

# FUTURA

# LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato dall'Unione europea  
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione e del Merito



Italiadomani  
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

## Istituto Superiore "Francesco Morano"

Via Circumvallazione Ovest – 80023 – L. tà P.co Verde

Caivano (NA) Tel. 0818343113 - Sito web: [www.ismorano.edu.it](http://www.ismorano.edu.it)

PEC: [nais119003@pec.istruzione.it](mailto:nais119003@pec.istruzione.it) - C.F.:93056780633 – Codice Univoco: UFJV84

**PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA - MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA -**  
*Componente 1 - Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università -*  
**Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico (D.M. 66/2023)**

**Titolo del progetto: "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico"**

**CNP: M4C112.1-2023-1222-P-43528**

**CUP: E44D23004010006**

**A.S. 2024/2025**

### BUONE PRATICHE

Ambienti immersivi e interattivi aumentati con l'AI (Aula immersiva e visori)

- **N. Personale Scolastico destinatario: 17**

N. ore previste	N. incontri previsti	N. incontri in giorni festivi	In sede o fuori sede	Docente Esperto	Docente Tutor	Data inizio	Data fine
30	10	0	In Sede	Cioppa Vincenzo	Setola Bruno	03/09/2024	17/09/2024

Iscritti	Iscritti e non frequentanti	Frequentanti il 100%	Frequentanti da 70% al 99%	Frequentanti tra 50% e 69%	Frequentanti al di sotto del 50%	N.attestati
17	0	4	13	0	0	17

- **Calendario incontri realizzati: n°10**

Mese	Set.	Set.	Set.	Set.						
Giorni	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Lun	Mar	Ven	Lun	Mar
Date	3/9/2024	4/9/2024	5/9/2024	6/9/2024	7/9/2024	9/9/2024	10/9/2024	13/9/2024	16/9/2024	17/9/2024
N. ore	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

- **Obiettivi specifici:**

Comprendere le tecnologie VR e AR, sviluppo di competenze tecniche, fornire opportunità di simulazione per esperienze pratiche nella didattica, sviluppare progetti pratici che incorporano VR e AR, insegnare a raccogliere e analizzare feedback sulle esperienze VR/AR, promuovere il lavoro di squadra attraverso progetti comuni, stimolare il pensiero creativo per ideare applicazioni innovative di VR e AR, incoraggiando gli studenti a proporre soluzioni originali a problemi reali.

nr	Data	Orario	Attività	Contenuti	Metodologia adottata
1	03/09/2024	10:30-13:30	Creazione della classe virtuale sulla piattaforma Moodle. Organizzazione e configurazione della piattaforma Moodle. Test d'ingresso erogato su piattaforma Moodle	Contenuti e struttura del corso. Obiettivi del corso. Realtà Virtuale e Realtà Aumentata Strumenti per la VR e per la AR. Test d'ingresso	Lezione frontale
2	04/09/2024	10:30-13:30	Presentazione degli obiettivi e dei contenuti del corso. Lezione teorica sulla VR e AR Presentazione degli strumenti utili per la VR e l'AR	Creazione classe virtuale nella piattaforma Moodle Creazione classe virtuale nella piattaforma Moodle Distribuzione credenziali per l'accesso alla piattaforma.	Lezione frontale
3	05/09/2024	10:30-13:30	Esposizione e differenze di utilizzo in ambiti diversi Visione di video in VR e AR Presentazione del visore Meta Quest 2	Realtà Virtuale e Realtà Aumentata definizioni e differenze. Familiarizzare tramite esempi con ambienti immersivi e con la realtà aumentata. Istruzioni per l'utilizzo del Visore Meta Quest 2	Lezione frontale/Laboratoriale. Learning by doing
4	06/09/2024	10:30-13:30	Applicazioni della VR e AR nella didattica Creazioni di immagini e video a 360° Presentazione di applicazioni software che utilizzano VR e AR nella didattica	Argomento VR e AR nella didattica Immagini e video a 360°. Individuazione delle applicazioni software da utilizzare nelle discipline insegnate dai docenti.	Lezione frontale/Laboratoriale. Learning by doing
5	07/09/2024	10:30-13:30	Presentazione e utilizzo di Thinglink Utilizzo dell'applicazione Thinglink	Applicazione Thinglink	Lezione Laboratoriale Learning by doing
6	09/09/2024	10:30-13:30	Erogazione del test intermedio con la piattaforma Moodle Applicare l'interattività alle immagini e ai video	Verifica intermedia Realizzazione di immagini e video interattivi con thinglink	Lezione Laboratoriale Learning by doing
7	10/09/2024	10:30-13:30	Realizzazione di scenari in Thinglink	Realizzazione scenari su thinglink	Lezione Laboratoriale. Learning by doing

8	13/09/2024	14:30-17:30	Realizzazione tour virtuale in Thinglink Presentazione del software Mozaik	Definizione delle procedure thinglink per creare un tour immersivo	Lezione Laboratoriale. Learning by doing
9	16/09/2024	14:30-17:30	Presentazione ed utilizzo della piattaforma Cospaces	Presentazione Piattaforma Cospaces	Lezione frontale/Laboratoriale Learning by doing
10	17/09/2024	14:30-17:30	Erogazione del test di fine corso con la piattaforma Moodle Approccio per la realizzazione di un tour con Cospaces. Visione software Mozaik	Test Finale Realizzazione tour con la webapp Cospaces Visione software Mozaik	Lezione Laboratoriale Learning by doing

### Risultati attesi (competenze acquisite):

Utilità degli ambienti immersivi nella didattica. Realtà Virtuale e Realtà Aumentata definizioni e differenze. Familiarizzare tramite esempi con ambienti immersivi e con la realtà aumentata. Utilizzo del Visore Meta Quest 2. Immagini e video a 360°. Individuazione delle applicazioni software da utilizzare nelle discipline insegnate. Utilizzo applicazione thinglink con realizzazione di immagini, video interattivi e scenari. Utilizzo applicazione Cospaces Edu. Realizzazione di ambienti 3D e Tour con Cospaces Edu

### Dati quantitativi sulle competenze acquisite:

Discreto	Buono	Distinto	Ottimo
	6		11

### Documentazione: n°8 Foto









Caivano, 04/10/2024

Tutor  
Prof. Bruno Setola