

DM 66

**PERCORSI DI AGGIORNAMENTO
SULLA TRANSIZIONE DIGITALE**

Liceo Quadri Vicenza

Perché fare aggiornamento su questi temi?

- L'intelligenza artificiale e la realtà virtuale stanno già cambiando il mondo: che lo si voglia o no. Noi docenti abbiamo ora l'opportunità di dare il nostro contributo per educare le nuove generazioni ad un uso consapevole di queste tecnologie. La scuola ha già perso due sfide: la gestione responsabile del WEB e dei SOCIAL. Ignorare il mondo che cambia, significa farsi dimenticare dal mondo.
- Intelligenza artificiale e realtà virtuale sono solo strumenti ma strumenti potentissimi: se usati nel modo corretto possono servire al progresso etico e sociale e anche al nostro lavoro quotidiano.
- I grandi cambiamenti, se opportunamente colti, possono dare nuovi stimoli ed entusiasmo a noi e ai nostri alunni.
- Queste proposte di aggiornamento possono (finalmente) ridare centralità alla Didattica

Proponiamo:

3 Progetti di formazione

4 Laboratori

Tutte le proposte, tarate per un pubblico non specialistico, prevedono una durata di 20 ore e si svolgeranno in modalità mista: online e in presenza



1° percorso di formazione

IA generativa: super poteri al servizio dell'apprendimento

Come usare l'intelligenza artificiale per potenziare la didattica e come insegnare alle nuove generazioni ad usarla in modo costruttivo e responsabile. Sarà una sorpresa scoprire come questa tecnologia possa essere usata in modo creativo offrendo un nuovo modo di fare scuola

2° percorso di formazione

La realtà virtuale per una didattica immersiva

Oltre i consueti limiti di spazio e tempo per vivere da protagonisti l'avventura della conoscenza: nuovi mondi dove apprendere in modo interattivo e coinvolgente ma senza dimenticare i limiti e i rischi di una tecnologia che non è tutta rose e fiori

3° percorso di formazione

Alfabetizzazione digitale: le basi per una rivoluzione non solo tecnologica

Strumenti di base, la cassetta degli attrezzi per rinnovare la didattica in modo “dolce” e per potenziare le competenze digitali dei docenti. Perché anche le applicazioni più usate o semplici hanno mille potenzialità e segreti non ancora esplorati



1° Laboratorio

Didattica digitale e gamification

Si può imparare giocando anche alle superiori? Le nuove tecnologie ci dimostrano che è possibile, con tutti i vantaggi del caso. Immaginiamo, solo per esempio, di dover usare delle conoscenze per muoversi all'interno di una Escape room virtuale o di conversare con una chatbot che ci risponde con il sapere di un qualunque personaggio storico di nostro gradimento dando vita a coinvolgenti Interviste impossibili



2° laboratorio

“Sono un rifugiato” – Esperienza immersiva per sentire il mondo sulla propria pelle

Grazie alle tecnologie delle riprese a 360° e dei visori VR, esploreremo la vita all'interno di un campo profughi e prefigureremo altre applicazioni di questi strumenti. Perché la tecnologia sa anche essere sensibile ai temi etici e sociali, se ben guidata

3° Laboratorio

Didattica immersiva – Musei e tecnologia 3D a servizio dell'educazione

Immagini a 360° e visori VR per superare le barriere architettoniche e i limiti spazio temporali spesso imposti dalla malattia: le porte della Pinacoteca di palazzo Chiericati si apriranno virtualmente per chi è immobilizzato in ospedale. Perché anche la “fredda tecnologia” può diventare uno strumento in grado di trasmettere bellezza e emozioni



4° Laboratorio

Realtà virtuale: territori di conquista per la didattica

Realtà immersive e visori VR: per diventare i protagonisti dell'esplorazione della realtà virtuale applicata alla didattica. Dalla progettazione alla gestione della classe, per predisporre una lezione che difficilmente sarà dimenticata





**GRAZIE
DELL'ATTENZIONE!**

A man and a child are shown from the chest up, wearing VR headsets and holding controllers. They are positioned in front of a large, curved screen displaying a space scene. The man is on the left, wearing a grey t-shirt, and the child is on the right, also in a grey t-shirt. They are both looking towards the screen with expressions of interest. The background of the screen shows a bright blue and white horizon of the Earth, a dark starry space, and a rocky, cratered lunar surface in the foreground. The overall lighting is dim, with the primary light source being the screen itself.