

PROGETTO 187931**Geo-grafia: laboratorio editoriale tra geografia e transizione digitale****Sede di svolgimento del progetto**

Struttura: POLO MUSEALE

Ambito: Studi umanistici (lettere, filosofia, antichità, arte, storia, lingue, comunicazione, pedagogia)

Ubicazione: Città universitaria

Descrizione

Il progetto si propone di unire la didattica della geografia, la narrativa visuale e le nuove frontiere dell'educazione digitale, guidando gli studenti nella co-creazione di un albo illustrato a tema geografico con il supporto dell'Intelligenza Artificiale Generativa (sia testuale sia text-to-image). Il progetto ha come scopo l'utilizzo consapevole dell'AI per attività di brainstorming e di co-progettazione. Gli studenti lavoreranno come una vera e propria redazione editoriale a partire dalla scelta del tema geografico (es. il cambiamento climatico, le trasformazioni urbane, il viaggio e l'alterità) fino a sviluppare lo storytelling: scrittura dei testi, storyboarding, character design e stile visivo. Una volta definita la struttura e la coerenza visiva sarà possibile lavorare con i generatori di immagini inserendo dei prompt efficaci. Gli studenti saranno guidati nell'utilizzo dell'AI per generare le illustrazioni e rifinire i testi, sperimentando il prompt engineering in modo critico: in questa fase saranno scartati, modificati e corretti i prompt per eliminare i bias o gli errori geografici dell'algoritmo. L'output finale sarà un albo illustrato digitale o cartaceo, completo di copertina e colofone (i crediti del libro, dove verrà specificato l'uso dell'AI e il ruolo dei ragazzi). Gli albi realizzati saranno presentati in occasione della Notte Internazionale della Geografia 2027 come strumenti a supporto dell'insegnamento geografico, in questo modo la geografia smette di essere una disciplina puramente mnemonica e diventa una materia viva, visuale ed empatica, capace di dialogare con i linguaggi contemporanei.

Competenze specifiche

Il percorso è strutturato per sviluppare competenze trasversali, disciplinari e digitali: Competenze geografiche e storico-sociali: capacità di analizzare un territorio, comprenderne le dinamiche antropiche e ambientali e tradurre concetti geografici complessi in una narrazione accessibile e visiva. Competenza alfabetica funzionale e creativa: abilità di storytelling, scrittura creativa e strutturazione di un testo narrativo o divulgativo. Competenza digitale e "Prompt Literacy": saper interagire in modo efficace e consapevole con le AI generative; comprendere il funzionamento degli algoritmi, i loro limiti e le potenzialità nel campo della produzione visiva e testuale. Pensiero critico e valutazione delle fonti: capacità di valutare l'output dell'AI, riconoscendo bias culturali/geografici nelle immagini generate e verificando l'accuratezza scientifica degli elementi geografici proposti. Imprenditorialità e lavoro di squadra: capacità di lavorare in gruppo rispettando scadenze, dividendo i ruoli (autori, prompt designer, grafici) e simulando la filiera di un progetto editoriale universitario o professionale.

Metodologie, strumenti software, sistemi di lavoro utilizzati

Il progetto adotta approcci metodologici attivi e laboratoriali, superando la classica lezione frontale per mettere lo studente al

centro del processo di apprendimento: • Project-Based Learning (Apprendimento basato su progetti): l'intero percorso è finalizzato alla realizzazione di un prodotto reale e tangibile (l'albo illustrato), che concretizza e mette in pratica le nozioni teoriche apprese. • Cooperative Learning: gli studenti lavorano in piccoli gruppi editoriali, dove la negoziazione dei contenuti e la collaborazione sono fondamentali per la riuscita del progetto. • Didattica Laboratoriale e "Spiazzamento Cognitivo": l'uso dell'AI viene introdotto attraverso sessioni di trial and error (tentativi ed errori), ovvero si analizza perché un'AI genera un'immagine errata e si riflette criticamente al fine di raggiungere il risultato atteso. L'Ateneo si pone come polo di innovazione capace di portare nelle scuole una visione dell'AI come strumento per esaltare le competenze umane (creatività, senso critico, sensibilità ecologica e geografica) attraverso l'uso consapevole della tecnologia. • Visual storytelling applicato alla Geografia: utilizzo del canale visivo per facilitare la comprensione di relazioni spaziali, concetti di "paesaggio" e "luogo", rendendo la geografia inclusiva e d'impatto. • Peer-to-Peer ed Educazione civica digitale: discussione guidata sull'etica dell'AI (diritto d'autore, copyright delle immagini, impatto ambientale dei server), integrando il percorso con l'Educazione civica.

Competenze trasversali

- Attitudini al lavoro di gruppo
- Capacità di comunicazione
- Capacità di diagnosi
- Capacità di gestione del tempo
- Capacità di organizzare il proprio lavoro
- Capacità di problem solving
- Capacità di relazioni
- Spirito di iniziativa

Open badge: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Periodo del percorso

Mesi: Gennaio, Febbraio, Marzo, Aprile

Giorni: Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì

Orario: Antimeridiano

Ore di attività previste per studente: 45

Erogazione: in presenza

Tipologia di Istituto di provenienza degli studenti

- IT Grafico
- IT Informatico/Telecomunicazioni
- Liceo Artistico
- Liceo Classico
- Liceo delle Scienze Umane
- Liceo Scientifico

Classi ammesse

Classi: Terze, Quarte

Responsabile del percorso

Sandra Leonardi

----- Sapienza Università di Roma - Geo-grafia: laboratorio editoriale tra geografia e transizione digitale