



LICEO CLASSICO STATALE "G.M. DETTORI"
Cambridge International School
Via Pasquale Cugia, 2 - 09129 CAGLIARI
Tel. 070/308257-304270
Email capc03000v@istruzione.it Pec capc03000v@pec.istruzione.it

Circolare n. 229

Cagliari, 18/02/2025

Agli studenti
Ai docenti
Classi Prime
Al DSGA

**OGGETTO: Avvio attività di potenziamento curricolare Progetto STEM e multilinguismo PNRR
D.M. 65 CLASSI PRIME**

Si comunica che a breve prenderanno avvio le attività di potenziamento curricolare del progetto STEM e multilinguismo dedicate alle classi prime.

Le attività saranno tenute da un esperto e da un tutor con la presenza del docente in orario e riguarderà la seguente tematica:

- **Applicazioni immersive tramite visori VR e produzione oggetti AR.**

Il corso avrà durata di 12 ore per le classi 1A – 1F e 11 ore per tutte le altre.

Si evidenzia che le classi di Via Rolando, nelle date indicate, svolgeranno l'intero orario di lezione (sia le attività progettuali che quelle ordinarie) nella sede centrale di Via Cugia, con eventuali adattamenti che saranno comunicati tramite la bacheca del R.E.

Il calendario e il programma del corso sono allegati alla circolare.

La Dirigente
Monica Ruggiu
Firmato digitalmente

Titolo del corso: Applicazioni Immersive con Visori VR e Produzione di Oggetti AR

Descrizione generale:

Questo corso offre agli studenti della scuola secondaria superiore un'introduzione pratica e teorica al mondo delle tecnologie immersive. I partecipanti esploreranno le potenzialità della realtà virtuale (VR) e della realtà aumentata (AR), utilizzando visori VR e strumenti digitali per creare contenuti interattivi. L'obiettivo è stimolare creatività e competenze digitali in un ambito tecnologico innovativo e in forte crescita.

Obiettivi del corso:

1. Comprendere i principi di funzionamento delle tecnologie VR e AR.
2. Esplorare le applicazioni pratiche e creative di VR e AR in diversi settori.
3. Acquisire competenze base per progettare e sviluppare contenuti AR e VR.
4. Stimolare la capacità di problem-solving e la collaborazione attraverso attività pratiche.

Struttura del corso:

Modulo 1: Introduzione alle tecnologie immersive

- Definizioni e differenze tra VR e AR.
- Panoramica sui dispositivi e strumenti principali (visori, app, software).
- Dimostrazione pratica: utilizzo base di un visore VR.

Modulo 2: Applicazioni della VR nel mondo reale

- Esplorazione dei campi di applicazione: educazione, medicina, intrattenimento e industria.
- Esercizio pratico: simulazione VR per immergersi in un ambiente virtuale interattivo.

Modulo 3: Introduzione alla creazione di contenuti AR

- Cos'è un oggetto AR e come si integra con il mondo reale.
- Strumenti di sviluppo: introduzione a piattaforme come Spark AR o Canva 3D.
- Esercizio: progettazione di un semplice oggetto AR (es. sticker o animazione 3D).

Modulo 4: Progettare mondi VR e oggetti AR

- Principi base del design interattivo: immersione, ergonomia e interazione.
- Attività di gruppo: progettazione di un semplice ambiente VR o AR.
- Introduzione alle tecniche di storytelling per creare esperienze coinvolgenti.

Modulo 5: Presentazione e valutazione dei progetti (

- Revisione e test dei progetti sviluppati.
- Condivisione delle esperienze e discussione sui possibili miglioramenti.
- Conclusione: riflessioni sull'impatto futuro di VR e AR nel lavoro e nella società.