

PROGETTO

1. Titolo

Da Leonardo all'AI

2. Descrizione del progetto

Seicento anni fa esplose quel fenomeno chiamato Umanesimo. L'essere umano riconquistava se stesso e riconosceva la propria passione, la propria creatività.

Furono molte le figure di spicco portatrici del genio che si accavallarono nei secoli a seguire. Al tempo il genio nasceva dal niente, come Leonardo da Vinci si poteva spaziare in qualunque campo. Tutto era innovazione. Tutto era passione nel cercare, nel creare, nello stupire se stessi prima degli altri. Ma il problema è che allora il genio era asservito a coloro che detenevano il potere e che erano i finanziatori di questa genialità, che ovviamente era rivolta a loro, ai loro interessi e alla loro lusinga. Successivamente il genio si trasformò specializzandosi e generando quell'innovazione attraverso la quale si moltiplicarono i capitali. Il genio aveva ancora bisogno di denaro, per ripagare strumenti, tempo e lavoro altrui. Finché si giunse ai giorni nostri, giorni veloci, immediati, di progresso istantaneo dove ciò che era ieri è già passato. Si giunse all'alba del genio 3.0, l'era in cui la mente creativa, o meglio, chiunque voglia divertirsi con la propria creatività, può creare senza bisogno di mecenati, senza bisogno di capitali, perché c'è uno strumento a nostra disposizione. Quello strumento di chiama A.I., Artificial Intelligence. Intelligenza Artificiale.

Quantità esorbitanti di nuove applicazioni si implementano e sviluppano ogni giorno, tutto per fornire capacità incredibili al servizio della genialità umana, e produrre costantemente passione, innovazione, bellezza, partendo dalla scintilla primordiale della gioia di creare. Perché chiunque ama fare ciò che è.

Il progetto prevede la realizzazione di un laboratorio che avrà lo scopo di mostrare come il potere possa essere alla portata di tutti. E per farlo sarà altamente pratico. I partecipanti, attraverso i loro smartphone, scopriranno come sia possibile generare siti internet, musica, applicazioni, immagini, video, testi, fare ricerca, tradurre e produrre quantità sconfinite di contenuti di altissima qualità comunicativa. Tutto a costo zero! E tutto sarà condivisibile, anche stavolta a costo zero. Una sorta di rivoluzione della genialità non più al servizio di mecenati o capitali, ma al servizio della gioia di chi la crea e di chi ne saprà apprezzare il valore.

Così come geni come Leonardo da Vinci hanno generato la catapulta scientifica che ha generato la società attuale, in cui non solo la tecnologia ha fatto progressi incredibili ma anche l'empatia ha cavalcato verso lidi inimmaginati, così la nuova rivoluzione del genio 3.0, grazie alla gioia condivisa nella passione della creazione, sparerà verso traguardi adesso impensabili, ben al di là di quanto si possa solo lontanamente immaginare. Perché oltre all'innovazione, il genio e il suo libero sfogo produce gioia, empatia e piacere.

Passo dopo passo, gioia dopo gioia, creazione dopo creazione, a.i. dopo a.i...

Benvenuti nel futuro... che è già ora!

Il laboratorio si concluderà con la creazione di contenuti sul genio e l'innovazione toscana tramite strumenti a.i. gratuiti.

3. Descrizione sintetica del progetto (da utilizzare ai fini della comunicazione da parte del Consiglio regionale)

Questo approccio permette di:

- Valorizzare il passato: La Toscana offre un patrimonio storico e culturale immenso che può essere riscoperto e reinterpretato grazie all'AI.
- Stimolare la creatività: L'AI è uno strumento potente per generare nuove idee e approcci

innovativi.

- Promuovere l'apprendimento attivo: Coinvolgendo i partecipanti in attività pratiche, si favorisce un apprendimento più profondo e duraturo.

Obiettivi specifici:

- Conoscenza storica: Fornire una solida base storica sulla Toscana, con particolare attenzione ai periodi e alle figure che hanno maggiormente contribuito allo sviluppo della regione.
- Competenze digitali: Insegnare l'uso creativo degli strumenti AI, sviluppando pensiero computazionale e analisi dei dati.
- Stimolazione della creatività: Incoraggiare progetti innovativi ispirati dalla cultura toscana.
- Consapevolezza critica: Promuovere la riflessione sull'impatto dell'AI e un uso etico di queste tecnologie.

4. Finalità

L'obiettivo del progetto è combinare la storia della Toscana con l'utilizzo consapevole dell'intelligenza artificiale per un'esperienza formativa e creativa, stimolante e attuale.

5. Modalità realizzative

Verranno svolti 4 incontri di due ore ciascuno durante i quali si svolgeranno i laboratori che comprenderanno le seguenti attività pratiche:

- Creazione di contenuti multimediali: Usare l'AI per creare video, immagini e testi ispirati alla storia della Toscana. Un esempio potrebbe essere la creazione di un cortometraggio sulla vita di Leonardo da Vinci con un modello di AI generativa.
- Progetti di realtà aumentata: Realizzare esperienze immersive che esplorano i luoghi storici toscani. Ad esempio, un'app che, inquadrando un'opera d'arte, fornisce informazioni e contenuti multimediali.
- Analisi di dati storici: Usare l'AI per analizzare grandi quantità di dati e scoprire connessioni inedite. Un esempio è l'analisi di testi storici per identificare temi ricorrenti e la loro evoluzione.
- Progettazione di prodotti innovativi: Sviluppare idee per prodotti o servizi ispirati alla storia toscana sfruttando le potenzialità dell'AI. Ad esempio, un'app che guida i turisti con itinerari personalizzati basati sui loro interessi.

Al termine verrà effettuato un quinto incontro per la finalizzazione dei progetti.

6. Pubblici di riferimento

giovani e adulti

Elementi del progetto riferiti ai diversi pubblici:

Dato che verranno utilizzati strumenti informatici e collegamenti internet, il progetto si rivolge ad un pubblico maggiorenne.

7. Modalità di comunicazione e promozione del progetto

7.a Canali di comunicazione e pubblicizzazione: **giornali, social network, sito web istituzionale del Comune**

nello specifico: **Il Tirreno, La Nazione, Vtrend, Quinewsvaldera, Pisa Today, Il Navicello**

7.b Realizzazione e/o distribuzione di materiale di comunicazione e pubblicizzazione tramite: **manifesti**

7.c Descrizione del piano di comunicazione e promozione:

Divulgheremo la possibilità di partecipare a questo corso innanzitutto tramite il sito web istituzionale del Comune, poi con locandine e con i giornali, e all'approssimarsi del corso attraverso social network e servizio di messaggistica.

7.d Conferenza stampa prevista in data: **20/11/2024** a **Sala Consiliare del Comune di Calcinaia**

7.e Inaugurazione prevista in data: **25/11/2024** a **Sala Orsini**

8. Luogo di svolgimento, data e tempi di realizzazione di ogni singola iniziativa

Titolo **Laboratorio 1**

Tipologia **laboratori didattici**

Sede **Sala Orsini**

Indirizzo **piazza Indipendenza 5**

Comune **Calcinaia**

Provincia **PI**

Data di inizio **25/11/2024**

Data conclusione **31/03/2025**

Orario **18:00**

Titolo **Laboratorio 2**

Tipologia **laboratori didattici**

Sede **Sala Orsini**

Indirizzo **piazza Indipendenza 5**

Comune **Calcinaia**

Provincia **PI**

Data di inizio **25/11/2024**

Data conclusione **31/03/2025**

Orario **18:00**

Titolo **Laboratorio 3**

Tipologia **laboratori didattici**

Sede **Sala Orsini**

Indirizzo **piazza Indipendenza 5**

Comune **Calcinaia**

Provincia **PI**

Data di inizio **25/11/2024**

Data conclusione **31/03/2025**

Orario **18:00**

Titolo **Laboratorio 4**

Tipologia **laboratori didattici**

Sede **Sala Orsini**

Indirizzo **piazza Indipendenza 5**

Comune **Calcinaia**

Provincia **PI**

Data di inizio **25/11/2024**

Data conclusione **31/03/2025**

Orario **18:00**

Titolo **Incontro finale**

Tipologia **laboratori didattici**

Sede **Sala Orsini**

Indirizzo **piazza Indipendenza 5**

Comune **Calcinaia**

Provincia **PI**

Data di inizio **25/11/2024**

Data conclusione **31/03/2025**

Orario **18:00**

9. Altre informazioni che il richiedente ritiene utile fornire

Le date dei laboratori saranno comprese tra il 25 novembre e il 31 marzo, ma sono ancora in via di definizione. Anche la data della conferenza stampa è indicativa e potrebbe subire variazioni.