

TITOLO	Creare musical con l'IA		
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Azzurra Verruto Adattamento a cura di: Maria Di Benedetto, Giovanna Scuotto		
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	Liceo scientifico "Tito Lucrezio Caro"		
REGIONE	Campania		
IMMAGINE			
	<i>L'immagine, creata con l'Intelligenza Artificiale di Canva, riproduce l'idea di una Intelligenza Artificiale che con l'intervento umano è sia fruitore che autore musicale</i>		
ABSTRACT	<i>L'attività propone la realizzazione di una storia musicale attraverso l'uso dell'IA generativa secondo la metodologia del Digital Storytelling</i>		
ORDINE DI SCUOLA (destinatari)	scuola secondaria di 2° grado		
ETÀ DESTINATARI	16-18		
CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE	Fisica, Scienze, Lingua italiana, Arte		
TAG	Intelligenza_Artificiale	Digital_storytelling	Multimedia
DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali dei Cittadini)	1 – Informazione e alfabetizzazione dei dati; 2 – Comunicazione e collaborazione; 3 – Creazione di contenuti digitali;		
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	Selezionare quali sono le competenze chiave che si possono acquisire svolgendo l'attività. ☒ Competenza alfabetica funzionale ☐ Competenza multilinguistica ☒ Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie ☒ Competenza digitale		

	☒ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ☐ Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza ☒ Competenza imprenditoriale ☐ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (Rif. DM 183 del 07/09/2024)	SECONDO CICLO ☒ Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. ☒ Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. ☒ Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.			
DURATA	10h			
METODOLOGIE	Lezione frontale, Digital Storytelling, didattica laboratoriale			
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ STEP BY STEP Creazione di una sigla per progetti con IA	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting D'AULA
	Motivazione	Il docente inizia l'attività proponendo una situazione-stimolo che attivi il brainstorming sul tema. Ad esempio, ponendo domande quali: <i>"Avete mai usato un'app o un servizio che sembra 'pensare' o 'creare' qualcosa per voi? Come crea l'Intelligenza Artificiale? Cosa vuol dire creare?"</i> L'interazione è condotta usando una bacheca virtuale presentata sulla digital board. Al termine di questa fase, si perviene alla necessità di capire meglio come usare l'IA per creare qualcosa di originale	Digital board Bacheca digitale	☒ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo
	Lancio della proposta operativa	Il docente propone la creazione di una storia in musica con il supporto offerto dagli strumenti di IA generativa	Bacheca digitale	☒ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo
	Esplorazione di applicativi	Il docente guida gli studenti, divisi in piccoli gruppi, nel familiarizzare con i principali applicativi di IA generativa audio In particolare, il docente fornisce	Aula multimediale Applicativi online, quali:	☐ Frontale ☐ Partecipato ☐ Riflessivo ☒ Cooperativo

		le indicazioni su come strutturare il prompting corretto per ottenere una musica con un testo che rispecchi le aspettative	– Suno – Fear&Fluoride Guida al prompting (eventualmente elaborata dal docente)	
	Formazione dei gruppi di lavoro	Sono formati i gruppi di lavoro. Si suggerisce un massimo di 5 componenti per gruppo		☐ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo
	Elaborazione dei lavori	Gli studenti elaborano la loro storia in musica. Il docente fornisce una checklist che li guida nel lavoro di progettazione e creazione, elencando i passi salienti dello storytelling digitale: – Scelta del tema e dei protagonisti – Individuazione della sequenza narrativa – Individuazione degli stili musicali in coerenza con la narrazione – Individuazione del culmine emotivo della storia – Creazione dei testi e delle musiche con il supporto dell'IA – Unione dei pezzi musicali nel file finale – Test e verifica del risultato – Eventuale miglioramento	Aula informatica Applicativi Checklist elaborata dal docente	☐ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☒ Cooperativo
	Presentazione dei lavori e valutazione	I gruppi presentano i loro lavori rispondendo alle domande del docente e dei compagni di classe. Il docente valuta il prodotto e il processo	Digital board	☒ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo
	Riflessione metacognitiva	Il docente propone una riflessione collettiva e un feedback sull'esperienza	Scheda di riflessione Strumenti di interazione online	☐ Frontale ☐ Partecipato ☒ Riflessivo ☐ Cooperativo
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità)		<i>L'attività è di per sé inclusiva e accessibile, in quanto privilegia il lavoro collaborativo nel gruppo e la parte audio della narrazione che può essere facilmente fruita da studenti DSA o con disabilità visive, in modo da inserirli e farli sentire parte attiva del progetto.</i>		

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	Selezionare gli strumenti usati per la valutazione sommativa e per la riflessione formativa in itinere. ☒ Rubrica di valutazione del processo ☒ Rubrica di valutazione del prodotto ☒ Griglia di osservazione - Diario di bordo individuale - Diario di bordo di gruppo - Scheda metacognitiva peer-review - Smart feedback ☒ Autovalutazione metacognitiva - Check list
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)