



**Istituto di Istruzione Superiore VINCENZO LANCIA**  
IPIA G. Magni – ITT S. Lirelli  
Via Guglielmo Marconi, 8 – 13011 BORGOSIESIA  
Cod. mecc. VCIS016008 - [www.iis-lancia.edu.it](http://www.iis-lancia.edu.it) - c.f. 82003170022



Cir:113

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE - "VINCENZO LANCIA"-BORGOSIESIA  
Prot. 0001247 del 03/02/2025  
VII (Uscita)

A tutti i docenti dell'IIS LANCIA  
e al personale ATA interessato

**Oggetto: Calendario incontri di formazione su Workspace e Realtà virtuale, realtà aumentata ed intelligenza artificiale**

Ad integrazione rispetto quanto indicato nelle precedenti comunicazioni relativa agli incontri di formazione per le competenze STEM, si comunicano i programmi di massima e il calendario degli incontri:

Corso Workspace

Giovedì 13 febbraio - ore 14.45 / 16.45  
Giovedì 20 febbraio - ore 14.45 / 16.45  
Giovedì 27 febbraio - ore 14.45 / 17.45  
Giovedì 6 marzo - ore 14.45 / 17.45

Corso Realtà virtuale - Realtà aumentata e intelligenza artificiale

Mercoledì 26 febbraio - ore 14.45 / 16.45  
Mercoledì 19 marzo - ore 14.45 / 17.45  
Mercoledì 26 marzo - ore 14.45 / 17.45  
Mercoledì 2 aprile - ore 14.45 / 16.45

Tutte le lezioni, salvo diverse organizzazioni per motivi di spazio, si terranno nel plesso IT "LIRELLI" nell'aula informatica del primo piano. È possibile l'uso del proprio computer mobile.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
(CARMELO PROFETTO)

A seguire i programmi dei corsi.

## Programma del corso **Realtà virtuale, realtà aumentata ed intelligenza artificiale**

### 1° a Lezione – 2h

- Presentazione del corso
- Presentazione generale dell'ambiente "g-suite". – **Credenziali e gestione degli account.**
- Uso di Chrome e possibilità di personalizzazione del profilo
- Uso sui dispositivi mobili - Integrazione e sincronizzazione tra le app della g-suite
- Il Drive
- Calendar

### 2° a Lezione – 2 h

- Documenti, presentazioni, fogli – le app per l'organizzazione del proprio lavoro
- Moduli – app per la creazione di form, quiz o sondaggi
- Personalizzazione dell'ambiente di lavoro – le estensioni

### 3° a Lezione – 3 h

- Classroom – caratteristiche principali, creazione di un corso, invitare gli allievi e i colleghi
- Assegnazione dei compiti, correzione, uso delle rubriche valutative e valutazione
- Riutilizzo del materiale, delle griglie valutative
- Archiviazione delle Classroom
- Altre applicazioni web alle quali è possibile collegare Classroom

### 4° a Lezione – 3 h

- Altre app della g-suite.
- Uso dei panel interattivi Promethean
- Condivisione delle esperienze buone pratiche e conclusioni

## Programma del corso **Realtà virtuale, realtà aumentata ed intelligenza artificiale**

*Il programma del corso è subordinato all'acquisto delle licenze annuali per l'utilizzo dei visori CLASS-VR. In caso contrario verrà declinato sull'uso dell'Intelligenza Artificiale nella didattica.*

### **Obiettivi formativi:**

1. Introdurre le tecnologie VR/AR e di Intelligenza artificiale e il loro potenziale educativo.
2. Fornire competenze pratiche per utilizzare i visori e l'intelligenza artificiale nelle applicazioni didattiche.
3. Progettare attività didattiche innovative con l'uso della VR/AR e dell' IA

---

### **Modulo 1: Introduzione alla VR/AR nella didattica**

- **Durata:** 2 ore
- **Contenuti:**
  - Cosa sono la realtà virtuale e aumentata: differenze e definizioni.
  - Il ruolo delle tecnologie immersive nella scuola.
  - Esempi di utilizzo della VR/AR in contesti educativi (storia, scienze, arte, ecc.).
  - Panoramica sui principali dispositivi VR/AR disponibili (es. Oculus Quest, HoloLens, CLASS VR, ecc.).
- **Attività pratica:** Breve dimostrazione con visori VR/AR.

---

### **Modulo 2: Uso pratico dei visori VR/AR**

- **Durata:** 3 ore
- **Contenuti:**
  - Configurazione e utilizzo base dei visori CLASS VR.
  - Metodologie per integrare VR/AR nel curriculum scolastico.
  - Introduzione a software e app per la didattica (es. Google Expeditions, Tilt Brush, CoSpaces).
  - Tecniche per navigare ambienti virtuali e creare contenuti AR.
- **Attività pratica:**
  - Prova guidata con visori.
  - Esperienza interattiva in realtà virtuale.
  - Creazione di un progetto didattico con VR/AR.
  - Condivisione e discussione delle idee progettuali.

### Modulo 3: Software didattici che impiegano l'Intelligenza artificiale

- **Durata:** 3 ore
- **Contenuti:**
  - Software didattici che usano l'intelligenza artificiale (Copilot, Chat-GPT, Quizzlet, Magic school, .....)
  - Linee guida per progettare lezioni interattive e coinvolgenti con l'intelligenza artificiale.
  - Valutazione dell'efficacia delle attività
- **Attività pratica:** Prova delle piattaforme
  - Creazione di un progetto didattico con Intelligenza Artificiale.
  - Condivisione e discussione sul lavoro svolto.

### Modulo 5: Sfide, etica e futuro delle tecnologie immersive

- **Durata:** 3 ore
  - Metodologie per integrare l'IA nel curriculum scolastico.
  - Sfide tecniche e didattiche nell'uso della VR/AR.
  - Aspetti etici: sicurezza, privacy e accessibilità.
  - Nuove tendenze e prospettive future per la Tecnologia avanzata nella scuola.
- **Attività pratica:**
  - Brainstorming su come migliorare l'uso di queste tecnologie nelle scuole.

### Materiali forniti:

- Slide del corso.
- Guida all'uso dei visori e delle app.
- Esempi di unità didattiche con VR/AR (anche autoprodotte)
- Esempi di unità didattiche con Intelligenza artificia (anche autoprodotte)