

Il Progetto

Titolo: Il podcast come strumento didattico

Area di riferimento: Tecnologia

Responsabile Progetto: Cairo Andrea

Gruppo di Progetto: Cairo Andrea, Savoini Francesca

Elementi in ingresso /Analisi dei bisogni

Obiettivi

- Consolidare le competenze informatiche di base
- Migliorare i flussi di programmazione didattica grazie agli strumenti messi a disposizione delle IA
- Imparare ad utilizzare il podcast come strumento didattico
- Promuovere pratiche didattiche innovative

Risultati attesi

- Saper riconoscere le principali tipologie di podcast e le potenzialità dell'utilizzo di questo strumento innovativo nella didattica
- Saper utilizzare le principali tecnologie (hardware e software) per la realizzazione di un podcast
- Conoscere i vari strumenti e servizi IA specifici per l'ambito oggetto di studio

Destinatari

Tutti i docenti (nessun prerequisito)

L'azione

Percorso da attuare

- Concetti di base sulla codifica digitale dei dati (immagini, suoni, etc...)
- Le Intelligenze artificiali e l'automazione delle pratiche per la stesura di un testo ed il montaggio di un audio
- Le IA per la gestione di audio, immagini e la formalizzazione dei prompt
- Cos'è un podcast e come utilizzarlo come strumento didattico

Metodologie

- Utilizzo della Google workspace for education
- Piattaforme di IA (chatGPT, Claude, Adobe Firefly, Udio, AudioLM, etc...)

- programmi per la registrazione e la gestione di file audio
- Laboratori ed attività di etrivity di gruppo per la realizzazione di un podcast finito

Modalità di verifica e valutazione

Monitoraggio in itinere

- Monitoraggio dei progressi nello sviluppo delle competenze informatiche
- Partecipazione alle attività pratiche proposte

Verifica e valutazione finale

- Valutazione di progetti sulla realizzazione di un podcast didattico

Modalità di documentazione

- Materiali prodotti con il supporto della Google workspace for education
- Podcast didattico in formato audio

Le risorse

Soggetti coinvolti

Docenti

Materiali e mezzi necessari

- Lezione interattiva partecipata (utilizzo di presentazioni e materiale digitale)
- Attività laboratoriali con l'utilizzo di software specifici
- Brainsorming
- Lavori di gruppo
- n.2 microfoni lavalier (da cravatta) con mixer

Tempi di realizzazione

Anno scolastico 24/25

Spazi necessari

Laboratorio Informatico (Aula PC)