

Newspaper metadata:

Source: Primo Piano Molise Author:
Country: Italy Date: 2024/05/28
Media: Printed Pages: 17 - 17

Media Evaluation:

Reach: 15.000
Pr Value: € 166,67
Pages Occupied 0.42



Intelligenza Artificiale e creatività: giovani menti del Majorana si sfidano

TERMOLI. Venerdì scorso, 24 maggio, 50 studentesse e studenti del Istituto Majorana di Termoli sono stati accolti da Fondazione Mondo Digitale e da un team di docenti universitari e dottorandi dell'Università degli Studi del Molise (Dipartimento di Bioscienze e Territorio) nella sede universitaria di Termoli per una sfida sull'Intelligenza Artificiale generativa in chiave etica, un hackathon dal titolo ChatSPOT: AI in social advertising.

L'evento è stato la tappa finale del programma Coding Girls in sinergia con Ital.IA Lab, un'infrastruttura nazionale di hub sull'IA generativa promossa da Fondazione Mondo Digitale con la collaborazione di Microsoft.

Guidati da esperti formatori dell'Unimol, i ragazzi, divisi in gruppi da 4-6 studenti, hanno sfidato i loro coetanei degli istituti A. Giordano di Venafro e Boccardi-Tiberio di Termoli nella realizzazione di una pubblicità progresso di sensibilizzazione ad un uso consapevole e responsabile dell'IA generativa, mostrando le molteplici opportunità che essa può offrire, senza perdere di vista l'impatto che può avere se utilizzata in modo non equo, trasparente ed etico.

Appena dato il via, i giovani partecipanti si sono immersi nel lavoro spinti da una forte motivazione, dedicandosi senza sosta e senza distrazioni. Hanno condiviso e discusso le loro idee, mostrando determinazione, entusiasmo e un grande spirito di collaborazione. È stato emozionante vederli all'opera con tanta passione e impegno.

Ciascun gruppo ha presentato una storia interattiva attraverso un video multimediale, creando personaggi, trama, dialoghi e ambientazione con l'ausilio degli strumenti di Intelligenza Artificiale, molti dei quali approfonditi durante le quattro sessioni formative tenute, nei giorni scorsi, dai dottorandi dell'Unimol nelle sedi delle scuole superiori partecipanti.

Al termine dei lavori, i ragazzi erano visibilmente stanchi per l'intenso impegno, ma pieni di soddisfazione e arricchiti dall'esperienza

di confronto con i formatori esperti e con i coetanei provenienti dalle diverse scuole. Erano emozionati ed orgogliosi di presentare al pubblico le loro idee creative.

Tre sono stati i premi assegnati, due dei quali aggiudicati agli studenti dell'ISS Majorana.

Il premio per il "Progetto più Innovativo" al team composto dagli studenti di 3AIN e 4CIN dell'Istituto Tecnico Tecnologico Majorana: la loro squadra ha realizzato uno spot video il cui protagonista è Marco, un giovane programmatore alle prese con una decisione cruciale: affidare completamente il lavoro all'IA per massimizzare il profitto (scelta suggerita da un diavolello) o utilizzarla responsabilmente come strumento per ampliare il suo ingegno e la sua creatività, assistendo l'umanità senza dominarla (scelta suggerita da un angioletto).

Il premio per il "Progetto più Creativo" al team composto da 5 studentesse della classe 4ASA del Liceo Scientifico Majorana: ha realizzato uno spot video in chiave ironica immaginando un uso preistorico dell'IA nella creazione di pietre pensanti in grado di scovare la presenza di mammut una volta lanciate. Il video ha ripercorso alcune tappe storiche in cui l'IA è stata utilizzata in modo positivo fino ad ipotizzare un futuro in cui ne perdiamo il controllo lasciando immaginare conseguenze spiacevoli.

La dirigente scolastica, Maria Maddalena Chimisso, ha parteci-



pato all'apertura dell'hackathon e alla cerimonia di premiazione finale, sottolineando l'importanza di iniziative come questa per lo sviluppo delle competenze digitali e creative degli studenti.

I docenti delle scuole superiori, presenti come accompagnatori, hanno manifestato grande entusiasmo e soddisfazione per la determinazione con cui i loro studenti hanno affrontato la sfida. È sempre più evidente per loro che, in un contesto in rapida trasformazione come il nostro, è fondamentale sfruttare l'enorme potenziale multidisciplinare dell'IA per coinvolgere i ragazzi in progetti innovativi come questo, piuttosto che in compiti anacronistici.