



BIBLIOTECA
ERNESTO
RAGIONIERI

ALLEGATO B

SCHEDA PROGETTO

"Leggere, che piacere!" - a.s. 2025/2026

(Si ricorda che la presente scheda sarà utilizzata per la diffusione del progetto nelle scuole.)

TITOLO DEL PROGETTO:

Io, Robot... e Tu?

DESTINATARI: (Indicare: Infanzia – Primaria – Secondaria di 1° grado)

Secondaria di 1° grado

LUOGO DI SVOLGIMENTO: Biblioteca Ernesto Ragionieri (Sesto Fiorentino)

SOGGETTO PROPONENTE: (Indicare Nome cognome o Ragione sociale dell'organizzazione)

Cristian Pratesi

DESCRIZIONE DEL PROGETTO (massimo 1500 caratteri)

In un mondo che si proietta sempre più verso un futuro tecnologico è fondamentale trovare le occasioni per interrogarsi su cosa è un robot, su cosa rappresenta nella nostra società e su cosa vuol dire avere un' "intelligenza artificiale". Queste occasioni acquisiscono un'importanza ancora maggiore se si presentano durante il percorso educativo di un ragazzo e se sono veicolati attraverso uno strumento potente come la lettura. Rimane fondamentale saper connettere la tecnologia all'analogico: questo avviene trovando spunti di riflessione dalla lettura che siano strettamente collegati con temi che si prospettano ricoprire un ruolo centrale nelle nostre vite come quello della robotica. Il celeberrimo racconto "Io, robot" di Asimov analizza con introspezione la questione dell'inserimento dei robot nella società, una questione che risulta evidente non poter essere ingorata con l'evolversi sempre maggiore dell'intelligenza artificiale. Questo progetto affronta due estratti del libro, evidenziando la possibilità di porsi domande attraverso la lettura che risultano estremamente importanti nella propria vita quotidiana.

OBIETTIVI (massimo 600 caratteri)

L'obiettivo di questo progetto è quello di far scoprire alla classe come interrogarsi attraverso la lettura su ciò che ci circonda, utilizzando un racconto di fantasia per introdurre un mondo complesso e ricco di dettagli come quello della robotica. Le attività proposte permettono di apprezzare il modo in cui la lettura ci permette di cogliere spunti strettamente collegati con gli argomenti e gli eventi del quotidiano, ma anche di cogliere la bellezza del porsi domande e cercare risposte mentre si legge. Obiettivo ultimo è quello di interessare i ragazzi alla lettura stimolandone la curiosità e la fantasia attraverso l'esplorazione del mondo dei robot, oltre a fargli interrogare su cos'è l'intelligenza artificiale e su come leggere può aiutare a comprendere meglio come rapportarsi con questi nuovi strumenti.

DESCRIZIONE DELLE FASI DI SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ (massimo 600 caratteri)

Raccolte le prime idee su cosa sia un robot da parte dei ragazzi viene letto un primo estratto che evidenzia le caratteristiche di un robot e solleva la questione della possibilità dei robot di provare emozioni. Dopo la lettura segue un dibattito sul perché i robot si comportano in un certo modo e su come è giusto che si comportino: l'intelligenza artificiale può renderli imprevedibili. Inoltre viene spiegato cos'è la programmazione e viene fatto un gioco che mette alla prova le capacità dei ragazzi di scrivere un programma con semplici istruzioni. Viene poi letto un secondo estratto che evidenzia la questione della posizione dei robot nella società sollevando un tema di moralità: può un robot che non sbaglia mai ricoprire un ruolo di leader politico? Questo estratto serve per far riflettere sulla questione con parole semplici che stimolano la fantasia in modo che i ragazzi siano pronti per affrontare l'attività seguente: organizzati in una sala stampa alcuni di loro dovranno prendere le difese del robot mentre altri dovranno fare domande scomode per mettere in dubbio la posizione del robot. Il progetto termina con un'ultima riflessione su cosa è venuto fuori dall'attività e sulla direzione e l'utilizzo dell'intelligenza artificiale.

DESCRIZIONE DI ELEMENTI E CONTENUTI DEL PROGETTO MODULABILI IN BASE AL TARGET (indicare le specifiche caratteristiche del progetto che variano in base all'età degli alunni) (massimo 1200 caratteri)

Il progetto si predispone per tutte le classi della scuola secondaria in quanto le letture proposte sono facilmente comprensibili per il target di età. Inoltre le riflessioni fatte in gruppo possono essere modulate nella profondità e nell'ampiezza dei temi trattati. I momenti di attività pratica sono sviluppati in modo che risultino interessanti per i ragazzi, ma rimangono comunque tarati sulle capacità della specifica classe.

BREVE PRESENTAZIONE DEL SOGGETTO PROPONENTE (massimo 1200 caratteri)

Cristian Pratesi, studente al terzo anno presso l'Università di Firenze sotto la facoltà di Ingegneria Informatica. E' membro del consiglio direttivo dell'associazione Scienza Ludica che organizza corsi di robotica nelle scuole materne, elementari e medie della provincia di Pistoia. Da 4 anni organizza e svolge corsi per l'associazione. Inoltre è da 3 anni capo scout nell'associazione CNGEI, dove svolge il ruolo di educatore per bambini di età compresa tra gli 11 e i 19 anni. L'interesse nel servizio e nell'educazione si incontrano in queste due realtà associative, le quali gli permettono di avere l'opportunità di svolgere un ruolo educativo e d'istruzione verso tutte le fasce d'età.

REFERENTE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

(I dati inseriti in questo campo potranno essere usati dagli insegnanti per contattare il referente ed avere chiarimenti sul progetto)

NOME Cristian

COGNOME Pratesi

TELEFONO 3914706760

MAIL pratesicristian@gmail.com

Data 30/06/2025

Firma

