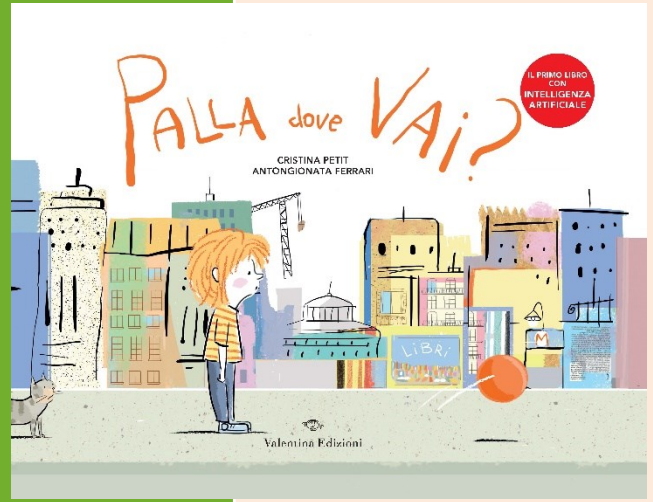
L’Intelligenza Artificiale per un fine educativo e inclusivo

Scoperta e curiosità

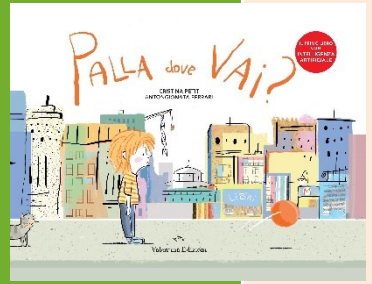


Trama:
Un bambino perde la sua palla e la rincorre, pagina dopo pagina, passando per ambienti diversi: tra i palazzi della città, in metropolitana, al museo, al parco, nel bosco, al lago, incontrando personaggi fantastici fino a scoprire il vero senso del suo incredibile viaggio… la palla è attratta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

Autore e illustratore: Cristina Petit, AntonGionata Ferrari
ISBN: 9791280891082
Confezione: Albo illustrato

Laboratorio: Una volta letta la storia, la classe ha la possibilità di ripercorrere e approfondire i contenuti attraverso un’app che sfrutta le incredibili opportunità offerte dalla tecnologia.

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.

Con l’utilizzo di un’app che unisce animazione e intelligenza artificiale, il bambino sarà coinvolto nella storia interagendo con un Avatar così da diventare anche lui un piccolo/grande protagonista.

In ogni momento, potrà cliccare su:

Scoperta e curiosità

Avatar: un amico simpatico a cui fare tante domande e con cui dialogare 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.

L’Intelligenza Artificiale per un fine educativo e inclusivo

Lo sai che?

Scoperta e curiosità

Alla creazione di *Palla dove vai?* hanno partecipato l’editrice, autrice, illustratore e pedagogista Beatrice Vitali e 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**.

È infatti 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 e prevede la possibilità di audiodescrizione, sottotitoli e altre facilitazioni grafiche. È inoltre disponibile in due lingue: italiano e inglese!

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

Scoperta e curiosità

L'Intelligenza Artificiale per un fine educativo e inclusivo

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

Nel BOSCO IMMAGINIFICO

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

Nella METRO

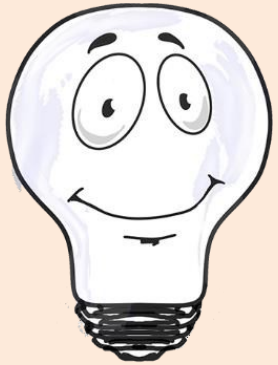
- Il funzionamento della metropolitana
- Come si leggono le mappe della metropolitana
- I mestieri di chi viaggia

Nel MUSEO

- I pittori e le loro tele più famose (Van Gogh, Monet, Leonardo, Klimt, Kandinskij e artisti moderni)

Nella grande CITTÀ

- 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 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

Nel BOSCO

- Chi abita nel bosco?
- La funzione degli alberi nel bosco (le indicazioni dei sentieri e il significato dei cerchi dei tronchi)

Nel PARCO

- L'importanza degli alberi
- Come si semina e si curano le piante?
- L'importanza del sole e della sua energia
- Chi abita nel parco?

In fondo al MARE

- Chi abita nel mare?
- I fondali marini (alghe, stelle marine, conchiglie, coralli)
- L'impatto della plastica nel mare

Scoperta e curiosità

L’Intelligenza Artificiale per un fine educativo e inclusivo

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 sequenze di immagini, suoni e parole

4. **ATTENZIONE** – sviluppo delle capacità di analisi e dell’attenzione attraverso la ricerca di alcuni particolari

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)

Scoperta e curiosità

L’Intelligenza Artificiale per un fine educativo e inclusivo

È possibile scegliere fra 4 differenti moduli: da 1 fino a 4 giorni a seconda degli argomenti che si vogliono trattare.

Sessioni	Lettura	Conoscenza	Verifiche	Narrazione	Lingua
1 sessione (1h)	Lettura animata	2/3 ambienti a scelta	Caccia al tesoro Giochi	-	-
2 sessioni (2h)	Lettura animata	4/5 ambienti a scelta	Caccia al tesoro Giochi	-	-
3 sessioni (3h)	Lettura animata	6/8 ambienti a scelta	Caccia al tesoro Giochi	Registrazione e riascolto della storia	
4 sessioni (4h)	Lettura animata	6/8 ambienti a scelta	Caccia al tesoro Giochi	Registrazione e riascolto della storia	Lettura e ascolto della storia in inglese

Ciascuna sessione richiederà l’utilizzo di una postazione tecnologica (tablet, proiettore, casse, connessione internet) che, se non disponibile, verrà fornita direttamente dall’editore.