

**DIPARTIMENTO DI
Scienze della Formazione, Psicologia, Comunicazione (For.Psi.Com.)**

- Tipologia dell'attività: INSEGNAMENTI E LABORATORI E DEDICATI AGLI STUDENTI DEI CORSI DI STUDIO E AI SOGGETTI ESTERNI IN POSSESSO DI DIPLOMA DI SCUOLA SUPERIORE

- Titolo dell'attività per l'acquisizione delle competenze trasversali*:

AI Beyond the code: competenze trasversali con l'Intelligenza Artificiale

- Sede dell'attività e modalità di erogazione:

Dipartimento di Scienze della Formazione, Psicologia, Comunicazione (For.Psi.Com.) modalità di erogazione mista

- Periodo di svolgimento delle attività formative: **dal 10/03/2024 al 31/05/2024**

- Durata dell'attività (in ore): **42**

- Data entro la quale è possibile effettuare l'iscrizione (precedente allo svolgimento del 30% delle attività formative previste nell'ambito di ciascun insegnamento o laboratorio) **30/03/2023**

- Giorni e orari di svolgimento delle attività formative fino alla loro conclusione prevista:

- **Lunedì, mercoledì 9,00/14,00**

- Numero di CFU attribuibili agli/alle studenti/esse che avranno frequentato almeno il 70% delle lezioni/sessioni di apprendimento/laboratori/seminari ed avranno superato la relativa prova finale (esame di profitto o verifica): **6 cfu**

- Modalità di valutazione della prova finale:

Votazione in trentesimi

Idoneità

- Breve descrizione delle attività proposte e delle metodologie didattiche da adottare**:

L'attività proposta si concentra sullo sviluppo delle competenze trasversali per i dottorandi nell'ambito dell'Intelligenza Artificiale. Durante le 42 ore di insegnamento, i partecipanti acquisiranno conoscenze su vari aspetti dell'IA, inclusi gli aspetti etici, sociali e legali correlati all'utilizzo di tali tecnologie. L'obiettivo principale è quello di fornire ai dottorandi gli strumenti necessari per affrontare le sfide complesse che l'IA comporta e promuovere un utilizzo responsabile ed etico di tali sistemi in un'ottica human-centered.

Le metodologie didattiche adottate coinvolgeranno attivamente gli studenti e includeranno attività laboratoriali, discussione di casi studio, lavori di gruppo, esercitazioni pratiche e analisi critica della letteratura scientifica. Gli studenti avranno l'opportunità di applicare le loro conoscenze tramite progetti individuali e di gruppo, promuovendo il pensiero critico, la creatività e la capacità di problem-solving.

Durante l'attività, saranno coinvolti esperti del settore, come professori e ricercatori, che condivideranno le loro esperienze e forniranno spunti per discussioni approfondite. Al termine dell'attività, i partecipanti avranno acquisito una solida comprensione dei principali aspetti etici, sociali e legali dell'Intelligenza Artificiale e saranno in grado di applicare le competenze trasversali sviluppate nel loro percorso di ricerca.

Modulo 1 (1CFU)

Introduzione all'intelligenza artificiale: educare al potenziale dell'Intelligenza Artificiale

- Che cos'è l'intelligenza artificiale?
- Storia dell'IA
- Educare con/all'AI per prepararsi a immergersi nel futuro

Modulo 2 (1CFU)

AI per tutti: Intelligenza Artificiale al servizio dell'umanità

- Scoprire come l'IA può migliorare la vita di tutte le persone
- Esplorare applicazioni di IA per la salute, l'istruzione, l'accessibilità e l'inclusione
- Sviluppare una prospettiva etica e responsabile sull'utilizzo dell'IA per il bene comune
- La responsabilità della governance dell'Intelligenza Artificiale

Modulo 3 (1CFU)

Algoritmi rivoluzionari: esplora il cuore dell'Intelligenza Artificiale

- la società dei dati
- Machine learning, deep learning e reti neurali

Modulo 4 (2 CFU)

Applicazioni dell'intelligenza artificiale:

1. Chatbot Magico: dalla parola al dialogo

- Gli agenti conversazionali
- Large language models: chatGPT, bard & co. Come comunica l'IA
- Scrivere con il supporto dell'IA

2. AI e realtà virtuale: esplorare mondi digitali Intelligenti

- Scoprire come l'IA e la realtà virtuale si combinano per creare esperienze immersive
- Esplorare applicazioni di IA nell'ambito della realtà virtuale serious game
- Realtà aumentata per la cultura: come creare esperienze immersive

3. Robotica educativa

- La robotica in campo educativo

- Programmazione robotica di base e pensiero computazionale

Modulo 5 (1CFU)

IA e creatività: esplorare il lato artistico dell'Intelligenza Artificiale

- Scoprire come l'IA può essere usata per generare arte, musica e contenuti creativi
- Sperimentare algoritmi generativi e reti neurali per creare opere d'arte uniche

Cognome, nome e recapito di posta elettronica o telefonico del/delle/dei docente/i responsabile/i:

LOREDANA PERLA

Dipartimento di Scienze della Formazione, psicologia, Comunicazione, stanza 103, Direzione, I piano

Palazzo Chiaia Napolitano

Mail loredana.perla@gmail.com

- * si raccomanda di non effettuare variazioni rispetto al titolo del progetto approvato dal CdA.
- ** inserire un testo pari a circa 1000 caratteri.