



Scheda didattica – Scuola secondaria di secondo grado

Materiali

Materiali scaricabili

- Scheda didattica per l'insegnante
- Scheda operativa "Ecosistemi" - *guida la fase di ideazione del racconto audiovisivo sul Delta del Po, con focus su scenari ambientali, criticità e possibili soluzioni.*
- Scheda operativa "Creazione video" - *supporta la produzione dei contenuti multimediali tramite strumenti di generazione di immagini e video basati su IA.*
- Scheda operativa "Editing e sottotitolaggio" - *guida la fase di montaggio finale, inserimento audio, sottotitoli e cura dell'accessibilità del prodotto audiovisivo.*
- Presentazione di approfondimento sull'intelligenza artificiale

Materiali necessari

- LIM o proiettore
- Connessione internet
- Computer, tablet o smartphone

Piattaforme e strumenti suggeriti

- **Teachable Machine** (addestramento e test di modelli di IA)
- Strumenti interattivi per il riconoscimento dei deepfake
- **Gemini, Canva AI** (generazione di immagini)
- **Canva AI, CapCut** (generazione e animazione video)
- **Veed.io, CapCut** (editing, montaggio e sottotitolaggio)
- **ElevenLabs** (sintesi vocale)

Svolgimento del laboratorio

Il percorso, della durata indicativa di 6 ore, si sviluppa in **tre fasi** e accompagna gli studenti nella scoperta dell'intelligenza artificiale e delle sue applicazioni nel linguaggio audiovisivo, fino alla realizzazione di un contenuto multimediale dedicato agli ecosistemi del Delta del Po.

Prima fase – Comprendere l'intelligenza artificiale

L'attività prende avvio da un confronto guidato sulle esperienze e le percezioni degli studenti riguardo all'intelligenza artificiale. Attraverso esempi pratici vengono approfonditi il funzionamento dei sistemi di IA, la loro evoluzione e i principali aspetti normativi introdotti dall'AI Act.

La classe sperimenta poi l'addestramento di un semplice modello di riconoscimento immagini tramite **Teachable Machine**, osservando come una macchina "impara" a classificare elementi visivi. L'incontro si conclude con attività dedicate all'analisi critica delle immagini e al riconoscimento dei contenuti generati artificialmente, attraverso quiz e strumenti di identificazione dei deepfake.

Seconda fase – Ideazione e produzione dei contenuti

Utilizzando la **Scheda operativa Ecosistemi**, gli studenti progettano una breve narrazione dedicata al Delta del Po, esplorando scenari attuali e futuri del territorio, le principali criticità ambientali e le possibili soluzioni.

Attraverso attività di **prompt engineering**, la classe utilizza strumenti di generazione di immagini e video per creare le scene necessarie alla costruzione del proprio racconto audiovisivo. In questa fase gli studenti sperimentano il potenziale creativo dell'intelligenza artificiale come strumento di supporto alla narrazione.

Terza fase – Montaggio e accessibilità

L'ultimo incontro è dedicato alla finalizzazione del progetto. Seguendo la **Scheda operativa Editing e sottotitolaggio**, gli studenti elaborano lo script narrativo, registrano la voce oppure utilizzano strumenti di sintesi vocale per realizzare la traccia audio.

Successivamente assemblano immagini, video e audio attraverso software di montaggio, inseriscono sottotitoli e curano gli aspetti legati all'accessibilità del contenuto. Il percorso si conclude con la visione collettiva dei lavori realizzati e una riflessione finale sulle opportunità e sui limiti dell'intelligenza artificiale nella produzione audiovisiva.

Conclusione

Il laboratorio permette agli studenti di sviluppare competenze digitali, creative e critiche, sperimentando in prima persona l'intero processo di produzione audiovisiva. Attraverso il racconto del Delta del Po, la classe riflette sul rapporto tra tecnologia, ambiente e comunicazione, acquisendo strumenti utili per un utilizzo consapevole dei media e dell'intelligenza artificiale.