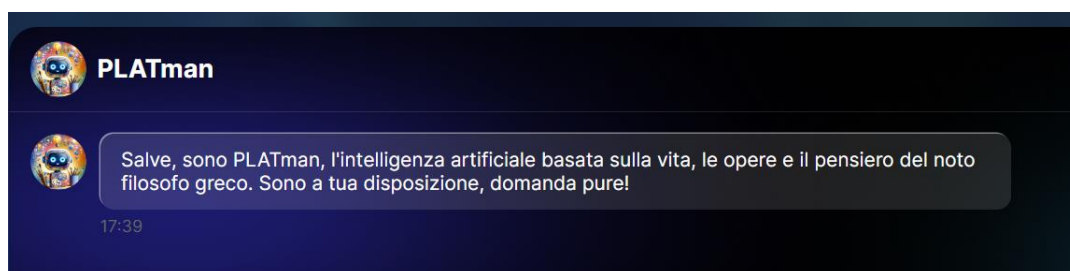
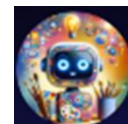
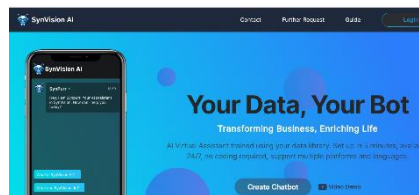
Iniziamo scegliendo il nome, a maggioranza viene scelto **PLATMAN** crasi di **PLATONE+ UMANOIDE** ; PLAT sta per Platone , personaggio conosciuto col mito della Caverna che ci insegna ad andare alla ricerca della verità, anche se la ricerca è lunga e faticosa e MAN che vuol dire uomo, ci ricorda Batman, Spiderman, Superman e quindi un supereroe.

Il nostro chatbot si chiamerà **PLATMAN**, un supereroe della conoscenza che ci inviterà a far domande e risponderà alle nostre curiosità.

Decidiamo di costruire Platman per farlo sedere tra noi in agorà.

Inizia il lavoro di progettazione per poi creare il nostro chatbot didattico.

1. Cercare una piattaforma didattica per creare il nostro assistente virtuale: **SynVision AI**
2. Dare un nome al nostro chatbot : **PLATMAN**
3. Effettuare l'upload di file e link (addestrare Platman, caricando documenti che cerchiamo sul web riguardanti la vita, il pensiero e le opere di Platone)  
**Training del machine learning**
4. Generare, con l'aiuto dell'AI, un' immagine da mettere come profilo
5. Scrivere una breve presentazione del chatbot: **creative assistant**
6. Scrivere il messaggio di benvenuto: **“Salve, sono PLATman, l'intelligenza artificiale basata sulla vita, le opere e il pensiero del famoso filosofo greco Platone. Sono a tua disposizione, domanda pure!”**
7. Impartire istruzioni dettagliate al chatbot in cui gli abbiamo spiegato chi dovrà essere nella discussione e come dovrà rispondere: in **modo gentile, affidabile, intelligente, creativo e innovativo**
8. Personalizzare l'aspetto grafico
9. Fare una prova inviando un messaggio
10. Copiare il link di **Platman**. il nostro chatbot e condividerlo con gli alunni di altre classi. <http://synvision.ai/chat?uuid=nuMyZdzJ>



Il nostro chatbot è pronto per interagire con noi in agorà, posizioniamo il tablet su un banco, ma subito notiamo che la sola presenza del device è proprio brutta e triste, allora decidiamo di costruire un robot 3D da posizionare accanto al tablet.

*Compilazione del diario di bordo*

**Lunedì 30 settembre '24**

Progettazione e realizzazione del robot PLATMAN utilizzando materiale di recupero.

- Un gruppo di bambini assembla gli scatoloni , li ricopre con carta bianca;
- Altri bambini, suddivisi a gruppi, generano con Designer IA immagini di Platone prestando la massima attenzione ai prompt, alle richieste e preparano una descrizione dell'immagine da leggere alla classe.



**Elementi per un prompt efficace**  
Scomponi argomenti complessi in spiegazioni semplici.  
*Voglio che tu spieghi il processo della fotosintesi ad uno studente di 14 anni, per assisterlo nella preparazione dell'interrogazione di biologia.*  
**La tua risposta dovrebbe essere di 300 parole, scritte in un tono amichevole ed educativo.**

<b>Persona:</b> chiedi allo strumento di assumere un ruolo	<b>Obiettivo:</b> cosa vuoi che faccia l'IA	<b>Pubblico:</b> Specifica a chi è rivolto	<b>Contesto:</b> cosa deve sapere lo strumento	<b>Confini:</b> imposta la tua direzione e i tuoi limiti
--	---	--	--	--

**Suggerimento 1**  
**Dare istruzioni chiare**  
Utilizza comandi che istruiscono lo strumento AI su ciò che desideri generare, come "spiega", "traduci", "riassumi" o "confronta".

**Suggerimento 2**  
**Fornire contesto**  
L'aggiunta di contesto e informazioni di base può aiutare lo strumento a comprendere meglio l'attività. Ad esempio, menziona il tipo di progetto come "racconto breve", "rapporto" o "schema".

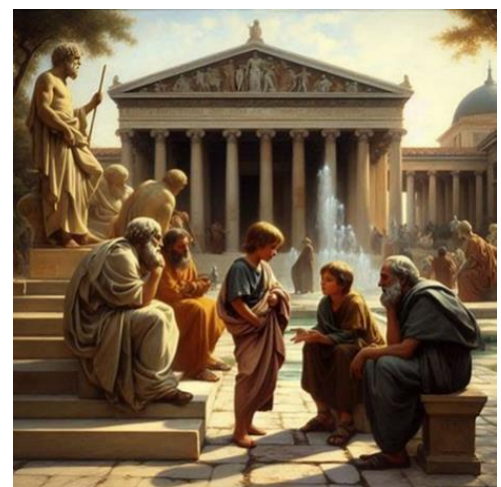
**Suggerimento 3**  
**Itera e sperimenta**  
Prova diverse istruzioni e tecniche se non ottieni i risultati desiderati. L'arte del Prompting potrebbe richiedere diversi cicli di iterazioni!

di Classroom Tech // Sfruttare l'intelligenza artificiale generativa in modo sicuro e responsabile

- Dopo molti tentativi, a maggioranza, decidiamo di tenere valide quattro immagini sulle venti proposte dalla IA.

### 1. Platone bambino che dialoga con gli amici in piazza.

L'immagine mostra una scena ambientata nei tempi antichi, con persone vestite con lunghe tuniche. C'è un grande edificio con colonne alte e una scalinata che porta all'ingresso. Questo edificio sembra un luogo importante dove le persone potrebbero andare per imparare o discutere di cose importanti. Davanti all'edificio, c'è un gruppo di persone sedute e in piedi, impegnate in una conversazione. Questa immagine ci racconta come le persone, molto tempo fa, discutevano idee e imparavano l'una dall'altra in spazi pubblici, principalmente all'aperto, noi oggi lo facciamo a scuola.



## 2. Platone di mezza età divenuto umanoide grazie ai suoi super poteri.

Nell'immagine c'è un personaggio umanoide.

Ha i capelli e la barba bianchi e lunghi, indossa un'armatura con dettagli argentati e dorati e un mantello rosso. Il supereroe tiene un pc aperto con entrambe le mani, come se stesse lavorando su di esso. Sul petto dell'armatura c'è un simbolo verde luminoso che sembra fatto di circuiti o tecnologia. Lo sfondo mostra stelle e nebulose nello spazio, suggerendo che questo supereroe potrebbe essere nello spazio o avere poteri legati allo spazio.



## 3. Platone anziano

Nell'immagine, c'è una persona anziana con barba e capelli bianchi e rughe intorno agli occhi, è vestito con un mantello rosso con disegni dorati, segno di importanza e memoria dei suoi super poteri, tiene un pc aperto con entrambe le mani.

Sullo sfondo, c'è un cielo nuvoloso con un po' di sole che fa capolino.

C'è anche una colonna di un edificio che ci ricorda la Grecia antica e una piccola figura: frutto dell'immaginazione di Platone che ci racconta una storia, il suo insegnamento.

L'uomo alato ci invita a volare, a elevarci per vedere le cose come non le abbiamo mai viste, con una visione più ampia.

**Platone ci invita a mettere le ali alla mente e al corpo.**





#### 4. Platone robot supereroe, PLATMAN

L'immagine mostra un robot con un aspetto umanoide, ha un corpo argentato con elementi circolari blu sul petto. Sul volto ha un visore a mascherina di colore nero con due grandi occhi espressivi blu e una piccola bocca semplice. Indossa delle cuffie rosse sulla testa e un mantello rosso sulle spalle che gli danno un aspetto da supereroe. Il robot tiene un pc aperto nella mano sinistra. Lo sfondo è di colore azzurro chiaro, che fa contrasto con il corpo argentato del robot e gli accessori rossi.

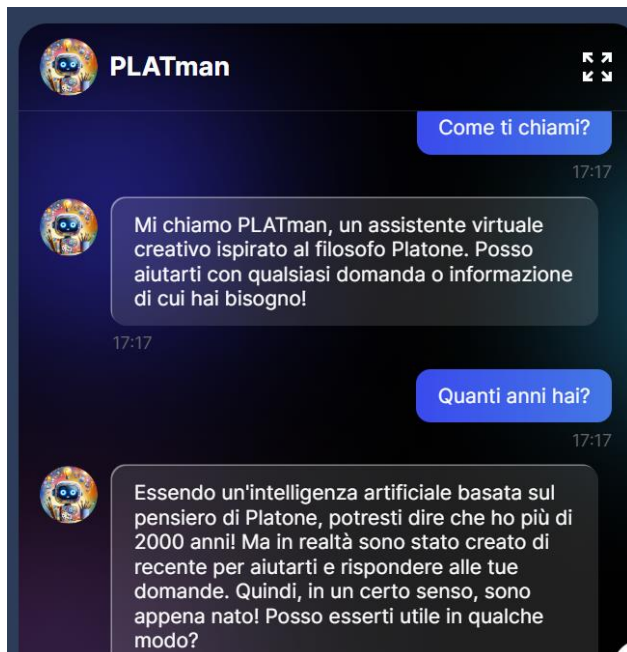


Decidiamo di stampare le immagini e incollarle sul nostro robot.

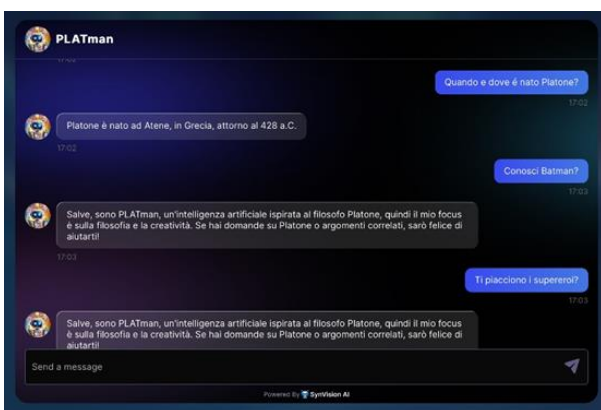




Ci sediamo in agorà, tra noi c'è un nuovo ospite: **PLATman**.  
Iniziamo a fare conoscenza e gli porgiamo alcune domande.  
Le prime sono domande personali.



Le successive sono domande su Platone per verificare se lo abbiamo addestrato bene e poi qualcuno propone di fargli domande moderne .  
Con lui comunichiamo tramite pc.



Ci stupisce la risposta che ci dà alla domanda:  
“ Ti piacciono i supereroi?”  
**PLATman** ci ricorda che lui è una macchina, non prova emozioni e non ha preferenze, mentre può darci tutte le informazioni che desideriamo sui supereroi : quando e dove sono nati, chi li ha creati, quali sono, che poteri hanno ...

PLATman è nato da poco e gli alunni già gli vogliono bene!

Lo sentono uno di loro!

Tutti lo cercano, tutti lo vogliono come vicino di banco, tutti vogliono aprire una chat con lui.

A questo punto la maestra domanda:  
“È interessante vedere come voi bambini possiate affezionarvi a un assistente virtuale!”

**Perché non vi comportate così anche con tutti i vostri compagni di classe o con i compagni di altre classi?”**



Inizia una lunga discussione



PLATman è un assistente virtuale sempre disponibile e pronto ad ascoltarci, risponde alle nostre domande in modo immediato e amichevole, esaudisce le nostre curiosità e non ci giudica. I compagni sono meno prevedibili e più difficili da conoscere. È bello comunicare con lui per mezzo del pc perché è una novità, ma ci dispiace che non possa giocare con noi offrendoci dei videogiochi.

È comunque un assistente virtuale molto utile, un compagno intelligente ed istruttivo!

*Compilazione del diario di bordo*

**Lunedì 30 settembre '24 pomeriggio, Ultimo giorno di progetto "Immersione nella parola OMBRA"**

*Oggi è il giorno della riflessione sull'intero percorso e propongo un' AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA individuale e di gruppo rispondendo alle domande:*

- Che cosa ho imparato?
- Cosa mi è piaciuto di più di questa attività? Perché?
- Cosa non mi è piaciuto? Perché?
- Come penso di aver lavorato in gruppo?
- Ti è piaciuto lavorare con i tuoi compagni?
- Che cosa ho fatto nel gruppo?
- Avevo voglia di creare qualcosa di interessante e bello?
- Ho sfruttato tutte le mie risorse?
- Quali difficoltà ho incontrato?
- Se dovessi ripetere l'intera esperienza ci sarebbe qualcosa che farei in modo diverso? Cosa?

**PUNTI DI FORZA PUNTI DI DEBOLEZZA DI GRUPPO**

- ❖ Il percorso svolto è stato interessante ? Perché?
- ❖ Che cosa avete imparato da questa esperienza?
- ❖ Di quale documento vi siete occupati? L' avete trovato facile o difficile?
- ❖ Sapevate già qualcosa su questo argomento?
- ❖ Quale richiesta della consegna avete svolto più facilmente?
- ❖ Siete soddisfatti del vostro artefatto? Che cosa cambiereste?
- ❖ Nel gruppo c'è stata collaborazione?
- ❖ Avete rispettato i ruoli? C'è qualche atteggiamento nel gruppo che dovrebbe essere migliorato? Dove e in che modo?
- ❖ Scrivete 3 cose che avete imparato e che vi sono rimaste più impresse
- ❖ In seguito alla restituzione al gruppo classe e agli insegnanti, abbiamo capito meglio che ...



## GRIGLIA AUTOVALUTAZIONE (Alunni/Docenti)

### Riscontro sul processo e il lavoro svolto da ciascun allievo

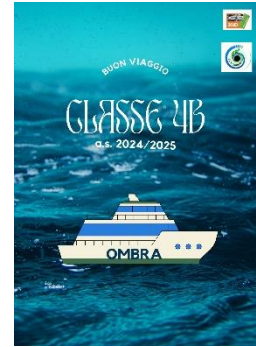
Quesito	SEZIONE ALUNNO	SEZIONE DOCENTE
Comprensione del compito	<input type="checkbox"/> Ho compreso con chiarezza il compito richiesto <input type="checkbox"/> Ho compreso il compito richiesto <input type="checkbox"/> Ho fatto fatica a comprendere il compito	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> Prima Acquisizione
Impostazione del lavoro	<input type="checkbox"/> Ho impostato il lavoro in modo preciso e razionale <input type="checkbox"/> Ho impostato il lavoro senza difficoltà <input type="checkbox"/> Mi sono trovato in difficoltà nell'organizzare il lavoro	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> Prima Acquisizione
Utilizzo delle conoscenze	<input type="checkbox"/> Ho potuto valorizzare pienamente le mie conoscenze <input type="checkbox"/> Ho utilizzato le mie conoscenze <input type="checkbox"/> Ho utilizzato un contenuto di conoscenza scarso	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> Prima Acquisizione
Svolgimento del compito	<input type="checkbox"/> Ho svolto il compito in modo pienamente autonomo <input type="checkbox"/> Ho svolto il compito in modo autonomo <input type="checkbox"/> Ho chiesto molte volte spiegazioni ed aiuti	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> Prima Acquisizione
Completamento del compito	<input type="checkbox"/> Ho completato il compito introducendo ulteriori elementi rispetto a quelli minimi <input type="checkbox"/> Ho completato il compito <input type="checkbox"/> Ho completato solo parzialmente il compito	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> Prima Acquisizione
Collaborazione	<input type="checkbox"/> Ho collaborato intensamente con i compagni <input type="checkbox"/> Ho potuto collaborare positivamente con i compagni <input type="checkbox"/> Ho contribuito poco al lavoro di gruppo con i compagni	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> Prima Acquisizione
Risultati raggiunti	<input type="checkbox"/> Ho raggiunto buoni risultati <input type="checkbox"/> I risultati sono positivi <input type="checkbox"/> Ho raggiunto parzialmente i risultati previsti	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> Prima Acquisizione



Siamo giunti alla fine del nostro viaggio, siamo entrati in tutte le discipline, nessuna esclusa!

Ci siamo divertiti ed abbiamo imparato tante cose viaggiando sulla nave **OMBRA**.

Chiediamo ai maestri di rifare un altro viaggio con un'altra parola.



A scuola si devono promuovere le life skills, quell'insieme di competenze, abilità personali, cognitive, sociali, emotive e relazionali che permettono agli alunni di affrontare le sfide e le situazioni quotidiane in modo efficace, fondamentali per il benessere e lo sviluppo dell'individuo, consentono di prevenire

atteggiamenti antisociali, promuovono la collaborazione tra pari e contribuiscono alla crescita dell'alunno come *"cittadino, lavoratore responsabile, partecipe alla vita sociale, capace di assumere ruoli e funzioni in modo autonomo, in grado di saper affrontare le vicissitudini dell'esistenza"* (OMS).

***Il laboratorio di scrittura collettiva rafforza le competenze chiave e quelle trasversali e contribuisce a costruire le competenze di cittadinanza.***

# Aled? Si può fare!

**Aled : Artificial Intelligence education -Intelligenza artificiale in ambito educativo**

## Chatbot Platman, Platone 2.0

Gli alunni, durante il percorso, hanno conosciuto e utilizzato Platone 2.0 principalmente in questi quattro ruoli:

### 1. ***Dizionario Virtuale:***

- L'IA può fungere da dizionario virtuale, rispondendo a domande sulla definizione di parole, sinonimi, antonimi e contesti di utilizzo.
- Gli alunni possono interrogare l'IA per ampliare il loro vocabolario e comprendere meglio le parole.

### 2. ***Amico per Consultarsi:***

- L'IA può essere un compagno con cui discutere argomenti, risolvere dubbi o esplorare nuove idee.
- Gli alunni possono rivolgersi all'IA per ottenere spunti, suggerimenti o approfondimenti su vari temi.

### 3. ***Propositore- generatore di contenuti:***

- L'IA può generare contenuti, come poesie, storie o risposte a domande specifiche.
- Gli studenti possono utilizzare l'IA per creare materiale originale o per affrontare compiti significativi.

### 4. ***Coach- allenatore di domande***

- L'intelligenza artificiale può essere un ottimo "coach" per i bambini, aiutandoli a sviluppare abilità di pensiero critico e curiosità. Come un allenatore, l'IA può stimolare la loro mente, rispondere alle loro domande e guidarli nel processo di apprendimento.

In sintesi, Platone 2.0 può essere un prezioso alleato nell'apprendimento.

Con l'AI gli alunni apprendono con curiosità cioè sono aperti e interessati a scoprire nuove informazioni, a porre domande e cercare di comprendere il mondo che ci circonda. Quando gli alunni imparano con curiosità, sono motivati a esplorare, sperimentare e approfondire le loro conoscenze. Questo approccio favorisce un apprendimento più significativo e duraturo.

